

BEITRÄGE ZUR SOZIALEN SICHERHEIT

Neue Medien und Gewalt

Expertenbericht Nr. 04/09



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Eidgenössisches Departement des Innern EDI
Département fédéral de l'intérieur DFI
Bundesamt für Sozialversicherungen BSV
Office fédérale des assurances sociales OFAS

Das Bundesamt für Sozialversicherungen veröffentlicht in seiner Reihe "Beiträge zur Sozialen Sicherheit" konzeptionelle Arbeiten sowie Forschungs- und Evaluationsergebnisse zu aktuellen Themen im Bereich der Sozialen Sicherheit, die damit einem breiteren Publikum zugänglich gemacht und zur Diskussion gestellt werden sollen. Die präsentierten Folgerungen und Empfehlungen geben nicht notwendigerweise die Meinung des Bundesamtes für Sozialversicherungen wieder.

Autor: Olivier Steiner
Fachhochschule Nordwestschweiz
Institut Kinder- und Jugendhilfe
Thiersteinerallee 57
4053 Basel
Tel. +41 (0) 61 337 27 50 / Fax +41 (0) 61 337 27 95
E-mail: olivier.steiner@fhnw.ch
Internet: <http://www.fhnw.ch>

Auskünfte: Thomas Vollmer
Geschäftsfeld Familie, Generationen und Gesellschaft
Bundesamt für Sozialversicherungen
Effingerstrasse 20
3003 Bern
Tel. +41 (0) 31 323 82 58
E-mail: thomas.vollmer@bsv.admin.ch

ISBN: 3-909340-65-2

Copyright: Bundesamt für Sozialversicherungen, CH-3003 Bern
Auszugsweiser Abdruck – ausser für kommerzielle Nutzung –
unter Quellenangabe und Zustellung eines Belegexemplares
an das Bundesamt für Sozialversicherungen gestattet.

Vertrieb: BBL, Vertrieb Publikationen, CH-3003 Bern
<http://www.bundespublikationen.admin.ch>

Bestellnummer: [318.010.04/09d](#)

Neue Medien und Gewalt

Überblick zur Forschungslage hinsichtlich der Nutzung Neuer Medien durch Kinder und Jugendliche und der Wirkungen gewaltdarstellender Inhalte

z. H. des Bundesamtes für Sozialversicherungen

1. Dezember 2008

Olivier Steiner

Vorwort des Bundesamtes für Sozialversicherungen

Elektronische und interaktive Medien spielen im Alltagsleben von jungen Menschen eine zentrale Rolle. Gleichzeitig besteht in der Öffentlichkeit eine grosse Besorgnis über die negativen und schädlichen Wirkungen des Medienkonsums. So ist die Annahme verbreitet, dass ein Zusammenhang zwischen medialem Gewaltkonsum und jugendlichem Gewaltverhalten besteht.

Zahlreiche in den letzten Jahren im Parlament eingereichte politische Vorstösse hatten die angesprochene Problematik zum Inhalt. Der Bundesrat hat sich im Rahmen der aktuellen Legislaturplanung 2007 bis 2011 verpflichtet, eine vertiefte Analyse der Problemstellung vorzunehmen und eine insbesondere auf Jugendliche ausgerichtete Strategie zur Gewaltprävention zu erarbeiten, dies in Anlehnung an die Postulate Leuthard (03.3298), Amherd (06.3646) und Galladé (07.3665).

Mit dem vorliegenden Bericht hat Olivier Steiner eine wichtige Grundlage für die Erarbeitung des bundesrätlichen Berichts bereitgestellt. Er präsentiert die aktuelle Forschungslage hinsichtlich der Nutzung Neuer Medien durch Kinder und Jugendliche und der Wirkungen gewaltdarstellender Inhalte. Gemäss diesen Erkenntnissen führt der Konsum von Gewaltdarstellungen nicht generell aber im Kontext von anderen problematischen Lebens- und Umweltfaktoren bei Jugendlichen zu einer erhöhten Gefährdung. Weiter ist besorgniserregend, dass Kinder und Jugendliche oftmals ungeschützt zu Medien Zugang haben und gewollt oder ungewollt mit sehr problematischen Medieninhalten direkt in Kontakt kommen.

Das Bundesamt für Sozialversicherungen zieht aus dem Bericht die Schlussfolgerung, dass der Kinder- und Medienschutz verstärkt werden muss. Erfolgversprechend ist dabei die eine verstärkte Sensibilisierung und Medienkompetenzbildung von Kindern, Jugendlichen und Eltern für den Umgang mit potenziellen Gefahren sowie die Bereitstellung von leicht verständlichen Informationen über Medien und Medieninhalte.

Die Veröffentlichung des hier vorliegenden Expertenberichtes erfolgt gleichzeitig mit der Expertise von Manuel Eisner, Denis Ribeaud und Rahel Locher unter dem Titel „Prävention von Jugendgewalt“ sowie dem Bericht des Bundesrates „Jugend und Gewalt - Wirksame Prävention in den Bereichen Familie, Schule, Sozialraum und Medien“.

Yves Rossier

Direktor

Avant-propos de l'Office fédéral des assurances sociales

Les médias électroniques et interactifs occupent une place centrale dans le quotidien des enfants et des adolescents. En même temps, la population s'inquiète des possibles effets négatifs et néfastes de leur usage ; nombreux sont ceux qui supposent un lien entre la consommation de contenus médiatiques violents et la violence des jeunes.

Ces dernières années, beaucoup d'interventions politiques transmises au Parlement ont porté sur ces questions. Dans le cadre du programme de législature en cours (2007-2011), le Conseil fédéral s'est engagé à entreprendre une analyse approfondie du problème et à élaborer une stratégie de prévention de la violence visant particulièrement la jeunesse, afin de répondre aux postulats Leuthard (03.3298), Amherd (06.3646) et Galladé (07.3665).

Le rapport d'Olivier Steiner a constitué une base importante du rapport présenté par le Conseil fédéral. Il expose la situation actuelle de la recherche sur l'utilisation des nouveaux médias par les enfants et les adolescents et sur l'impact des contenus violents. Il conclut que la consommation de représentations de la violence accroît le risque de violence non pas de manière générale, mais quand elle est associée à d'autres facteurs critiques présents dans la vie et l'environnement des jeunes. Un autre aspect préoccupant est que les enfants et les adolescents ont souvent un accès non protégé aux médias et qu'ils entrent en contact, volontairement ou non, avec des contenus très problématiques.

De ce rapport, l'Office fédéral des assurances sociales conclut à la nécessité de renforcer la protection des jeunes dans ce domaine. L'une des approches les plus prometteuses est d'améliorer l'éducation aux médias et la sensibilisation des enfants, des adolescents et de leurs parents aux dangers potentiels, tout en donnant des informations facilement compréhensibles sur les médias et leurs contenus.

Le présent rapport d'expert est publié en même temps que l'expertise de Manuel Eisner, Denis Ribeaud et Rahel Locher « Prévention de la violence juvénile » et que le rapport du Conseil fédéral « Les jeunes et la violence – pour une prévention efficace dans la famille, l'école, l'espace social et les médias ».

Yves Rossier

Directeur

Premessa dell'Ufficio federale delle assicurazioni sociali

I media elettronici e interattivi giocano ormai un ruolo centrale nella vita quotidiana dei giovani. D'altra parte, l'opinione pubblica è molto preoccupata dagli effetti negativi e dannosi indotti dall'utilizzazione di questi media. È p. es. molto diffusa la convinzione che vi sia un rapporto tra il consumo di violenza mediatica e il comportamento violento dei giovani.

Sull'argomento, negli ultimi anni sono stati inoltrati numerosi interventi parlamentari. Sulla scorta dei postulati Leuthard (03.3298), Amherd (06.3646) e Galladé (07.3665), il Consiglio federale, nel quadro dell'attuale programma di legislatura (2007 – 2011), si è impegnato a eseguire un'approfondita analisi del problema e a elaborare una strategia di prevenzione della violenza destinata soprattutto ai giovani.

Con la presente perizia, Olivier Steiner ha fornito indicazioni importanti per il rapporto del Consiglio federale. L'autore ci dà un quadro aggiornato delle conoscenze acquisite sull'utilizzazione dei nuovi media da parte di bambini e giovani e sugli effetti del consumo di contenuti violenti. Ne emerge che la visione d'immagini cruente non è a rischio per tutti i giovani, ma solo per i giovani che vivono situazioni di disagio personale o sociale. È inoltre preoccupante che spesso bambini e giovani accedano ai media senza protezione e vengano a contatto, che lo vogliano o no, con contenuti molto problematici.

Preso atto della presente perizia, l'Ufficio federale delle assicurazioni sociali ritiene che debbano essere rafforzate la protezione dell'infanzia e la protezione dei media. I mezzi più promettenti sembrano la promozione delle competenze mediatiche di bambini, giovani e genitori (inclusa una maggiore sensibilizzazione ai potenziali pericoli dei mezzi elettronici) e la pubblicazione di informazioni facilmente comprensibili sui media e sui loro contenuti.

La presente perizia è pubblicata contemporaneamente al rapporto peritale "Prevenzione della violenza giovanile" di Manuel Eisner, Denis Ribeaud e Rahel Locher (in lingua tedesca, con riassunto in lingua francese, italiana e inglese) e al rapporto del Consiglio federale "I giovani e la violenza – per una prevenzione efficace nella famiglia, nella scuola, nello spazio sociale e nei media".

Yves Rossier

Direttore

Foreword by the Federal Social Insurance Office

Electronic and interactive media are an important part of young people's everyday life. At the same time there is a growing public concern about the negative and damaging effects of media consumption. Many believe that there is a causal link between the consumption of violent media content and youth violence.

These concerns are reflected in the number of motions submitted by members of the Swiss parliament in recent years (Leuthard (03.3298), Amherd (06.3646) and Galladé (07.3665)). In response, the Federal Council announced that one of the goals of its political agenda during the 2007-2011 legislature period will be to examine this problem in depth, with a view to develop a violence prevention strategy directed specifically at young people.

The present study by Oliver Steiner constitutes an important point of reference for the drafting of the Federal Council report. The author reviews existing research on the use of new media by children and young people, and the effects that the consumption of violent content has on them. The research claims that there is in general no clear link between media consumption and violent behaviour however in the context of other problematic life and environmental factors young people are exposed to a higher risk. At the same time, the research points to unlimited access children and young people often have to media with the consequence that they can come into contact with harmful media content, either deliberately or unintentional.

The Federal Social Insurance Office concludes that child and media protection efforts must be stepped up. Promising strategies include measures to raise awareness and to teach children, young people and parents on how to use media safely and on how to deal with potential risks and easy accessible information on the subject.

The present study is published in conjunction with a second expert report by Manuel Eisner, Denis Ribeaud and Rahel Locher entitled "Youth Violence Prevention", as well as the Federal Council report "Youth and violence – Effective prevention in the family, at school, in the community, and in the media".

Yves Rossier

Director

Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung "Neue Medien und Gewalt"	III
Résumé « Nouveaux médias et violence »	VII
Riassunto "Nuovi media e violenza"	XI
Summary "New media and violence"	XV
1 Einleitung	1
2 Nutzung Neuer Medien durch Kinder und Jugendliche	5
2.1 Medienausstattung und Medienkonsum	5
2.1.1 Ausstattung der Kinderzimmer mit elektronischen Medien und Elterninvolviertheit	6
2.1.2 Zusammenhänge zwischen Nutzungsgewohnheiten der Eltern und ihrer Kinder	10
2.1.3 Neue Medien, Nutzungsmuster und Trends	11
2.2 Nutzung gewaltdarstellender und pornografischer Inhalte	15
2.2.1 Nutzung gewaltdarstellender und pornografischer Filme durch Kinder und Jugendliche	15
2.2.2 Nutzung gewaltdarstellender und pornografischer Inhalte Neuer Medien	16
2.2.3 Konsum und Ausübung von Gewalt im Zusammenhang mit Neuen Medien	20
3 Wirkungen gewaltdarstellender Inhalte Neuer Medien auf Kinder und Jugendliche	23
3.1 Ausgangslage und Fragestellungen in Bezug auf Neue Medien	23
3.1.1 Die Problematik der Erforschung von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen	23
3.1.2 Spezielle Anforderungen an die Forschung in Bezug auf Neue Medien	25
3.2 Ergebnisse der Medienwirkungsforschung	27
3.2.1 Forschungsansätze und Problemstellung	27
3.2.2 Wirkungen gewaltdarstellender Computerspiele	28
3.2.3 Wirkungen von Gewaltdarstellungen und Pornografie im Internet	32
3.2.4 Exkurs zur exzessiven und suchtmässigen Nutzung von Neuen Medien	33
4 Fazit: Risikopotenzial und Risikogruppenansatz	35
5 Tabellen- und Abbildungsverzeichnis	37
6 Literaturverzeichnis	39

Zusammenfassung "Neue Medien und Gewalt"

In den letzten Jahrzehnten wurden weltweit mehrere tausend Studien geführt, um Wirkungen von audio-visuellen Medien auf Individuen zu erforschen.

Die Expertise "Neue Medien und Gewalt" wertet den aktuellen Stand der Forschung hinsichtlich der Nutzung von Medien durch Kinder und Jugendliche und die Wirkungen gewaltdarstellender Inhalte aus. Im Fokus stehen dabei die Fragenstellungen nach den zentralen Einflussvariablen, die zur Nutzung gewaltdarstellender Neuer Medien durch Kinder und Jugendliche führen, sowie nach Faktoren, die problematische Wirkungen solcher Inhalte auf Kinder und Jugendliche auslösen oder verstärken. Am Rande werden Fragen zur Nutzung und Wirkung pornografischer Inhalte und weitergehende Aspekte der suchartigen Nutzung Neuer Medien behandelt.

Eine der zentralen Erkenntnisse der Forschung lautet, dass Medienwirkungen nicht unabhängig von persönlichen, sozialen und medialen Faktoren zu beurteilen sind. Im Hinblick auf die Wirkungen von Neuen Medien auf Heranwachsende zeigt sich ein vergleichbares Bild: Vor allem im Kontext von belastenden lebensweltlichen Faktoren bei bestimmten Gruppen von Heranwachsenden besteht durch den Konsum von gewaltdarstellenden Neuen Medien eine erhöhte Gefährdung.

Im Folgenden sind die zentralen Befunde des Berichtes zusammengefasst.

Besitz und Nutzung Neuer Medien

Beim Besitz und der Nutzung von Neuen Medien spielen Faktoren wie Verfügbarkeit von Neuen Medien, Bildungsgrad der Eltern, Konflikte innerhalb der Familie eine grosse Rolle. Dies sei anhand verschiedener Untersuchungsergebnisse illustriert:

Die Ausstattung des Kinderzimmers mit elektronischen Medien führt zu einer deutlich häufigeren Nutzung dieser Geräte: Wenn ein Computer mit Internetanschluss im Kinderzimmer verfügbar ist, nutzen Kinder im Alter zwischen 7 und 14 Jahren dieses Medium im Durchschnitt etwa dreimal so häufig wie Kinder ohne diese Möglichkeit. Ist ein Fernseher mit Kabelanschluss im Kinderzimmer vorhanden, erhöht sich die tägliche Nutzung um 13%.

In Bezug auf die Nutzungshäufigkeit und die Ausstattung des Kinderzimmers mit Medien zeigt sich ein deutlicher Einfluss sozio-ökonomischer Faktoren: Die tägliche Mediennutzungszeit von Fernseher und Computerspielen bei Kindern aus Elternhäusern mit geringem formalem Bildungsgrad ist im Gegensatz zu solchen mit hohem mehr als doppelt so hoch.

Sind Kinderzimmer mit Fernseher oder Computer ausgestattet, ist zudem die elterliche Kontrolle darüber, welche Inhalte ihre Kinder nutzen, zusätzlich vermindert. Für die Schweiz muss festgehalten werden, dass die aktive Begleitung der Mediennutzung durch die Eltern oftmals gering ausfällt. So geben nur 38% der Eltern von Kindern im Alter bis zu fünf Jahren an, nach einer Nutzung des Fernsehens immer oder fast immer mit dem Kind über das Gesehene zu sprechen. Diese Befunde sind von nicht zu unterschätzender Bedeutung, da das Ausmass des Konsums und die elterliche Kontrolle bzw. Elterninvolviertheit als einflussreiche Faktoren für die Wirkung von Medieninhalten auf Kinder und Jugendliche angesehen werden.

Eine Untersuchung in Deutschland hat gezeigt, dass zehnjährige Kinder etwa viermal häufiger gewaltdarstellende Computerspiele ohne Jugendfreigabe spielen, wenn eine Spielkonsole im Kinderzimmer vorhanden ist. Kinder aus Familien mit niedrigem formalem Bildungsgrad spielen Computerspiele, die erst ab 16 freigegeben sind, etwa dreimal häufiger als Kinder aus Familien mit hohem formalem Bildungsgrad. Eine verstärkte Zuwendung zu gewaltdarstellenden Medien kann auch aufgrund familiärer Konflikte entstehen. Zudem können kumulative Effekte durch Familienkonflikte, dadurch hervorgerufene verringerte elterliche Kontrolle und neuen Konflikten infolge verstärkten Medienkonsums der Kinder auftreten.

Eine Problematik, die sich in Bezug auf im Internet verfügbare und auf Mobiltelefonen verbreitete Gewaltdarstellungen ergibt, ist das im Vergleich zum Fernsehen weitaus extremere Gewaltprofil. Für Kinder und Jugendliche mit den entsprechenden Medienkompetenzen und einem wenig kontrollierten Zugang zum Internet ist es ein Leichtes, an extreme Darstellungen wie z.B. reale Exekutionen oder Vergewaltigungen (sog. "Snuff Videos") zu gelangen. Solche dekontextualisierten, extremen Darstellungen können starke Angstreaktionen und Traumatisierungen hervorrufen.

Wirkungen Neuer Medien

Medienwirkungen entfalten sich immer im Zusammenhang mit sozialen, personalen und medialen Kontextfaktoren, die überdies komplex aufeinander bezogen sind. Im Kontext von belastenden lebensweltlichen Faktoren bei bestimmten Gruppen von Heranwachsenden besteht durch den Konsum von gewaltdarstellenden Neuen Medien eine erhöhte Gefährdung. Zentral erscheint hier der Ansatz einer *Kumulation von Problemlagen*: Belastungen in verschiedenen Lebensbereichen, wie Familie, Schule und Gleichaltrige, und der Konsum von gewaltdarstellenden bzw. pornografischen Inhalten können sich wechselseitig verstärken und zu einer individuellen und/oder sozialen Gefährdung führen. Wie genau sich solche Erleidenswege ereignen und welche schützenden bzw. unterstützenden Faktoren präventiv wirksam sind, muss Inhalt weiterer Forschung sein.

Probleme der Medienwirkungsforschung

Eines der Hauptprobleme der Medienwirkungsforschung besteht darin, dass unmittelbare Kausalitäten, also direkte Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge, durch empirische Studien kaum festzustellen sind. Zwar sind in experimentellen Studien Korrelationen zwischen Fernsehkonsum und Aggression, wie auch zwischen der Nutzung gewaltdarstellender Computerspiele und Aggression festgestellt worden, doch bleibt im Hinblick auf die Sozialisation von Individuen die Frage unbeantwortet, ob Medien als Verursacher fungieren oder eher ein Symptom und möglicherweise verstärkender Faktor in einer Ursachenkette darstellen. Neuere Untersuchungen zeigen die Beeinflussung der Wirkung gewaltdarstellender Medien durch moderierende Variablen wie z.B. das Alter, Familienkonflikte oder bereits bestehende Aggression des Nutzenden. Im Hinblick auf die tiefgreifenden Erleidenswege, die in eine Gewaltkarriere führen, ist der *Mediengewaltkonsum im Zusammenhang mit einer Kumulation von Problemlagen und einer höheren Verletzlichkeit bei bestimmten Risikogruppen* zu sehen. Die These der Wirkungslosigkeit von Mediengewalt *in toto* ist nicht haltbar, denn auch wenn Zusammenhänge in grossen Populationen nur schwach ausgeprägt sind, muss davon ausgegangen werden, dass bei bestimmten Risikogruppen eine aggressionssteigernde Wirkung von Gewaltdarstellungen klar gegeben ist.

Der bisherige Forschungsstand in Bezug auf Neue Medien wird jedoch von verschiedener Seite in theoretischer und methodischer Hinsicht kritisiert. Insbesondere die Untersuchung der Wirkungen von Computerspielen unterliegt Faktoren, wie z.B. die drastische Zunahme visuell realistischer Darstellungen neuer Spiele, die noch kaum in die Forschung Eingang gefunden haben. Weitergehende Interpretationen über die Rolle der Neuen Medien für die Herausbildung von Aggression und Devianz könnten Longitudinalstudien erlauben, doch die wenigen bisher bekannten Langzeituntersuchungen kommen zu uneinheitlichen Schlüssen.

Résumé « Nouveaux médias et violence »

Au cours des dernières décennies, plusieurs milliers d'études ont été menées dans le monde pour analyser les effets des médias audiovisuels sur les individus.

L'expertise « Nouveaux médias et violence » fait le point des résultats actuels de la recherche sur l'utilisation des médias par les enfants et les adolescents et sur l'impact des contenus à caractère violent. Elle porte essentiellement sur les principales variables d'influence conduisant à l'utilisation de nouveaux médias à contenu violent par les enfants et des adolescents, ainsi que sur les facteurs déclenchant ou renforçant les effets indésirables de ces contenus sur les jeunes utilisateurs. Elle traite accessoirement de questions relatives à l'utilisation et à l'impact des contenus pornographiques, ainsi que d'autres aspects de l'utilisation addictive des nouveaux médias.

L'une des principales conclusions de cette expertise est que les effets des médias ne peuvent être évalués indépendamment des facteurs personnels, sociaux et médiatiques. S'agissant de l'impact des nouveaux médias sur les jeunes, le tableau est similaire : chez certains groupes d'enfants et d'adolescents, la consommation de nouveaux médias à contenu violent accroît le risque surtout en présence de facteurs personnels et sociaux aggravants.

Les principaux résultats du rapport sont résumés ci-après.

Possession et utilisation de nouveaux médias

S'agissant de la possession et de l'utilisation de nouveaux médias, des facteurs tels que la disponibilité de ces médias, le niveau de formation des parents et le caractère conflictuel des relations familiales jouent un rôle important. Différents résultats de cette recherche vont dans ce sens, comme nous pouvons le voir ci-après.

La présence des médias électroniques dans la chambre de l'enfant conduit à une utilisation nettement plus fréquente : lorsqu'ils disposent d'un ordinateur relié à Internet dans leur chambre, les enfants entre 7 et 14 ans surfent sur la toile en moyenne trois fois plus souvent que ceux qui n'ont pas cette possibilité. Lorsque la chambre de l'enfant est équipée d'un téléviseur relié au câble, la consommation quotidienne s'élève de 13 %.

S'agissant de l'équipement en médias de la chambre de l'enfant et de la fréquence de leur utilisation, on constate une nette influence de certains facteurs socio-économiques : la durée d'utilisation quotidienne de la télévision et de jeux électroniques par les enfants dont les parents ont un bas niveau de formation formel est plus du double de celle d'enfants dont les parents ont un niveau élevé.

Le contrôle parental sur les contenus consommés par les enfants est d'autant plus limité qu'un téléviseur ou un ordinateur se trouve dans la chambre de l'enfant. Pour la Suisse, force est de constater que l'accompagnement parental actif de l'utilisation des médias est souvent restreint. Ainsi, seuls 38 % des parents d'enfants de moins de 5 ans affirment parler toujours ou presque toujours avec l'enfant de ce qu'il a vu à la télévision. Ces résultats sont d'une importance non négligeable, puisque l'ampleur de la consommation et le contrôle parental ou l'intérêt des parents pour ce qui est consommé constituent des facteurs d'influence déterminants quant à l'effet des contenus médiatiques sur les enfants et les adolescents.

Une enquête menée en Allemagne a montré que les enfants de 10 ans jouent environ quatre fois plus souvent à des jeux électroniques violents non admis à la vente aux mineurs lorsqu'ils disposent d'une console de jeux dans leur chambre. Les enfants issus de familles à bas niveau de formation formel jouent environ trois fois plus souvent à des jeux électroniques interdits aux moins de 16 ans que les enfants issus de famille de niveau élevé. Un intérêt accru pour les médias à contenu violent peut également être induit par une situation familiale conflictuelle. On observe en outre un possible effet cumulatif provoqué par des conflits familiaux, un contrôle parental réduit du fait de ces conflits et l'apparition de nouveaux conflits eux-mêmes induits par une consommation accrue de médias par les enfants.

Un autre problème est le fait que la brutalité est nettement plus grande dans les représentations de la violence accessibles par Internet et diffusées par téléphone portable que dans celles véhiculées par la télévision. Pour les enfants et les adolescents ayant les compétences médiatiques requises et une connexion Internet peu contrôlée, il est très facile d'accéder à des représentations extrêmes, telles que des exécutions ou des viols réels (« snuff movies »). De telles représentations, extrêmes et décontextualisées, peuvent provoquer de fortes réactions de peur et d'importants traumatismes.

Effets des nouveaux médias

Les effets des médias se déploient toujours en relation avec divers facteurs contextuels sociaux, personnels et médiatiques, ayant entre eux des liens complexes. Chez certains groupes d'enfants et d'adolescents, la consommation de nouveaux médias à contenu violent accroît le risque en présence de facteurs personnels et sociaux aggravants. L'hypothèse d'un cumul des situations problématiques paraît ici déterminante : des difficultés dans différents domaines de l'existence (famille, école, pairs) et la consommation de contenus violents ou pornographiques peuvent s'alimenter réciproquement et générer des risques pour l'individu comme pour la société. D'autres études sont nécessaires pour comprendre la genèse de tels « calvaires » et déterminer quels facteurs de protection ou de soutien ont un effet préventif efficace.

Difficultés de la recherche sur l'effet des médias

L'une des difficultés principales de la recherche sur l'effet des médias réside dans le fait qu'il est pratiquement impossible de mettre en évidence des causalités immédiates, autrement dit des liens directs de cause à effet. Des études expérimentales ont certes constaté des corrélations entre consommation de télévision (ou de jeux électroniques violents) et agressivité, mais du point de vue de la socialisation des individus, il reste à déterminer si les médias sont une cause, un symptôme ou un catalyseur au sein d'une chaîne de causalités. De récentes enquêtes établissent que des variables modératrices telles que l'âge, les conflits familiaux ou une agressivité déjà présente chez l'utilisateur influent sur l'impact des médias à contenu violent. S'agissant des biographies chargées qui conduisent sur le chemin de la violence, la consommation de violence médiatique est à mettre en relation avec une accumulation de situations problématiques et avec une grande vulnérabilité chez certains groupes à risque. La thèse de l'innocuité de la violence des médias dans son ensemble ne tient pas, car même lorsque les liens de causalité sont peu manifestes au sein de grandes populations, les représentations de la violence renforcent clairement l'agressivité chez certains groupes à risque.

Les recherches actuelles sur les nouveaux médias essuient toutefois diverses critiques d'ordre théorique et méthodologique. L'enquête sur les effets des jeux électroniques, en particulier, est soumise à des facteurs tels que l'augmentation considérable des représentations visuelles réalistes des nouveaux jeux, dont la recherche ne tient pourtant encore guère compte. Des études longitudinales permettraient une interprétation plus poussée du rôle des nouveaux médias dans la genèse de l'agressivité et de la déviance, mais les rares enquêtes de longue durée connues à ce jour ne parviennent pas toutes aux mêmes conclusions.

Riassunto "Nuovi media e violenza"

Negli ultimi decenni gli effetti dei media audiovisivi sugli individui sono stati oggetto di migliaia di studi in tutto il mondo.

Il rapporto peritale "Nuovi media e violenza" dà un quadro aggiornato della ricerca sull'utilizzazione dei media elettronici da parte di bambini e giovani e sugli effetti del consumo di immagini violente su questa categoria di utenti. La perizia ha dedicato particolare attenzione all'individuazione delle variabili che generalmente propiziano il consumo di contenuti violenti da parte di bambini e giovani e alla definizione dei fattori che ne scatenano o aggravano gli effetti negativi. A margine sono trattati il consumo di materiale pornografico, i suoi effetti e altri aspetti dell'utilizzo compulsivo di nuovi media.

La ricerca ha dimostrato che gli effetti dei media non possono essere valutati senza tener conto di fattori personali, sociali e mediali. Il rapporto tra nuovi media e adolescenti non fa eccezione: il consumo di immagini violente è a rischio soprattutto se praticato in un contesto di situazioni esistenziali sfavorevoli da adolescenti appartenenti a determinati gruppi.

Qui di seguito riassumiamo i riscontri del rapporto.

Possesso e utilizzazione di nuovi media

Come hanno dimostrato diverse ricerche, il possesso e l'utilizzazione di nuovi media dipende in larga misura da fattori quali la loro disponibilità, il livello d'istruzione dei genitori e i conflitti eventualmente in atto in seno alla famiglia.

I bambini che dispongono di un mezzo elettronico nella propria stanza sono consumatori nettamente più assidui: tra i 7 e i 14 anni, chi ha un computer con accesso Internet nella propria stanza naviga in Rete circa tre volte di più dei coetanei che non ce l'hanno. Chi ha nella propria stanza un televisore via cavo ne fa un uso quotidiano superiore del 13% rispetto ai pari età.

In relazione alla frequenza dell'utilizzazione dei media elettronici e alla loro presenza nella stanza dei bambini si rileva una chiara influenza di fattori socioeconomici: i bambini di genitori a basso livello d'istruzione formale trascorrono quotidianamente più del doppio del tempo davanti alla televisione o alla *playstation* rispetto ai loro coetanei figli di persone con un elevato grado di formazione.

Inoltre, se nella stanza dei bambini vi è un televisore o un computer, il controllo dei genitori sui contenuti consumati è ridotto. In Svizzera l'accompagnamento attivo dei genitori all'utilizzo dei media elettronici è spesso scarso. Soltanto il 38% dei genitori di bambini d'età inferiore ai cinque anni, p es., dichiara di parlare sempre o quasi sempre con i figli di

quello che hanno visto da soli. Questi risultati non vanno sottovalutati, poiché le dimensioni del consumo e il controllo/coinvolgimento dei genitori sono considerati fattori importanti in relazione agli effetti dei nuovi media su bambini e giovani.

Da uno studio tedesco è emerso che i bambini di 10 anni che hanno una *playstation* nella loro stanza consumano videogiochi violenti vietati ai minori circa quattro volte di più dei loro coetanei. I bambini di genitori a basso livello d'istruzione consumano videogiochi vietati ai minori di 16 anni circa 3 volte di più dei loro pari età figli di persone con un grado di formazione elevato. L'attrazione per i contenuti violenti può essere originata per altro anche da conflitti familiari. Sono inoltre possibili effetti a catena: i conflitti familiari provocano un calo del controllo dei genitori, che genera a sua volta nuovi conflitti dovuti all'aumento del consumo mediatico dei bambini.

Il livello di violenza dei contenuti disponibili su Internet e diffusi via telefonino, molto superiore a quello della televisione, costituisce un problema specifico. Per *baby* internauti scarsamente controllati è molto facile accedere a immagini di estrema violenza, p. es. esecuzioni o stupri reali (i cosiddetti "*video snuff*"). Queste immagini estreme e decontestualizzate possono generare forti reazioni di paura e traumi.

Effetti dei nuovi media

Gli effetti dei media dipendono sempre dai fattori sociali, personali e mediali dei singoli contesti e dalle loro complesse correlazioni. Il consumo delle immagini violente proposte dai nuovi media è a rischio se praticato in un contesto di situazioni esistenziali sfavorevoli da adolescenti appartenenti a determinati gruppi. *L'accumulo di situazioni problematiche* è un aspetto fondamentale: le difficoltà sostenute nei diversi campi della vita (famiglia, scuola, coetanei) e il consumo di immagini violente o pornografiche possono aggravarsi a vicenda fino a creare una minaccia per l'individuo e/o la comunità. La genesi di spirali di questo genere e i fattori di protezione o di sostegno che ne prevengono efficacemente l'innescio dovranno essere attentamente studiati in ulteriori ricerche.

Problemi della ricerca sugli effetti dei media

Uno dei maggiori problemi della ricerca sugli effetti dei media è che gli studi empirici non sono in grado di rilevare rapporti diretti di causa-effetto. La correlazione tra consumo televisivo/utilizzo di videogiochi violenti e aggressività è sperimentalmente assodata, ma, quanto al comportamento sociale dei singoli individui, non si è potuto chiarire se i media ne siano una causa o non piuttosto un sintomo o ancora un'aggravante in una catena di cause. Le ricerche più recenti dimostrano che gli effetti delle immagini violente variano secondo fattori quali, p. es., l'età, i conflitti familiari o l'aggressività intrinseca dell'utente. In relazione ai percorsi esistenziali che sfociano in una vita violenta, *il consumo di immagini violente va visto nel contesto dell'eventuale presenza di altri problemi e della maggior vulnerabilità*

di determinati gruppi a rischio. La tesi dell'ininfluenza della violenza propagata dai media non può essere accettata senza i dovuti distinguo: perché se è vero che in rapporto a grandi popolazioni di riferimento l'incidenza dei media sui comportamenti violenti è minima, è altrettanto vero che in certi gruppi a rischio il consumo di immagini violente provoca un aumento dell'aggressività.

La validità delle attuali conoscenze sui nuovi media è tuttavia messa in dubbio da più parti con argomenti teorici e metodologici. Si rileva in particolare che la ricerca in materia non ha finora tenuto conto di fattori importanti per l'incidenza dei media, come p. es. il netto aumento dell'impiego di immagini realistiche nei nuovi videogiochi. Valutazioni più fondate dell'influenza dei media elettronici su aggressività e devianza potrebbero essere fornite da studi longitudinali. I pochi finora eseguiti sono tuttavia giunti a conclusioni discordi.

Summary "New media and violence"

In the last few decades, the effects of audiovisual media have been the subject of thousands of research studies.

"New Media and Violence" is a review of existing research on the use of media by children and adolescents as well as the effect which the consumption of violent content has on them. The survey focuses on the key determinants behind the use of violent media among children and adolescents, as well as the factors which could trigger or exacerbate problems among these young viewers. We shall also briefly look at the issues surrounding the use and effects of pornographic content, including other aspects of obsessive use of new media by children and adolescents.

One of the central findings of the research to date is that any assessment of the effects of new media must take into account personal, social and medial factors. This, of course, also applies to studies which focus on adolescent media use, because certain groups of young people are at higher risk due to pre-existing difficulties in their life.

Below are the key findings of the survey.

Possession and use of new media

The research has identified a series of major factors behind the possession and use of new media by children and adolescents. These include the availability of these media, their parents' level of education and family conflicts.

The presence of electronic equipment in the child's bedroom is associated with much more frequent use. Computer use is on average three times higher among 7- to 14-year-olds who have a computer with an internet connection in their room than among those who do not. Likewise, 7- to 14-year-olds who have a television with cable connection in their room daily watch around 13% more television than those who do not have their own personal TV set.

Socioeconomic factors play a decisive role with regard to the frequency of children's media use and the presence of electronic equipment in the child's room. Children whose parents have little formal education spend twice as long every day watching TV or playing computer games than children from families with a high level of formal education.

The presence of a TV or computer in the child's room further diminishes the control which parents exercise over their child's viewing habits. In Switzerland, there is little active parental supervision with regard to media use. Only 38% of parents with children under five talk to the child about what he or she had watched on TV. The importance of this finding should not be underestimated since it is claimed that the level of consumption as

well as parental control are determining factors with respect to the effects which media use has on children and adolescents.

A survey in Germany found that 10-year-olds with a personal games console in their room play violent computer games which are not suitable for their age group four times more frequently than those who do not have a console in their room. Children from families with a low level of formal education play computer games that are not suitable for their age three times more frequently than children from families with a high level of formal education. There may also be a correlation between greater use of violent media and family conflicts, which in turn could cause a cumulative effect.

A problem with regard to the circulation of violent content via internet and mobile phones is that the violence tends to be more extreme than that which is shown on TV. Children and adolescents with the necessary media skills and with virtually unsupervised access to the internet can easily access portrayals of extreme violence, such as real-life executions (known also as "snuff videos") and rapes. The decontextualised consumption of such extreme violence can cause serious anxiety and trauma among these young viewers.

Effects of new media

The effects which media have are always contingent on social, personal and medial factors, and their complex interaction. The consumption of violent media poses a greater risk to adolescents who already experience difficulties in their day-to-day life. It would seem that in these cases there is an *accumulation of problems* faced by these young people in various parts of their life, such as within their family, at school and with peers. The consumption of violent and/or pornographic content therefore can be mutually reinforcing and constitute an individual and/or social risk. Further research is needed to describe the exact pathways which lead to these problems and to identify protective and/or supportive factors which may have a preventive effect.

Limitations of media effects research

One of the main limitations of media effects research is that an empirical approach makes it almost impossible to establish direct causalities, i.e. direct cause and effect relationships. Experimental studies have found correlations between television consumption and aggression, as well as between the use of violent computer games and aggressive behaviour. Nevertheless, it remains unclear whether media use is the cause, merely a symptom or an exacerbating factor in the chain of causality. The most recent research on media effects found that the impact of violent media depends on moderating variables such as the age of the user, the presence of family conflicts and pre-existing aggressive behaviour. In terms of the far-reaching pathways that lead to a life dominated by violence, the *consumption of violent media should be considered in the context of an accumulation of problems and the higher*

vulnerability of certain risk groups. The hypothesis that media violence has no effect is also untenable. Although there are weak correlations between the consumption of violent media content and violent behaviour in the population as a whole, it would be fair to say that certain population sub-groups display more aggressive behaviour as the result of viewing violent images.

However, research on new media has come in for criticism from various quarters, who question the theory underpinning the findings and the methods used to reach them. In particular, research on the effects of playing computer games is influenced by features such as the highly realistic visuals of new computer games, a point which receives little attention in research. Longitudinal studies may provide clearer findings on the role of new media in relation to aggressive and deviant behaviour, though the conclusions reached by the few studies to date differ widely.

1 Einleitung

Die Diskussion um mögliche negative Wirkungen des Konsums von Medien auf Einstellungen und Verhalten von Kindern und Jugendlichen hat eine lange Tradition.¹ Mit der Verbreitung von audiovisuellen Medien (Fernsehen, Video, Kino) und der intensivierten visuellen Präsentation gewaltdarstellender Inhalte im 20. Jahrhundert erfuhr der wissenschaftliche und öffentliche Diskurs über Wirkungen von Medien auf Kinder und Jugendliche eine drastische Ausweitung.² Parallel setzte mit der *Medienwirkungsforschung* der Versuch ein, wissenschaftlich gesicherte Erkenntnisse über Auswirkungen des Konsums von Medien auf Individuen zu gewinnen.

Mit dem Aufkommen von Neuen Medien³ und neuartigen audiovisuellen Präsentationen hat sich die Diskussion um problematische Auswirkungen in industrialisierten Gesellschaften stark polarisiert. Insbesondere Computerspiele⁴, Internet und in neuester Zeit Mobiltelefone stehen im Zentrum der öffentlichen Aufmerksamkeit. So hat z.B. die Kenntnis über den Besitz von gewaltdarstellenden Computerspielen der beiden Amokläufer von Erfurt (2002) und Emsdetten (2006) in Deutschland eine intensive Debatte um ein völliges Verbot

¹ Vgl. z.B. den Diskurs zur "Lesesucht" im beginnenden 19. Jahrhundert, wonach insbesondere Jugendliche infolge übermäßigen Lesens in ihrer Entwicklung bedroht seien: "Den verderblichsten Einfluß hat die Lesesucht auf die Jugend, [...] weil die Einbildungskraft ohnehin das Thätigste ihrer Seelenvermögen ist." (Zschokke, 1821: 135)

² Zu möglichen Auswirkungen des Konsums von gewaltdarstellenden Fernsehinhalten auf das Gewaltverhalten von Kindern und Jugendlichen sollen in den letzten 40 Jahren weltweit über 1000 Studien publiziert worden sein (Mudore, 2000).

³ In funktionaler Hinsicht zeichnen sich Neue Medien im Unterschied zu Printmedien, Fernsehen, Video etc. durch ihre Interaktivität aus. Die massenmediale Einwegkommunikation wird durch vielfache Rückmelde- und Eingriffsmöglichkeiten des Nutzenden aufgebrochen (Sutter, 2004). Meist bezieht sich der Begriff Neue Medien auf den Einsatz von digitaler Computertechnologie (Springel, 1999). Allerdings wird der Terminus Neue Medien uneinheitlich verwendet. Neben o. g. funktionalen werden z.T. auch historisch orientierte Definitionen vorgestellt, die unter Neuen Medien solche verstehen, die zeitlich nach den "klassischen" Medien (Radio, Fernsehen, Zeitungen) eingeführt wurden (Arnold & Neuberger, 2005: 11). Postmodern orientierte Konzepte schliesslich verstehen Neue Medien als Erweiterungen des menschlichen Körpers, die virtuell-immersiv neue Formen von Sozialität und Bewusstsein ermöglichen (Grigar, 2007; Steinmann, 2004). An dieser Stelle wird eine funktionale Definition von Neuen Medien vertreten, dies auch im Hinblick auf die zunehmende Durchmischung von "alten" und "neuen" Medien beispielsweise beim interaktiven Fernsehen und multifunktionalen Mobiltelefonen.

⁴ Wo nicht anders ausgewiesen, soll als Computerspiel im Folgenden jedes computergestützte Spiel bezeichnet werden, unabhängig vom jeweiligen Trägermedium. Zu unterscheiden sind PC-Spiele (Trägermedium Personalcomputer), Konsolen- oder Videospiele (Trägermedium eigens konstruiertes Gerät), Handhelds (Trägermedium eigens konstruiertes tragbares Gerät) und Arcadespiele (Trägermedium Spielautomat mit Münzeinwurf) (vgl.: Kunczik & Zipfel, 2006). Nach Trägermedien differenzierende Untersuchungen sind bisher kaum durchgeführt worden, wären jedoch aufgrund der unterschiedlichen Settings, Interaktions- und Darstellungsformen unbedingt erforderlich (Atkins, 2006).

sogenannter "Killerspiele" für Minderjährige ausgelöst (vgl.: Frankfurter Allgemeine, 21.11.2006).

Auch in der Schweiz erregten Gewalttaten Jugendlicher, die offensichtlich gewaltdarstellende Computerspiele nutzten, grosse öffentliche Aufmerksamkeit (Arnet, 2007), und auch hier wird im politischen Kontext mittlerweile der generalisierende Terminus "Killerspiele" verwendet. So lautet eine Motion (Näf, 2007), eingereicht im Grossen Rat des Kanton Berns, "Standesinitiative zum Verbot von 'Killerspielen'". Infolge der exemplarischen Anzeige eines Filialleiters einer Warenhauskette wegen des Verkaufs eines solchen Spieles durch den Motionär im Jahr 2008 hat das Thema in der Schweiz grosse öffentliche Aufmerksamkeit erlangt.

Ein zentraler Streitpunkt der Medienwirkungsforschung ist die Frage, ob ein direkter, monokausaler Zusammenhang zwischen Medienkonsum und verschiedenen Effekten (insb. Aggression) konstatiert werden kann, oder ob Medienwirkungen sinnvoll nur im Kontext von anderen Einflussvariablen (wie z.B. Familienkonflikte, Armut) untersucht werden können (vgl.: Anderson & Bushman, 2002; Durkin & Aisbett, 1999; Hurrelmann, 1994; Ladas, 2002; Rath, 2000; Weber, 2003). Um den komplexen Wechselwirkungsprozessen zwischen Individuum und medial vermittelten Informationen gerecht zu werden, werden in empirischen Untersuchungen zunehmend lebensweltliche und personenspezifische Faktoren berücksichtigt (Wallenius, Punamäki & Rimpelä, 2007). Der Versuch, empirisch und theoretisch monokausale Zusammenhänge zwischen dem Konsum von Gewaltdarstellungen und z.B. der Steigerung von Aggression zu postulieren, wird z.T. stark kritisiert. Nach Fromme (1999) beeinflussen insbesondere Sozialisation und aktuelle Lebenssituation die Formen des Transfers zwischen Person und Medium.

Die Nutzung von Computerspielen hat in der Schweiz insbesondere unter Kindern und Jugendlichen in den letzten Jahren zunehmende Verbreitung gefunden. Für das erste Quartal 2008 gibt die Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA, 2008) ca. 912'000 verkaufte Computerspiele und 107'000 Konsolen in der Schweiz an. Im Vergleich zum Vorjahresquartal hat der Absatz von Computerspielen nach SIEA um 7%, der Umsatz um 13% zugenommen.

Die Auswirkungen der Verbreitung und des Konsums von gewaltdarstellenden und pornografischen Visualisierungen in Computerspielen, Internet und zuletzt auf Mobilfunkgeräten auf die Entwicklungsprozesse Heranwachsender sind allerdings noch wenig untersucht. Die empirische Komplexität ist angesichts der vielfältigen Wechselwirkungsprozesse zwischen Individuum und Umwelt im Prozess des Heranwachsens und der zunehmenden Interaktivität Neuer Medien als sehr hoch einzuschätzen. Nach bisherigem Kenntnisstand scheint es überhaupt fraglich, ob unabhängig von möglichen Einflüssen von Drittvariablen generell gleichförmige Wirkungen von Medien festzustellen sind (McGuire, 1986). Vielversprechender scheinen Zugänge zu sein, die einen problematischen Medienkonsum von

Kindern und Jugendlichen im Zusammenhang mit weiteren Faktoren, wie z.B. belasteten Sozialbeziehungen, untersuchen.

Dieser Bericht stellt einen Überblick zum aktuellen Stand der Forschung hinsichtlich der Nutzung und der Wirkungen gewaltdarstellender Medien, insbesondere Neuer Medien, auf Kinder und Jugendliche dar. Im Fokus stehen dabei Fragen nach den zentralen Einflussvariablen, die zur Nutzung gewaltdarstellender Neuer Medien bei Kindern und Jugendlichen führen, sowie nach Faktoren, die problematische Wirkungen solcher Inhalte auf Kinder und Jugendliche auslösen oder verstärken. Im Hinblick auf die Befunde der neueren Medienwirkungsforschung werden hierbei ausser den Medien selbst zentrale Lebensbereiche der Nutzer/innen in die Analyse einbezogen. Nur am Rande können Fragen zur Nutzung und Wirkung pornografischer Inhalte und weitergehende Aspekte der suchtartigen Nutzung Neuer Medien behandelt werden.

2 Nutzung Neuer Medien durch Kinder und Jugendliche

2.1 Medienausstattung und Medienkonsum

Nach einem Rückgang der angemeldeten Fernsehgeräte in Schweizer Haushalten in den späten 90er-Jahren erreichten diese 2006 mit 85% in etwa den Stand von 1990.⁵ Die nicht gemeldeten Fernsehgeräte mitgerechnet kann von einer annähernden Vollversorgung der schweizerischen Haushalte mit Fernsehgeräten gesprochen werden: So berichteten 94% der Befragten einer für die Schweiz repräsentativen Studie über den Besitz eines Fernsehgerätes (Forschungsdienst SRG SSR, 2004: 61). Nachdem über Jahrzehnte nur das Radio eine ähnlich hohe Verbreitung fand, verfügen heute viele Haushalte über eine umfängliche Ausstattung mit elektronischen Medien: Videorekorder (65%), CD-Player (81%) und Computer (70%)⁶ (Forschungsdienst SRG SSR, 2004: 61). Noch 1996 besass nur jede zehnte Person ein Mobilfunkgerät, im Jahr 2006 beträgt die Ausstattung beinahe 100% (Bundesamt für Statistik, 2008b).

Haushalte mit Kindern im Alter zwischen 7 und 14 Jahren weisen eine deutlich höhere Ausstattung mit elektronischen Medien auf als der gesamtschweizerische Durchschnitt: Insbesondere Videorekorder (83%) und Computer (86%) finden sich in Familienhaushalten deutlich häufiger. 65% der Haushalte mit Kindern, die einen Computer besitzen, haben auch Zugang zum Internet (Forschungsdienst SRG SSR, 2004: 56). Die hohe Mediendichte insbesondere der Haushalte mit Kindern in der Schweiz spiegelt zweifelsohne die Bedeutung elektronischer Medien im Leben von Kindern und Jugendlichen wider (vgl. Abbildung 1).

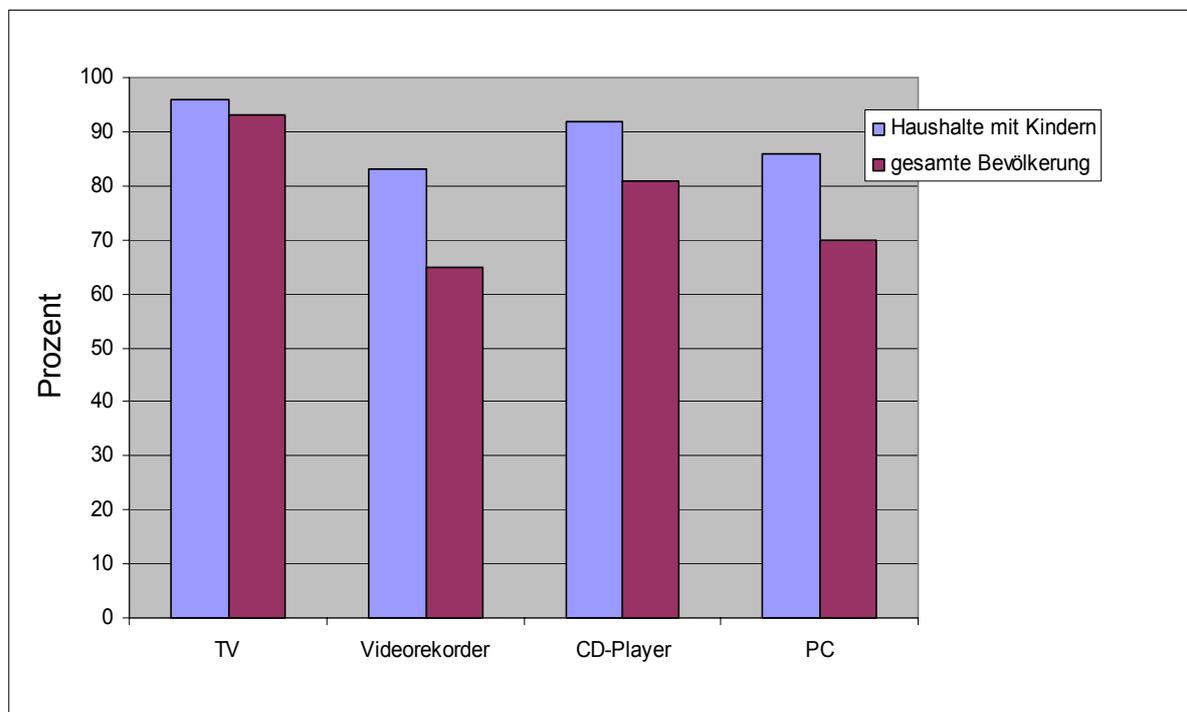
Die Nutzung von Medien hat im Zeitbudget von Kindern und Jugendlichen in der Schweiz einen hohen Stellenwert. Spitzenreiter ist nach wie vor das Fernsehen: 7- bis 14-jährige Kinder sehen in der Schweiz täglich durchschnittlich etwa eine Stunde und 40 Minuten fern (Forschungsdienst SRG SSR, 2004: 114f.). Allerdings stieg die Nutzungsdauer des

⁵ Die Angaben zum Jahr 2006 stellen eine Hochrechnung dar, die von einer gleichbleibenden durchschnittlichen Anzahl Personen je Haushalt (2,24) ausgeht, da die Anzahl der Haushalte in der Schweiz zuletzt im Jahr 2000 erhoben wurde (vgl.: Bundesamt für Statistik, 2008a). Diese Kennzahl schliesst jedoch die nicht gemeldeten Fernsehgeräte aus, d.h. die Ausstattung dürfte deutlich höher liegen.

⁶ Abweichende Zahlen liefert eine repräsentative Umfrage unter 15- bis 74-Jährigen (Swisscom/Link-Institut, 2005), in welcher 76% der Befragten angeben, einen Computer zu besitzen und 87% der Computerbesitzer/innen angeben, über Zugang zum Internet zu verfügen.

Computers in den letzten Jahren kontinuierlich an⁷: Insbesondere Computerspiele beanspruchen mit durchschnittlich fast einer Stunde täglichen Konsums einen Grossteil der Nutzung von Computern durch Kinder (ebd.: 128).

Abbildung 1: Besitz von Unterhaltungselektronik in der Schweiz: prozentuale Verteilung der Haushalte mit mindestens einem Gerät (nach: Forschungsdienst SRG SSR, 2004: 61)



2.1.1 Ausstattung der Kinderzimmer mit elektronischen Medien und Elterninvolviertheit

Die Ausstattung der Kinderzimmer mit elektronischen Medien, allen voran Fernseher und Computer, ist im Zusammenhang mit dem Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen eine Thematik, die in den letzten Jahren verstärkte Aufmerksamkeit erhalten hat. 21% der 11- bis 14-jährigen Kinder in der Schweiz haben im Jahr 2003 einen eigenen Fernseher im Zimmer, 28% einen eigenen Computer (Forschungsdienst SRG SSR, 2004).⁸ Fast die Hälfte davon hat ebenfalls einen eigenen Internetzugang. Eine Vollerhebung in einer Schweizer

⁷ Für die Schweiz existieren keine Langzeitstudien zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen. Für Deutschland vgl. die seit 1999 zum Medienumgang der 6- bis 13-Jährigen durchgeführte Langzeitstudie KIM (2007b: 65): "Allerdings gewinnt der Computer vor allem bei den Jungen und bei den älteren Kindern zunehmend an Bedeutung. Vier Fünftel der Kinder haben bereits Erfahrung mit dem Computer gesammelt."

⁸ Im europäischen Vergleich ist die Rate der TV-Ausstattung in den Kinderzimmern der Schweiz eine der geringsten. Für Deutschland z.B. geben 44% der Eltern 11- bis 14-Jähriger an, dass ihre Kinder einen eigenen Fernseher besitzen (UPC/cablecom, 2007a).

Gemeinde (Süss & Marti Salzmann, 2006) zeigte, dass 65% der Zehn- bis Zwölfjährigen einen Gameboy und 21% eine eigene Spielkonsole (mit Spielgelegenheit im eigenen Zimmer) besitzen. Auffällig ist der Geschlechtsunterschied: Zehn- bis zwölfjährige Knaben besitzen doppelt so oft wie Mädchen eine Spielkonsole.

Familien mit Migrationshintergrund besitzen zwar insgesamt weniger elektronische Medien als Schweizer Familien, in den Zimmern 12- bis 16-jähriger Jugendlicher mit Migrationshintergrund sind elektronische Medien allerdings deutlich häufiger anzutreffen als in den Zimmern von Schweizer Jugendlichen (vgl. Tabelle 1) (Bucher & Hermann, 2007).

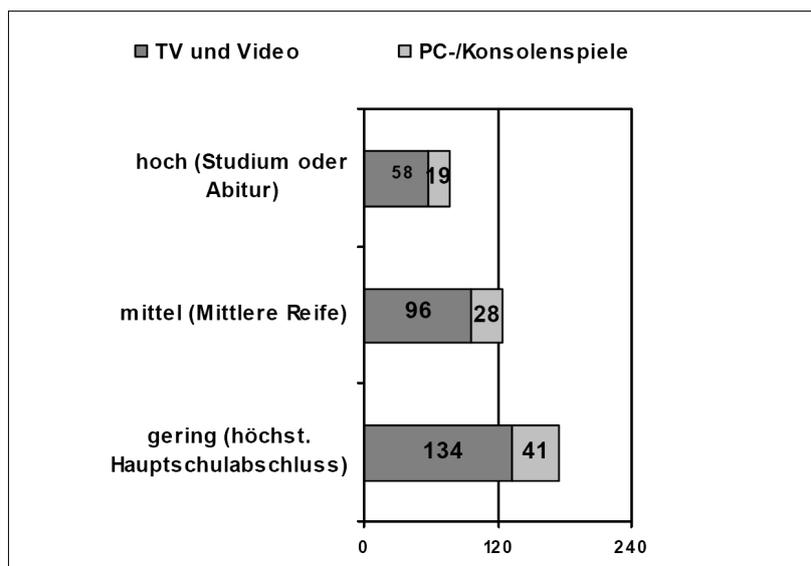
Tabelle 1: Medienzugang 12- bis 16-Jähriger im eigenen Zimmer. Aus: Bucher & Hermann (2007: 53)

<i>genannt (%)</i>	<i>Schweiz</i>	<i>Migrationshintergrund</i>	<i>Italien</i>	<i>Türkei</i>	<i>Ex-Jugoslawien</i>
<i>Radio</i>	89	74	78	69	72
<i>Zeitschriften-Abo</i>	24	17	11	10	21
<i>TV</i>	32	46	50	39	52
<i>Satelliten-TV</i>	6	6	8	5	8
<i>Video</i>	18	23	25	22	25
<i>Stereoanlage</i>	87	78	83	81	74
<i>Computer</i>	45	56	51	68	61
<i>Internet</i>	30	49	40	64	56
<i>DVD</i>	27	39	36	46	44
<i>Playstation</i>	25	37	40	43	41
<i>Ø Anzahl Bücher</i>	37	23	22	24	16

Hervorzuheben ist der Zusammenhang zwischen formalem Bildungsgrad bzw. Haushaltseinkommen der Eltern und der Medienausstattung der Kinderzimmer: Je geringer der formale Bildungsgrad der Mutter und je niedriger das Haushaltseinkommen, desto umfangreicher ist die Ausstattung der Kinderzimmer mit audiovisuellen Medien (Forschungsdienst SRG SSR, 2004: 72). Ein weiterer signifikanter Zusammenhang besteht im Hinblick auf die Anzahl der Kinder: Einzelkinder verfügen deutlich öfter über audiovisuelle Medien in ihrem Kinderzimmer und weisen insbesondere nach acht Uhr abends einen deutlich höheren Fernsehkonsum auf als Kinder mit Geschwistern: "Die parasoziale Funktion, welche das Medium bei Kindern ohne Geschwister in deren Freizeit übernimmt, ist nicht zu übersehen." (Ebd.: 304)

Die Ausstattung des Kinderzimmers mit elektronischen Medien führt zu einer deutlich häufigeren Nutzung dieser Geräte: Wenn ein Computer mit Internetanschluss im Kinderzimmer verfügbar ist, nutzen Kinder im Alter zwischen 7 und 14 Jahren dieses Medium im Durchschnitt etwa dreimal so häufig wie Kinder ohne diese Möglichkeit (ebd.: 163). Ist ein Fernseher mit Kabelanschluss im Kinderzimmer vorhanden, erhöht sich die tägliche Nutzung um 13%. Mössle, Kleimann, Rehbein und Pfeiffer (2006) stellten für Deutschland fest, dass zehnjährige Kinder ohne eigenen Fernseher an Wochentagen durchschnittlich 70 Minuten fernsehen, diejenigen mit einem eigenen Fernseher hingegen über zwei Stunden.⁹ Die Autoren stellen weiter fest, dass sich die tägliche Mediennutzungszeit von Fernseher und Computerspielen bei Kindern aus Elternhäusern mit geringem formalem Bildungsgrad (175 Minuten) im Gegensatz zu solchen mit hohem (77 Minuten) mehr als verdoppelt (vgl. Abbildung 2).

Abbildung 2: Medienzeiten an Schultagen nach Bildungshintergrund im Elternhaus (in Minuten).
Aus: Mössle et al. (2006: 5)



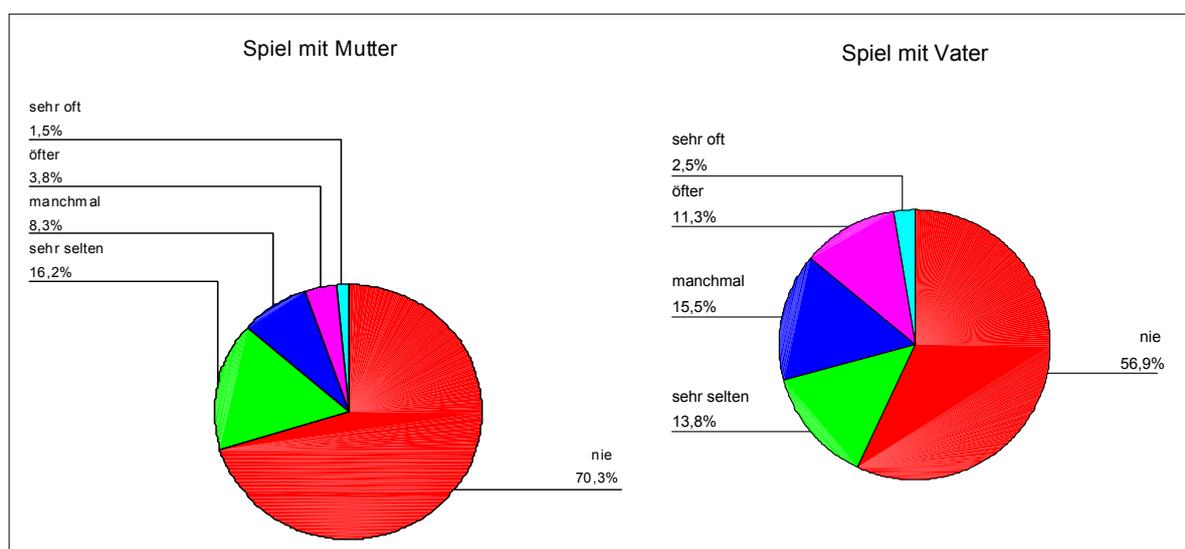
Bucher und Bonfadelli (2007: 137) weisen einen wöchentlich um drei Stunden höheren Fernsehkonsum Jugendlicher mit Migrationshintergrund gegenüber Schweizer Jugendlichen nach. Ebenso verweilen Jugendliche mit Migrationshintergrund wöchentlich etwa zwei Stunden länger im Internet, was u.a. auf den höheren Anteil an Medienbesitz in dieser Bevölkerungsgruppe zurückzuführen ist. Jugendliche mit Migrationshintergrund weisen jedoch bezüglich Internetnutzung auch einen höheren Anteil an Nicht-Nutzern

⁹ Andere Ergebnisse zeigt für Deutschland eine Auswertung der Daten der GfK Fernsehforschung (Feierabend & Klingler, 2007), wonach 10- bis 13-Jährige, die im Besitz eines eigenen Fernsehgerätes sind, täglich nur 23 Minuten länger fernsehen, als solche ohne eigenes Gerät.

gegenüber Schweizer Jugendlichen auf. In dieser Gruppe ist die Mediennutzung demnach heterogener als bei Schweizer Jugendlichen.

In der Schweiz verbringen Drei- bis Sechsjährige rund ein Drittel ihrer Nutzungszeit alleine vor dem Fernseher (Bonfadelli, 2004b: 190), und nur 38% der Eltern von Kindern im Alter bis zu fünf Jahren geben an, immer oder fast immer nach den Sendungen über das Gesehene zu sprechen (UPC/cablecom, 2007b). Über vergleichbare Ergebnisse berichten Trudewind & Steckel (2002), wonach ca. 71% der Väter und 87% der Mütter von 8- bis 14-Jährigen angeben, sehr selten oder nie mit ihren Kindern gemeinsam Computerspiele zu spielen (vgl. Abbildung 3).

Abbildung 3: Gemeinsames Computerspiel mit Mutter oder Vater von 8- bis 14-Jährigen. Aus: Trudewind & Steckel (2002: 15)



Mehr als die Hälfte der Eltern kennt nicht alle Spiele, die ihre Kinder nutzen, und 64% sprechen nie oder selten Verbote gegen das Computerspielen aus. Insbesondere sozioökonomisch benachteiligte Eltern zeigen nach Paus-Hasebrink, Bichler & Wijnen (2007) ein wenig regulatives und stringentes Medienerziehungsverhalten und unterstützen ihre Kinder nur wenig in Form einer kommunikativen Begleitung ihres täglichen Medienumgangs. Sind Kinderzimmer mit Fernseher oder Computer ausgestattet, ist die elterliche Kontrolle darüber, welche Inhalte ihre Kinder nutzen, zusätzlich vermindert (vgl. Kap. 2.2.1). Diese Befunde sind von nicht zu unterschätzender Bedeutung, da das Ausmass des Konsums und die elterliche Kontrolle bzw. Elterninvolviertheit als einflussreiche Faktoren für die Wirkung von Medieninhalten auf Kinder und Jugendliche angesehen werden (vgl. Browne & Hamilton-Giachritsis, 2005; Heim, Brandtzæg, Bertzberg Kaare, Endestad & Torgersen, 2007; Smith, 2004; Trepte, 2004; Trudewind & Steckel, 2002; Wallenius et al., 2007).

2.1.2 Zusammenhänge zwischen Nutzungsgewohnheiten der Eltern und ihrer Kinder

Der durchschnittliche tägliche Fernsehkonsum lag 2005 in der Schweiz bei 164 Minuten (Publisuisse, 2005). Einen wichtigen Einfluss auf die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen haben die Nutzungsgewohnheiten der Eltern (Barradas, Fulton, Blanck & Huhman, 2007; MPFS, 2007b). Süss und Giordani (2000) zeigen ferner, dass der Zusammenhang zwischen dem Fernsehkonsum der Eltern und dem ihrer Kinder auch in unterschiedlichen Bildungsschichten nachzuweisen ist: In Familien mit geringerer Bildung sehen Eltern wie Kinder deutlich mehr fern als in Familien mit höherer Bildung. Es ist allerdings zu berücksichtigen, dass die Motivationen, die zu vermehrtem Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen mit geringerer Bildung führen, mitunter ökonomisch bedingt sind, da diesen Haushalten für andere Freizeitbeschäftigungen oftmals die finanziellen Mittel fehlen.

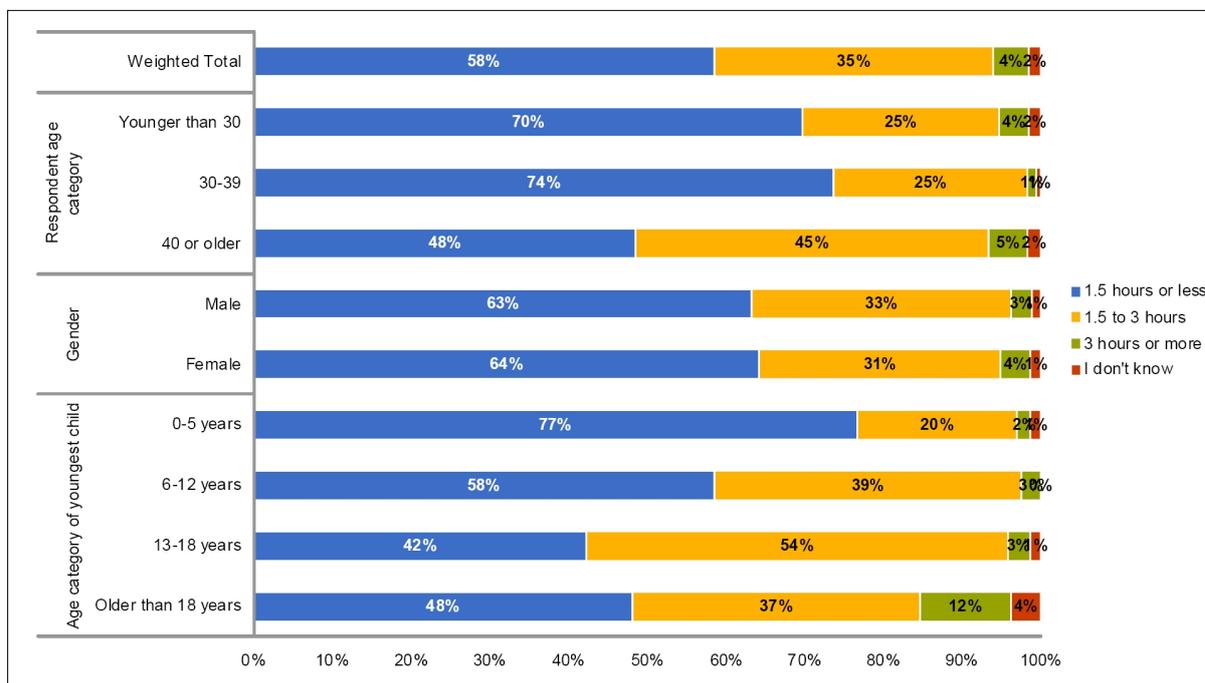
In diesem Zusammenhang ist die Gruppe der "Vielseher", also von Personen, die vier und mehr Stunden¹⁰ täglich fernsehen, von besonderem Interesse. Eine 1999 durchgeführte UNIVOX-Studie (Bonfadelli, 2004b: 174) zeigt, dass 23% der ab 18-Jährigen in der Schweiz täglich drei und mehr Stunden fernsehen, 10% vier und mehr Stunden. Bereits in einer im Jahr 1975 durchgeführten Studie beschreiben Saxer, Bonfadelli und Hättenschwiler (1980), dass 20% der 9- bis 15-jährigen Kinder drei und mehr Stunden am Tag fernsehen. Obwohl ein aktueller Vergleich in dieser Altersklasse nicht vorliegt, scheint der extensive Fernsehkonsum bei Kindern und Jugendlichen in der Schweiz eher rückläufig zu sein (UPC/cablecom, 2007b): Nur ca. 3% der Kinder zwischen 6 und 18 Jahren sehen nach Meinung der Eltern täglich mehr als drei Stunden fern.¹¹ Allerdings sehen nach Angaben der Eltern 39% der sechs- bis zwölfjährigen Kinder täglich zwischen eineinhalb und drei Stunden fern (vgl. Abbildung 4).

Im Hinblick auf die extensive Nutzung von Computern wurde bei einer Vollerhebung unter 10- bis 18-Jährigen in Kriens (Süss & Marti Salzmann, 2006) ermittelt, dass 5% von ihnen mehr als 200 Minuten täglich am Computer sitzen und damit, den Autor/innen zufolge, als "Risikogruppe" zu bezeichnen sind (ebd.: 47).

¹⁰ Je nach Herkunft und Jahrgang der Studien sind die Definitionen sehr unterschiedlich: In neueren Studien wurde die durchschnittliche Nutzungsdauer eines/einer Vielsehenden heraufgesetzt, da die tägliche Nutzungsdauer des Fernsehens insgesamt zugenommen hat (Bonfadelli, 2004b: 173).

¹¹ In Deutschland geben 16% der Zehnjährigen an, mehr als drei Stunden täglich fernzusehen, und 11%, mehr als drei Stunden täglich Computerspiele zu nutzen (Heins, Seitz, Schuz, Toschke, Harth, Letzel & Bohler, 2007).

Abbildung 4: Tägliche Nutzungszeit des Fernsehens ihrer Kinder, geschätzt durch die Eltern. Aus: UPC/cablecom (2007b: 4)



2.1.3 Neue Medien, Nutzungsmuster und Trends

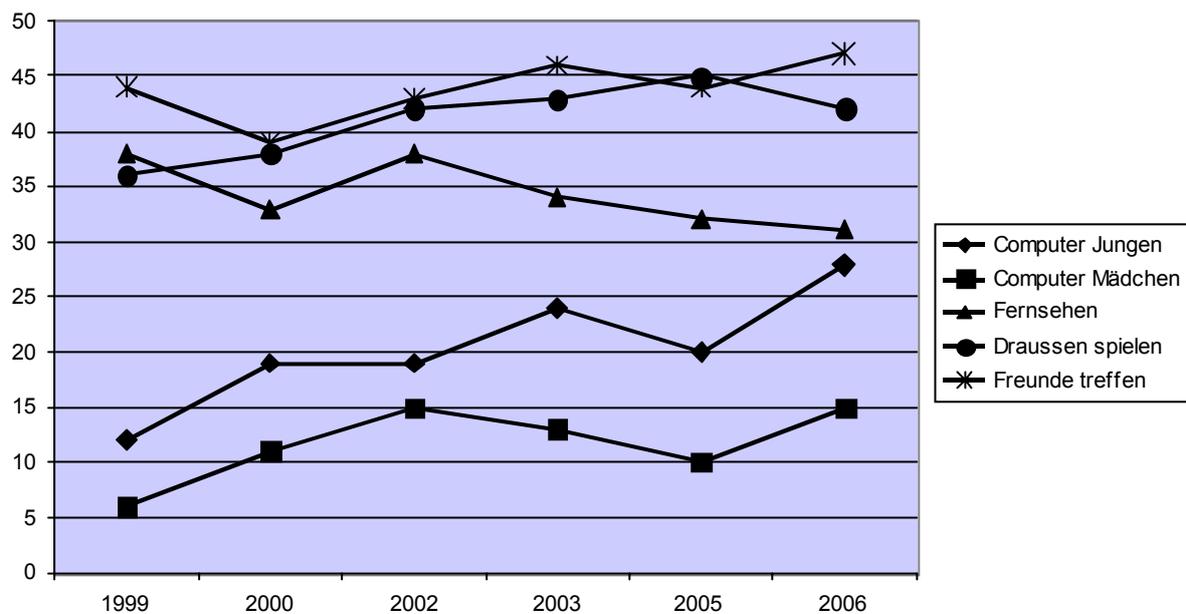
Neue Medien wie der Computer stehen im Verdacht, andere Freizeitbeschäftigungen von Kindern und Jugendlichen zu verdrängen. Im Bereich der Mediennutzung ist tatsächlich eine Verschiebung von der Nutzung klassischer Medien hin zu Neuen Medien feststellbar: Für die Schweiz (Swisscom/Link-Institut, 2005) konnte gezeigt werden, dass der wöchentliche Fernsehkonsum von 15- bis 75-Jährigen um ca. 2,5 Stunden zurückgeht, wenn das Internet genutzt wird. Oehmichen und Schröter (2007: 421) stellen in einer Mediennutzer-typologien bildenden Studie fest: "Als genereller Trend wird jedoch sichtbar, dass Jüngere sich wesentlich stärker von den klassischen Medien lösen oder Distanz zu ihnen aufbauen als Ältere. Hier spielen sehr stark medientechnisch mitgeprägte Sozialisierungseffekte eine wichtige Rolle."

In Deutschland hat für Kinder im Alter von 6 bis 13 Jahren das Fernsehen nach wie vor die höchste Bindungskraft aller Medien, ist - nach "Freunde treffen" und "draussen spielen" - immer noch die liebste Freizeitbeschäftigung (MPFS, 2007b). Eine Auswertung der seit 1999 vorliegenden KIM-Studien¹² zeigt allerdings, dass die Nutzung des Computers in den letzten Jahren immer öfter als liebste Freizeitbeschäftigung genannt wird: Nannten 1999

¹² Die repräsentativen KIM-Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest (MPFS) werden seit 1999 jährlich wiederholt und lassen Aussagen über längerfristige Entwicklungen zu.

noch 6% der Mädchen und 12% der Jungen den Computer als die liebste Freizeitbeschäftigung, sind es 2006 nach einem kontinuierlichen Anstieg 15% der Mädchen und 28% der Jungen, für die der Computer an erster Stelle steht (vgl.: Abbildung 5).

Abbildung 5: Liebste Freizeitaktivitäten von 6- bis 13-jährigen Kindern zwischen 1999 und 2006, eigene Darstellung (vgl. MPFS, 2000; MPFS, 2001; MPFS, 2002; MPFS, 2003; MPFS, 2006; MPFS, 2007b)



Zu beachten ist, dass etwa die Hälfte der Kinder angibt, den Computer täglich oder mehrmals die Woche für die Erledigung von Schulaufgaben zu verwenden. Erst an zweiter Stelle steht - bei Jungen nur knapp hinter der Erledigung von Schulaufgaben - das Spielen von Computerspielen. Demgegenüber geben nur 17% der Mädchen an, täglich oder mehrmals die Woche Computerspiele zu spielen. Das Geschlecht ist im Hinblick auf die Nutzung von Computerspielen gegenüber Alter, Bildung, Nationalität etc. der wichtigste Einflussfaktor. Für die Schweiz kann von ähnlichen Nutzungshäufigkeiten ausgegangen werden: 65% der Knaben und 19% der Mädchen im Alter von 15 Jahren spielen mehrmals in der Woche Computerspiele (Zahner Rossier, 2003).

Böhi (2003) stellt für die Schweiz fest, dass sich im Jahr 2002 im Vergleich zu 1997 die gesamte tägliche Mediennutzungszeit (ohne Mobiltelefon und Gratiszeitungen) Jugendlicher im Alter zwischen 12 und 16 Jahren um 55 Minuten auf 419 Minuten erhöht hat, gibt allerdings zu bedenken, dass dieser hohe Wert die gleichzeitige Nutzung mehrerer Medien nicht berücksichtigt. Bedeutsam ist, dass insbesondere bei den 12- bis 14-Jährigen die Gesamtmediennutzungszeit seit 1997 mit eineinhalb Stunden überdurchschnittlich zugenommen hat. Zudem scheint sich das unterschiedliche Medienverhalten der Geschlechter seit 1997 weiter verändert zu haben: Während die Differenz 1997 noch 40 Minuten pro Tag

betrug, nutzten die Knaben 2002 Medien eine Stunde länger als Mädchen. Auch darin, welche Medien präferiert werden, unterscheiden sich Knaben und Mädchen: Mädchen bevorzugen eher Audio- und Printmedien, Knaben eher Computer und Internet. Gleichwohl hat sich die tägliche Nutzungszeit des Computers sowohl bei Knaben wie auch bei Mädchen in den Jahren zwischen 1997 und 2002 verdoppelt, die Nutzungszeit des Internets hat sich bei den 12- bis 16-Jährigen seit 1997 sogar etwa verzehnfacht (vgl. dazu auch Süss & Marti Salzmann, 2006: 12). Böhi (2003: 173) folgert trotz des massiven Zuwachses der Nutzungszeit des Computers: "Bis jetzt können weder eindeutige Verdrängungen noch ein Wechsel in Bezug auf die Leitmedien [Fernsehen, Audio; Anm. OS] bestätigt werden."

Kommunikation über elektronische Medien ist für Kinder und Jugendliche heute eine alltägliche Realität geworden: In Deutschland besitzen 94% der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren ein Handy, mit welchem in fast allen Fällen fotografiert, das Internet besucht und Daten per Bluetooth ausgetauscht werden können (Grimm & Rhein, 2007; MPFS, 2007a). Die tägliche Nutzungszeit des Mobiltelefons bei Jugendlichen im Alter von 12 bis 16 Jahren lag in der Schweiz 2002 bei 91 Minuten, was zeigt, dass Mobiltelefone zu einem vorrangigen Medium für Jugendliche avanciert sind (Böhi, 2003).¹³ Für Streuli (2008: 13) ist das Handy das "zentrale Steuerungsmedium im Alltag der Jugendlichen".

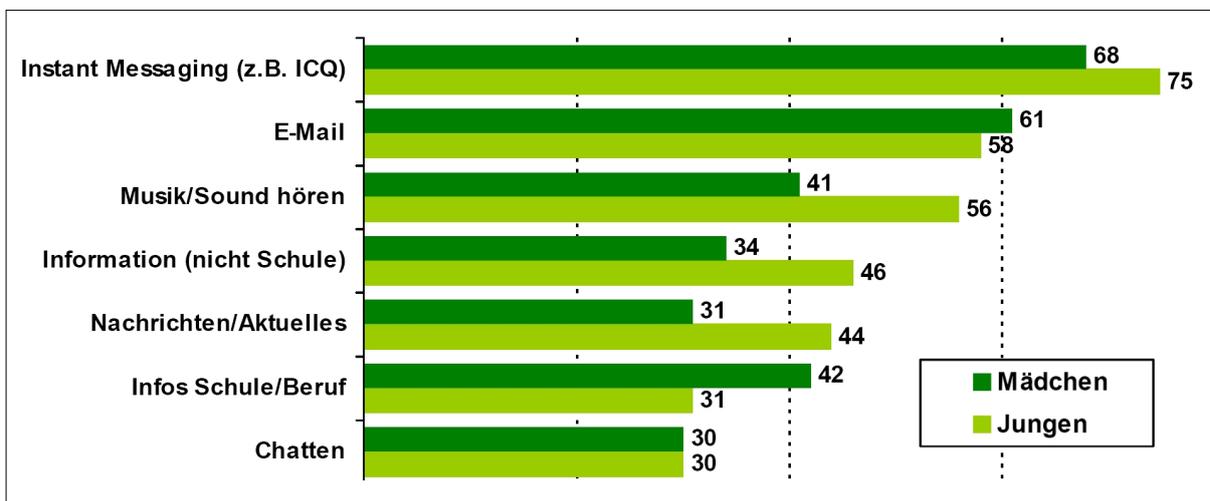
Reale und elektronisch vermittelte Kommunikation vernetzen sich zunehmend, in den "Social Networks" des Web 2.0 wechseln Interaktionen fließend zwischen virtueller und realer Ebene (vgl.: Renz, 2007). Wetzstein, Erbedinger, Eckert und Hilgers (2005: 115) stellen deshalb die Frage, ob eine Trennung zwischen "net-life" und "real-life" überhaupt sinnvoll sei und verweisen auf Döring (2003), der für dieses Phänomen den Begriff der "Hybridgemeinschaft" geprägt hat. Erste Auswertungen einer noch laufenden Studie (Steiner & Deiss, 2008) zu der in der Nordwestschweiz hochfrequentierten Social-Network-Internetplattform www.festzeit.ch¹⁴ zeigen die Bedeutung dieser Kommunikationsplattform für die Nutzer/innen: etwa 22% der Nutzer/innen geben an, täglich mehr als drei Stunden auf der Plattform online zu sein, etwa 55% der Nutzer/innen sind täglich mindestens eine Stunde auf der Plattform online. Es gilt allerdings zu berücksichtigen, dass viele Nutzer/innen während der Online-Zeit auf der Plattform wahrscheinlich auch anderen Tätigkeiten nachgehen. Die parallele Nutzung verschiedener Medien scheint ein zunehmend typisches Verhaltensmuster insbesondere jugendlicher Mediennutzer/innen zu sein (vgl.: Heim et al., 2007; Süss, 2007; Wetzstein et al., 2005).

¹³ SMS zu empfangen und zu verschicken stellt für 12- bis 19-Jährige noch vor dem Telefonieren die Hauptfunktion des Mobiltelefons dar (Grimm & Rhein, 2007: 100).

¹⁴ Einige Zahlen zu festzeit.ch (Stand März 2008): 91'000 angemeldete Nutzer/innen, ca. 700 Neuanmeldungen pro Woche, ca. 60'000 neue Fotos pro Woche, ca. 1,5 Millionen versendete Nachrichten pro Woche, total 3,36 Millionen hochgeladene Bilder, ca. 5300 Mitglieder sind werktags um 18:00 online (festzeit.ch, 2008).

Bei der Diskussion über die Nutzung des Internets durch Jugendliche gilt es zu berücksichtigen, dass Kommunikation für Jugendliche eine der wesentlichsten Funktionen des Internet darstellt. 72% der jugendlichen Internetnutzer/innen im Alter von 12 bis 19 Jahren kommunizieren online über Instant Messenger¹⁵ und 30% halten sich täglich oder mehrmals pro Woche in einem Chatraum auf (vgl. Abbildung 1). Auffallend ist, dass 52% der jugendlichen Chatter/innen angeben, in einem Chatraum schon einmal nach Name, Telefonnummer oder Adresse gefragt worden zu sein (MPFS, 2007a). Die Autoren der Studie "Jugend, Information, (Multi-)media" (ebd.: 69) folgern aus den erhobenen Daten: "Die Ergebnisse [...] zeigen, welche Bedeutung Medien im Alltag von Jugendlichen haben und dass die Medienwelt von Jugendlichen sich deutlich von der der Erwachsenen, aber auch der jüngerer Kinder unterscheidet."

Abbildung 6: Tägliche oder mehrmalig wöchentliche Internetaktivitäten 12- bis 19-Jähriger in Prozent (Ausschnitt aus: MPFS, 2007a: 40)



Die stark kommunikative Verwendungsweise Neuer Medien bei Kindern und Jugendlichen zeigt, dass diese mittlerweile eine wichtige Funktion für die integrativen Prozesse der Peergruppenbildung übernommen haben. In einer Befragung von Jugendlichen, die einige Tage auf das Mobilfunkgerät verzichtet haben, zeigte sich das intensive Gefühl der Jugendlichen, von der Peergruppe abgeschnitten zu sein, weil sie nicht wussten, wo sich die Peers treffen (Streuli, 2008). Eine Befragung von 487 unter 20-jährigen Nutzer/innen der Social-Networking-Plattform festzeit.ch zeigt allerdings, dass fast 80% meinen, ein Profil auf der Plattform zu haben, sage kaum oder nichts darüber aus, ob jemand Freunde finde. Neue Medien können zwar Kommunikation und Vergemeinschaftung ermöglichen, entscheiden

¹⁵ Die Software zeigt an, wer aus dem Freundes- und Bekanntenkreis ebenfalls online ist. Es besteht die Möglichkeit zu chatten oder Nachrichten bzw. Dateien auszutauschen.

aber offensichtlich nicht direkt über die Formen der Vergemeinschaftung unter Jugendlichen.

2.2 Nutzung gewaltdarstellender und pornografischer Inhalte

2.2.1 Nutzung gewaltdarstellender und pornografischer Filme durch Kinder und Jugendliche

Grimm (2003) befragte 13- bis 17-jährige Schüler/innen nach ihren Fernsehgenrepräferenzen. Actionfilme werden von Jungen im Durchschnitt viermal pro Woche und von Mädchen 2,2-mal pro Woche angesehen werden. Damit rangieren sie in der Gunst der Jugendlichen nach Musiksendungen, Komödien und Nachrichten an vierter Stelle. Aber auch Horrorfilme gehören mit 2,4 Filmen pro Woche zu den bevorzugten Genres. Der Konsum von Action- und Horrorfilmen ist in Hauptschulen gegenüber höheren Bildungsstufen signifikant häufiger. Bei der Nutzungshäufigkeit von pornografischen Filmen ist der Geschlechtsunterschied deutlich: Knaben sehen sich im Durchschnitt 2,4, Mädchen nur 0,3 solcher Filme pro Woche an. Gymnasiast/innen geben an, wöchentlich nur halb so viele pornografische Filme zu sehen, wie Schüler/innen niedrigerer Schulstufen (vgl. Tabelle 2).

Tabelle 2: TV-Genrepräferenzen nach Bildungsstand. Aus: Grimm (2003: 11)

Nutzungshäufigkeit, Mittel, N=546 sortiert nach "Hauptschule"	Schulgruppe			F-Test
	Hauptschule	Realschule	Gymnasium	
<i>Nutzungshäufigkeit pro Woche:</i>				
Musiksendungen	4,8	5,3	5,0	
Lustige Filme	3,8	4,0	3,6	
Actionfilme	3,6	3,0	2,7	***
Horrorfilme	3,4	2,4	1,9	***
Gerichtsshows	3,3	2,2	2,1	***
Soaps	3,0	2,5	2,6	
Nachrichten	2,7	3,1	3,3	
Quiz/ Ratespiele	2,5	2,6	2,2	
Daily Talks	2,5	1,9	1,6	***
Boulevard-Magazine	2,5	2,2	2,4	
Reality TV: Verbrechen/ Gericht	2,3	1,4	1,3	***
Sportsendungen	2,2	2,5	2,2	
Spielshows	2,2	2,0	1,7	
Tiersendungen	2,1	1,3	1,1	***
Reality TV: Katastrophe/ Rettung	2,0	1,2	0,9	***
Romantikfilme	1,6	1,4	1,4	
Sexfilme	1,6	1,4	0,8	***
Reality TV: Soziale/ Gefühl	1,5	0,7	0,7	***
Kindersendungen	1,4	1,4	0,9	**
Pol. Magazine	1,2	1,1	1,1	
Pol. Diskussionsrunden	0,6	0,5	0,5	

0=0 mal pro Woche, 1=1 mal pro Woche, usw. **=p<0,05; ***=p<0,01

In einer früheren Untersuchung beschreibt Grimm (1999), dass 11- bis 15-Jährige 31,1% der Zeit ihres Fernsehkonsums mit Actionfilmen und 19,4% mit Horrorfilmen verbringen. Der Konsum von Horrorfilmen nimmt mit zunehmendem Alter signifikant ab, während Actionfilme in *jedem* Alter einen wesentlichen Anteil des Gesamtfernsehkonsums ausmachen. Wie im Hinblick auf die allgemeine Nutzungshäufigkeit und -dauer zeitigt der Besitz eines eigenen Fernsehgerätes auch Folgen für den Konsum von Inhalten mit Gewaltdarstellungen: in Deutschland schauen zehnjährige Kinder, die über einen eigenen Fernseher verfügen, etwa doppelt so häufig Filme, die wegen ihres gewaltdarstellenden Inhalts keine Jugendfreigabe erhalten haben (Mössle, Kleimann, Rehbein & Pfeiffer, 2006).

Zwei Schulbefragungen in den Jahren 1989 und 1992 (Weiss, 2000) belegen den Anstieg der Nutzung von Horrorfilmen durch 10- bis 18-Jährige in Deutschland. Hatten 1989 noch 7% der Schüler/innen in ihrem Leben bereits mehr als 50 solche Filme gesehen, waren es 1992 bereits 10%. In den Hauptschulen betrug dieser Anteil 1992 14% im Gegensatz zu 2% in den Gymnasien. Weiss führt die Steigerung des Konsums von Horrorfilmen unter Aufwachsenden vor allem auf die Einführung des Privatfernsehens und die hohe Ausstattung von Haushalten mit Videorekordern zurück. Inhaltsanalytische Untersuchungen (vgl. Groebel & Gleich, 1993) haben zwar ergeben, dass seit der Einführung des Privatfernsehens das Ausmass der physischen und psychischen Gewaltdarstellungen zugenommen hat, Grimm (1999) hingegen bezweifelt die Tauglichkeit inhaltsanalytischer Verfahren zur Messung des Gewaltanteils am Gesamtprogramm des Fernsehens und spricht von "Definitionsvoluntarismus" (ebd.: 66). Die Bestimmung des Anteils von Gewalt im Fernsehprogramm muss nach Grimm die Beurteilung der Zuschauenden einbeziehen, was in welchem Ausmass als Gewalt empfunden wird. Jüngere Personen und Männer beispielsweise nehmen beim gleichen Programmangebot weniger Gewalt wahr als Ältere und Frauen. Zudem wird physische Gewalt in realen Genres (wie Informationssendungen, Reality-TV) als deutlich gewalthaltiger beurteilt als fiktional dargestellte (Früh, 1995). Weiter spielt auch die Opferperspektive eine zentrale Rolle: Identifikation mit dem Opfer und die Rechtfertigung von Gewalthandlungen beeinflussen die Gewaltrezeption in hohem Masse (Grimm, 1999: 525ff.).

2.2.2 Nutzung gewaltdarstellender und pornografischer Inhalte Neuer Medien

Gewaltdarstellende Computerspiele

In den Verkaufs-Charts einer der grössten deutschen Elektronikmarktketten rangierten im März 2008 drei Computerspiele an erster Stelle, deren Spielhandlung auf Kriegsszenarien und expliziter Darstellung von physischer Gewalt und Tötungen beruht (gamestar.de, 2008). Die Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA, 2008) hält in einer Marktanalyse zu den Jahren 2007 und 2008 für die Schweiz jedoch fest, dass in diesem Zeitraum kein Titel mit den PEGI-Alterskennzeichnungen 16+ oder 18+ unter den "Top 10" der verkauften

Spiele rangierte. Die Unterschiede der Positionen von gewaltdarstellenden Computerspielen bei den Absatzzahlen können wohl einerseits auf die Wahl des Zeitraums, andererseits auf die in den Ranglisten berücksichtigten Plattformen zurückgeführt werden.

In Deutschland geben 28% der computerspielenden Jungen und 18% der Mädchen im Alter von 6 bis 13 Jahren an, dass Actionspiele zu ihren bevorzugten Computerspielgenres gehören (MPFS, 2007b). Unter Actionspiele fallen in den bereits erwähnten KIM-Studien insbesondere Ego-Shooter¹⁶ mit einem hohen Anteil an Gewaltdarstellungen, allerdings auch als harmlos eingestufte Spiele wie "Moorhuhn". Die höchsten Werte in Bezug auf die Präferenz gewaltdarstellender Computerspiele erreichten in einer australischen Studie (Durkin & Aisbett, 1999) mit 24% die 12- bis 14-Jährigen. Die hohe Rate der Bevorzugung gewaltdarstellender Spiele geht allerdings erst im Alter ab 24 Jahren stark zurück. In derselben Studie geben 43% der 12- bis 14-jährigen Knaben und 24% der Mädchen an, schon einmal ein Spiel gespielt zu haben, das nicht für unter 15-Jährige freigegeben war.

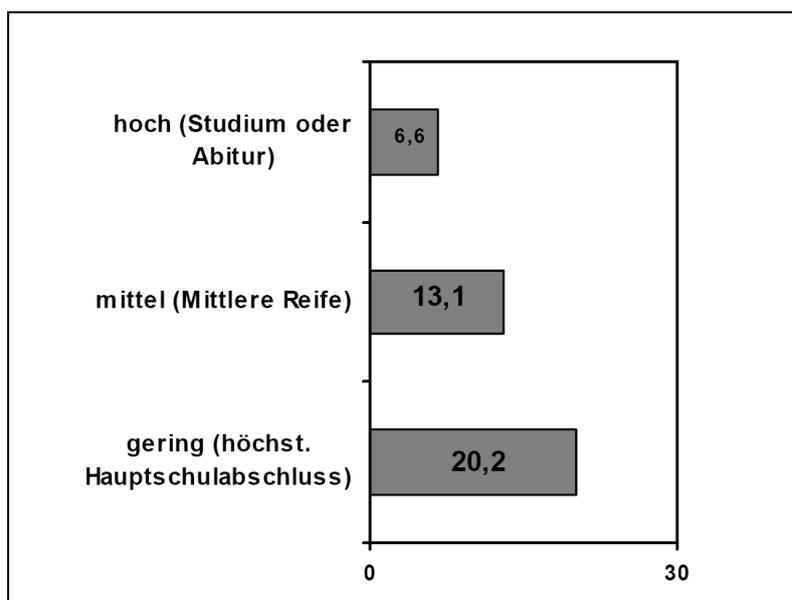
Nur wenige Studien existieren, die den Gewaltgehalt von Computerspielen messen. Analog zur definitorischen Problematik im Bereich der Inhaltsanalysen von Fernsehprogrammen (vgl. Kap. 2.2.1) weichen die Ergebnisse auch in Bezug auf Computerspiele deutlich voneinander ab (Kunczik & Zipfel, 2006: 288f.). Übereinstimmung besteht dahingehend, dass etwa zwei Drittel aller verkauften Computerspiele Gewaltdarstellungen beinhalten. Der Gewaltbegriff ist nach Kunczik und Zipfel in diesen Studien jedoch "sehr weit gefasst oder gar nicht definiert" (ebd.). Die Komplexität der Einflussfaktoren auf die Wahrnehmung von Gewaltdarstellungen aufseiten des Spielenden erhöht sich zudem infolge der Interaktivität von Computerspielen gegenüber dem Fernsehen, und es entwickeln sich durch den technologischen Fortschritt neue Spielformen und Konzepte, die eine theoretische Grundlegung der inhaltsanalytischen Forschung anspruchsvoll machen (vgl. Atkins, 2006; Wolf, 2006). Alleine ein Blick auf die vielfach differenzierten Genres von Computerspielen (vgl. Fritz, 1997), die unterschiedlichen und z.T. ineinandergreifenden realitätsbezogenen, fiktiven und comicartigen Darstellungen machen deutlich, dass inhaltsanalytische Konzepte von Computerspielen, insbesondere im Hinblick auf die Definition von Gewalt, vor neue Herausforderungen gestellt sind.

Ist eine Spielkonsole im Kinderzimmer vorhanden, spielen zehnjährige Kinder etwa viermal häufiger gewaltdarstellende Computerspiele, die eine Freigabe erst ab 16 oder 18 Jahren erhalten haben (vgl. auch Mössle et al., 2006; Olson, Kutner, Warner, Almerigi, Baer, Nicholi & Beresin, 2007). Kinder aus Familien mit niedrigem formalem Bildungsgrad

¹⁶ Ego-Shooter oder First-Person-Shooter sind Computerspiele, in welchen der Protagonist aus der Ich-Perspektive in Echtzeit die virtuelle Umgebung begeht und ein Vorwärtskommen und Erfolg im Spiel vor allem über die Ausübung von Gewalt, meist mittels Waffen, erfolgt. Lehmann, Reiter, Christina und Wolling (2008) weisen allerdings auf die Vielfalt der Spiele dieses Genres hin, die sich insbesondere hinsichtlich der Faktoren Gewaltintensität, Realitätstreue und Komplexitätsgrad (d.h., ob eine das Spiel erklärende Hintergrundgeschichte vorhanden ist) unterscheiden.

spielen Computerspiele, die erst ab 16 freigegeben sind, etwa dreimal häufiger als Kinder aus Familien mit hohem formalem Bildungsgrad (vgl. Abbildung 7).

Abbildung 7: Derzeitige Nutzung entwicklungsbeeinträchtigender Computerspiele ("ab 16" oder "keine Jugendfreigabe") nach Bildungshintergrund im Elternhaus (in %). Aus: Mössle et al. (2006: 5)



Dies ist sicherlich auch eine Folge der höheren Medienausstattung der Kinderzimmer in Familien mit niedriger formaler Bildung und der dadurch verminderten elterlichen Kontrolle (vgl. Paus-Hasebrink et al., 2007). Hopf (2004) konnte für 10- bis 16-jährige Hauptschüler/innen zudem zeigen, dass je niedriger das Einstiegsalter in den Mediengewaltkonsum war (ab sechs Jahren), umso mehr Mediengewalt die Befragten später konsumierten. Hopf fand mittels Pfadanalysen schliesslich heraus, dass das Medienverhalten der Eltern (Mediengewaltkonsum, Vielsehen) als "Grundbedingung" (ebd.: 112) fungiert, die zu Mediengewaltkonsum der Jugendlichen führt.

Ein Phänomen, welches seit einigen Jahren zunehmende Aufmerksamkeit erhält, ist das gemeinsame virtuelle Spiel in Netzwerken oder online. Anfang 2008 sind etwa 16 Millionen Personen weltweit eingetragene Nutzer/innen eines Massive-Multiplayer-Online-Spieles (MMOG). Seit 2005 hat sich die Zahl der Spieler/innen solcher Spiele verdreifacht. Mit rund 10 Millionen Spieler/innen stellt das Fantasy-Spiel "World of Warcraft", in welchem auch explizite Gewaltdarstellungen visualisiert werden, mit Abstand die höchsten

Nutzer/innenraten (mmogchart, 2008).¹⁷ Weltweit spielen zudem mehrere Millionen Personen im virtuellen Raum gewaltdarstellende Spiele wie Counter-Strike (Olgiard, 2005). Bei einer Befragung von Game Clans¹⁸ in der Schweiz zeigte sich, dass 76% der 1076 befragten Spieler¹⁹ das auf einem Kriegsszenario beruhende und von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ab 16 Jahren freigegebene Spiel Counter-Strike als clanspezifisches Spiel angeben (Husar, 2005). Husar schätzt, dass in der Schweiz etwa 1100 Clans oder Gilden mit Mitgliederzahlen von jeweils 6 bis 100 Jugendlichen existieren. Bedeutsam erscheint, dass die jüngeren Spieler im Alter von 17 bis 19 Jahren vor allem Ego-Shooter-Clans angehören, die eher älteren Spieler im Alter von 20 bis 29 Jahren sich hingegen v.a. für Strategieclans oder Rollenspielgilden interessieren. Griffiths, Davies und Chappell (2004) finden in einer Befragung von Online-Spielern hohe wöchentliche Spielzeiten von durchschnittlich 26,3 Stunden für unter 20-Jährige. Die Untersuchung zeigt allerdings, dass auch ältere Online-Spieler durchschnittlich über 20 Stunden wöchentlich spielen. Die Studie verdeutlicht, so die Autoren, dass exzessives Computerspielen mit negativen Konsequenzen im realen Leben verbunden ist. Gegenteiliger Ansicht sind Jansz und Martens (2005), die bei einer Studie über LAN-Party²⁰-Spieler/innen keine besonderen sozialen oder personalen Auffälligkeiten der Nutzer/innen feststellen konnten.

Gewaltdarstellungen und pornografische Inhalte im Internet

Okrent (zit. in: Kunczik & Zipfel, 2006) berichtet für amerikanische Jugendliche im Alter von 13 bis 17 Jahren, dass 44% der Internetnutzer/innen angaben, mindestens einmal Internetseiten mit Gewaltdarstellungen oder pornografischen Inhalten besucht zu haben. 25% hatten Seiten mit rassistischem Inhalt aufgerufen. In neuerer Zeit werden viele der Internetauftritte rechtsextremistischer Gruppierungen in einem professionellen modernen Stil gestaltet und die Wortwahl verschleiert geschickt rassistische Tendenzen. Erst bei genauerer Inaugenscheinnahme sind die menschenverachtenden und zu Gewalt anstiftenden Inhalte dieser Seiten festzustellen. Der Versuch der ideologischen Vereinnahmung von

¹⁷ Das Durchschnittsalter der Spieler/innen von World of Warcraft beträgt allerdings 23 Jahre. Hingewiesen wird auch auf die sozialen Aspekte nichtinstrumentellen Handelns, die durch Online-Spiele ermöglicht werden (Ducheneaut & Moore, 2004).

¹⁸ Ein "Clan" ist ein Zusammenschluss von Computerspieler/innen, die ein Team in einem Multi-Player (d.h. über das Internet gemeinsam spielbaren) -Computerspiel bilden. Clans oder auch Gilden können Face-to-face-Kontakte der Mitglieder und weitergehende soziale Beziehungen beinhalten, beruhen aber meist nur auf medial vermittelten Kontakten (Chat, Instant Messenger, Voice over IP). Das Ziel ist, durch Teamstruktur, gemeinsames Training und Kooperation Spielerfolg zu erringen.

¹⁹ Die Anzahl weiblicher Clanspielerinnen ist in dem Sample mit 2,3% verschwindend klein.

²⁰ LAN-Party meint ein reales Treffen von Computerspieler/innen, bei welchem die Computer über ein schnelles Local Area Network verbunden werden und Multi-Player-Computerspiele wettbewerbsmässig gespielt werden. Grosse LAN-Partys ziehen z.T. mehrere tausend Spieler/innen an und bieten hohe Preisgelder. Meist handelt es sich bei den Spielen um gewaltdarstellende Computerspiele (e.g. Counter-Strike) oder um Sportspiele (vgl.: Jansz & Martens, 2005).

Jugendkulturen über multimediale Angebote ist mit grosser Achtsamkeit zu begegnen (vgl.: Steiner, 2008).

Etwa ein Drittel der von kanadischen Schüler/innen zwischen 7 und 17 Jahren favorisierten Internetseiten enthält nach Steeves (2005) stark sexualisierte oder gewaltdarstellende Inhalte.²¹ Steeves stellt fest, dass nur sehr wenige Eltern mit ihren Kindern deren Online-Aktivitäten besprechen, was angesichts der wichtigen Rolle des Internets im Leben von Kindern und Jugendlichen eine eigentlich hoch bedeutsame Aufgabe der Eltern sei. Erste Auswertungen einer Online-Erhebung (Steiner & Deiss, 2008) für die Gruppe der unter 16-jährigen Nutzer/innen einer Social-Network-Internetseite, die auf der Eingangsseite auf die Ungeeignetheit der Inhalte für Jugendliche unter 16 Jahren hinweist, zeigen, dass offenbar fast 50% der Eltern unter 16-Jähriger kein Interesse für die Online-Aktivitäten ihres Kindes aufbringen und diese Seite nie mit ihnen ansehen. Die von Grimm und Rhein (2007: 175) interviewten Jugendlichen verheimlichen den Konsum von gewaltdarstellenden und pornografischen Videos auf Mobilfunkgeräten vor ihren Eltern und reklamieren für sich dadurch die Bewahrung einer jugendlichen Lebenswelt. Die mediale Kluft zwischen den Generationen speist sich somit unter anderem aus parentaler Vernachlässigung und den Abgrenzungsbedürfnissen Jugendlicher. Eine verstärkte Zuwendung zu gewaltdarstellenden Medien kann auch gerade aufgrund familiärer Konflikte entstehen, wie Vandewater et al. (2005) dargelegt haben. Die Autor/innen schliessen, dass kumulative Effekte durch Familienkonflikte, dadurch verringerte elterliche Kontrolle und neue Konflikte infolge verstärkten Medienkonsums der Kinder auftreten können. Zu beachten ist ferner, dass sich die elterliche Kontrolle alleine schon durch den Besitz eines Mobilfunkgerätes des Kindes reduziert und sich die soziale Interaktion in der Familie verändert (Kaare, Brandtzæg, Heim & Endestad, 2007).

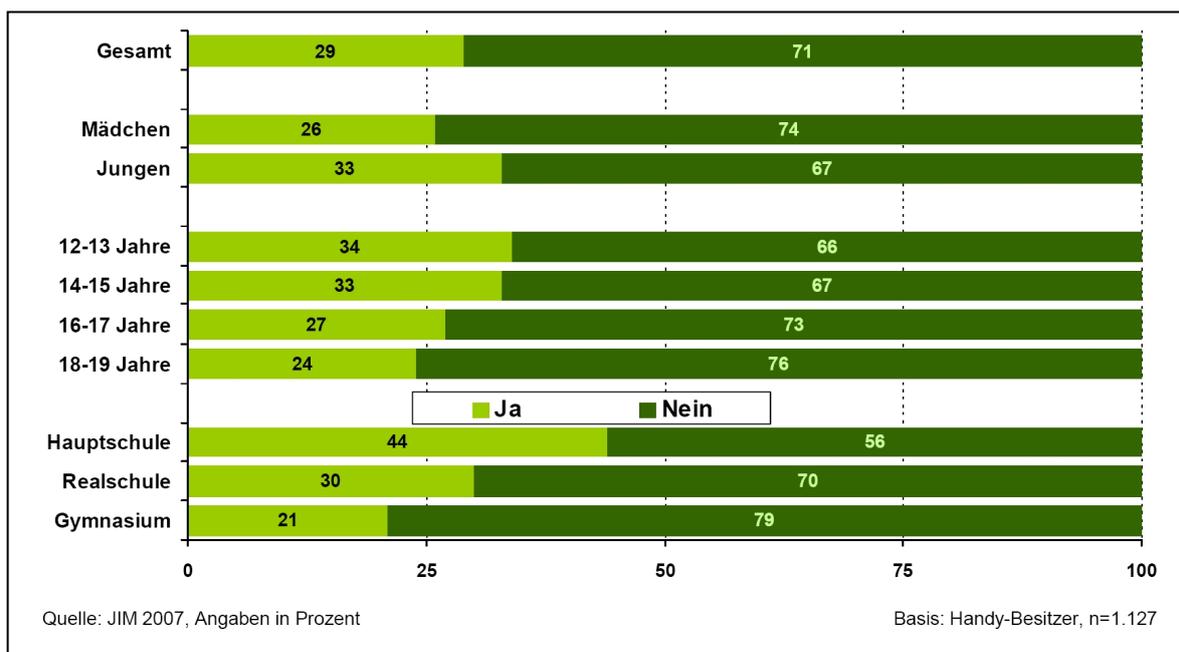
2.2.3 Konsum und Ausübung von Gewalt im Zusammenhang mit Neuen Medien

Die technologische Entwicklung von Mobiltelefonen ermöglicht die Visualisierung und Aufnahme von Fotografien und Videos sowie den Versand dieser Inhalte über Schnittstellen wie Bluetooth, Infrarot oder Multimedia-Messaging (MMS). In Deutschland geben 13% der 10- bis 14-jährigen Jungen und 4% der Mädchen an, schon einmal brutale oder pornografische Videos auf dem Mobiltelefon erhalten zu haben (MPFS, 2007a). 34% der Befragten wissen, dass Freunde oder Bekannte solche Videos erhalten haben. Auffallend ist der hohe Anteil von 29% der Befragten, die angeben, schon einmal mitbekommen zu haben,

²¹ Steeves nennt allerdings keine Definitionen und Kriterien, die den Grad der Sexualisiertheit und Gewalthaltigkeit von Internetseiten bestimmen.

dass eine Schlägerei mit dem Mobiltelefon gefilmt wurde.²² Am deutlichsten ausgeprägt ist hier der Unterschied zwischen den Schulstufen: Hauptschüler/innen haben mit 44% etwa doppelt so oft wie Gymnasiast/innen mitbekommen, dass eine Schlägerei auf dem Handy gefilmt wurde (vgl. Abbildung 8).

Abbildung 8: Kenntnis von einer Schlägerei, die mit dem Mobiltelefon gefilmt wurde. Aus: MPFS (2007a: 61)



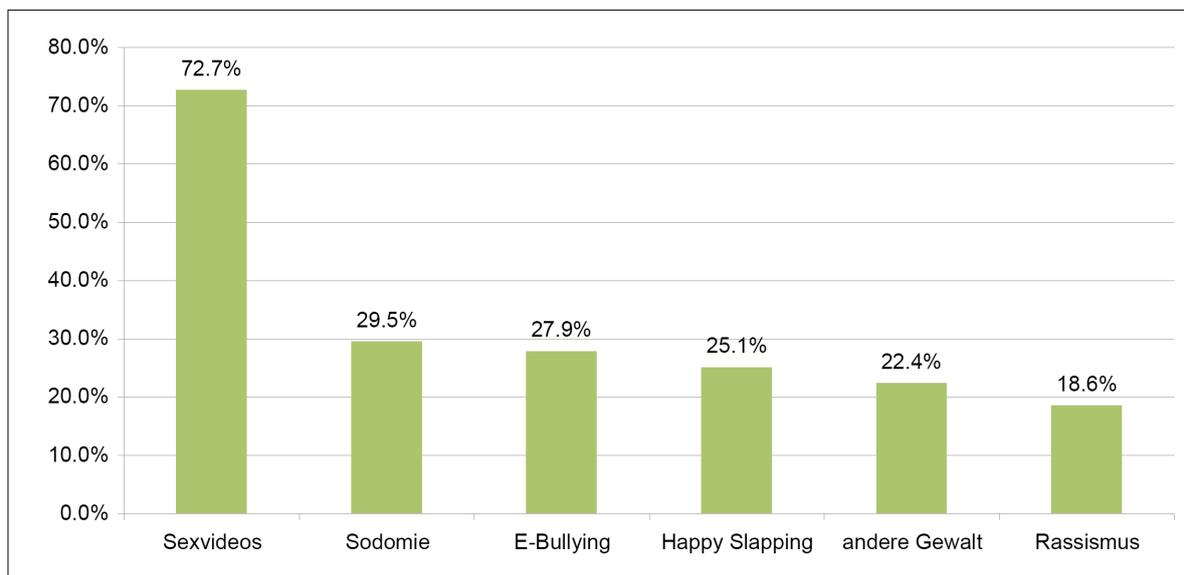
Grimm und Rhein (2007) fanden heraus, dass 27,7% der 12- bis 13-Jährigen und 50% der 16- bis 19-Jährigen schon einmal gewaltdarstellende oder pornografische Videos auf einem Mobiltelefon gesehen haben. Die Faktoren Geschlecht und Bildung weisen den höchsten moderierenden Einfluss auf: Formal niedrig gebildete männliche Jugendliche konsumieren solche Videos in höherem Masse.

Eine aktuelle Studie (Luder, 2007) aus der Schweiz zeigt, dass 45,1% der Befragten Schüler/innen zwischen 12 und 19 Jahren mindestens einmal problematische Inhalte auf Mobiltelefonen konsumiert haben und 19,6% mindestens einmal problematische Inhalte auf dem eigenen Mobiltelefon gespeichert hatten. Die Befunde zum sozialen Hintergrund der Konsumenten decken sich mit jenen von Grimm und Rhein: "Soll der typische heranwachsende Rezipient von problematischen visuellen Inhalten auf Mobiltelefonen definiert werden, so ist dieser ein Junge, gehört dem niedrigeren formalen Bildungsniveau an, ist ein

²² Solche Handlungen werden auch unter dem verharmlosenden Begriff "Happy Slapping" ("fröhliches Schlagen") oder unter dem Begriff "Felony Fighting" subsumiert. Es handelt sich um inszenierte oder real verübte Gewalt, die auf Video (oft mittels Mobiltelefonen) aufgezeichnet wird (vgl. Grimm & Rhein, 2007).

High Sensation Seeker und verfügt über aggressive Prädispositionen." Bedeutsam erscheinen zudem die Inhalte, von denen die Jugendlichen angeben, sie bereits auf einem Mobiltelefon konsumiert zu haben: Ein Grossteil aller Inhalte entfallen auf sexuelle Darstellungen.

Abbildung 9: Inhalt problematischer Filme und Fotos auf Mobiltelefonen von anderen Personen (Mehrfachantworten möglich). Aus: Luder (2007: 55).



Eine Problematik, die sich in Bezug auf im Internet verfügbare und auf Mobiltelefonen verbreitete Gewaltdarstellungen ergibt, ist das im Vergleich zum Fernsehen weitaus extremere Gewaltprofil (Grimm & Rhein, 2007: 34). Für Kinder und Jugendliche mit den entsprechenden Medienkompetenzen und einem wenig kontrollierten Zugang zum Internet ist es ein Leichtes, an extreme Darstellungen wie z.B. reale Exekutionen oder Vergewaltigungen (sog. "Snuff Videos") zu gelangen.

In einer 2005 in England unter 11- bis 19-Jährigen durchgeführten Studie (National Children's Home, 2002) berichten 10% der Befragten, von Mobile-Bullying²³ betroffen zu sein. Die Täter/innen sind den Opfern in den meisten Fällen bekannt, und 17% geben an, dass die von ihnen aufgenommenen Bilder oder Filme an andere Personen weitergeleitet worden seien. Die Hälfte aller Vorfälle von Mobile-Bullying soll sich in Schulen ereignet haben. Zudem stellen Smith, Mahdavi, Carvalho und Tippett (2006) für England fest, dass mehr Mädchen von Cyber-Bullying betroffen sind und die Prävalenzraten einen starken Anstieg erfahren haben.

²³ Bei "Mobile-Bullying" oder "Cyber-Bullying" handelt es sich um die Nutzung von Informationstechnik als Basis für beabsichtigtes wiederholtes feindseliges Verhalten durch Individuen oder Gruppen, die dazu dient, anderen zu schaden (Ortega, Mora-Merchán & Jäger, 2007).

3 Wirkungen gewaltdarstellender Inhalte Neuer Medien auf Kinder und Jugendliche

3.1 Ausgangslage und Fragestellungen in Bezug auf Neue Medien

Die Frage nach den Wirkungen von Medien auf Individuen ist eine Forschungsfrage, zu welcher seit mittlerweile 40 Jahren zahllose Studien durchgeführt wurden (Huesmann, Moise Titus, Podolski & Eron, 2003). Bonfadelli (2004a: 16) merkt kritisch an, dass die vielen auf einzelne Medien und bestimmte Problembereiche fokussierten Untersuchungen zu keiner übergreifenden Theoriebildung geführt haben: "In theoretischer Hinsicht sollten Medienwirkungen deshalb vermehrt als komplexe, längerfristig ablaufende und dynamische Prozesse, die nicht nur das Einzelindividuum, sondern makrotheoretisch soziale Systeme im umfassenden Sinn betreffen, thematisiert und mittels Mehrebenendesigns im Medienvergleich untersucht werden."

Um der Komplexität möglicher Medienwirkungen gerecht zu werden, schlägt Bonfadelli (ebd.: 19ff.) eine Differenzierung in verschiedene Dimensionen von Medienwirkungsphänomenen vor:

- Was wirkt? (Inhalt, Form, Medium an sich)
- Wer ist betroffen? (Individuen, Gruppen, Gesellschaft)
- Welche Effekte gibt es im Kommunikationsverlauf? (Zuwendung, Verarbeitung während und nach der Nutzung)
- Welche Modalitäten? (Kurzfristige vs. längerfristige Effekte, direkte vs. indirekte Effekte etc.)

In einer Makrotheorie der Medienwirkung wären inhaltliche, formale, zeitliche, personale und soziale Faktoren zu berücksichtigen, um die sinnvolle empirische Erforschung von Wirkungszusammenhängen und - so leistbar - Wirkungsursachen zu ermöglichen.

3.1.1 Die Problematik der Erforschung von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen

Allerdings besteht eines der Hauptprobleme der Medienwirkungsforschung darin, dass Kausalitäten, also Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge, durch empirische Studien kaum festzustellen sind. Zwar sind in experimentellen Studien Korrelationen zwischen Fernseh-

konsum und Aggression²⁴ (e.g. Cantor, 2000; Eron, Huesmann, Brice, Fischer & Mermelstein, 1984; Huesmann et al., 2003; Simmons, Stalworth & Wentzel, 1999), wie auch zwischen der Nutzung gewaltdarstellender Computerspiele und Aggression (e.g. Anderson, 2002; Anderson, 2004; Dill & Dill, 1998; Griffiths, 1999) festgestellt worden, doch bleibt im Hinblick auf die Sozialisation von Individuen die Frage unbeantwortet, ob Medien als Verursacher fungieren oder eher ein Symptom und möglicherweise verstärkender Faktor in einer Ursachenkette darstellen.

McGuire (1986) gibt zu bedenken, dass Aggressivität den Mediengewaltkonsum ursächlich bedingen und ein verstärkender Effekt dadurch entstehen könnte, dass aggressive Personen sozial gemieden werden und sich dadurch die Zuwendung zu Medien erhöht (Ausgrenzungsthese). Ein weiterer möglicher Erklärungsansatz ist, dass bereits aggressive Personen vermehrt gewaltdarstellende Medien nutzen, weil eine strukturelle Kopplung (Fritz, 1997) mit lebensweltlichen Erfahrungen vorliegt (Vorliebethese). Auf eine dritte Möglichkeit weist Grimm (1999) hin: Möglich sei ein Einfluss von Drittvariablen (personale und/oder soziale Faktoren), die die Mediennutzung und die Aggression gleichermaßen beeinflussen, ohne dass ein ursächlicher Zusammenhang zwischen beiden bestehen muss (vgl. auch Nieding & Ohler, 2006).

Zwar versucht die neuere Medienwirkungsforschung mit Langzeitstudien und Strukturgleichungsmodellen den Problemen der Multikausalität zu begegnen, aber selbst die komplexesten Modelle vermögen nach McGuire (1986) nicht, Kausalität logisch zu demonstrieren. Zudem seien mit der Steigerung der Modellkomplexität die Hinweise auf Wechselwirkungen bestätigt worden. McGuire (ebd.: 212) findet solche Hinweise nicht nur im Bereich der Aggressivität, sondern auch im Hinblick auf Sexualität und den Konsum pornografischer Darstellungen: "[...] aggressiveness can affect amount of television viewed as well as the exposure to televised violence affecting viewer aggressiveness [...], aggressive sexuality can affect pornography exposure as well as the exposure affecting aggressive sexuality [...]." Früh (1995) schlägt deshalb ein *dynamisch-transaktionales Modell* vor, welches die Ansätze von Stimulus-Response-Modell und Uses-and-gratifications-approach zu einem mehrfaktoriellen Konzept verbindet, in welchem die spezifische Medienwirkung ein Produkt aus Medienstimulus und individuell bzw. sozial geprägter Rezeption darstellt. Früh fordert folgerichtig eine intensivere Erforschung von Kumulationseffekten. Auch Comstock & Scharrer (2003) sprechen in ihrem Überblick zu Metaanalysen bezüglich der Effekte von Gewaltdarstellungen im Fernsehen auf die Aggressivität von longitudinalen Kumulationseffekten.

²⁴ Die meisten Forschungsarbeiten basieren heute auf der Definition von Aggression nach Baron und Richardson (1994), die unter Aggression ein Verhalten versteht, welches darauf abzielt, einer Person gegen ihren Willen in irgendeiner Art und Weise Schaden zuzufügen. Damit wird Aggression als zielgerichtetes, intentionales Verhalten definiert.

In einer breit angelegten Untersuchung fanden Slater, Henry, Swaim & Anderson (2003: 731) deutliche Hinweise auf eine gegenseitige Beeinflussung von aggressiven Persönlichkeitsmerkmalen und der Nutzung gewaltdarstellender Medien. Die Autor/innen sprechen deshalb von einem "downward spiral model": "The model [...], then, also suggests that effects of media content reinforce tendencies to antisocial attitudes and behavior should be most conspicuous among youth who are most vulnerable to those attitudes and behaviors." Die in der Wirkungsforschung "bestehende Neigung zu All-Aussagen genereller Medienwirkungen" (Grimm, 2002: 161) sollte deshalb zugunsten einer Beschreibung von spezifischen Gefährdungskonstellationen und Risikogruppen aufgegeben werden. Huesmann et al. (2003: 218) erkennen bei Sechs- bis Neunjährigen in einer über 15 Jahre angelegten Longitudinalstudie denn auch einen nur moderaten Einfluss des Konsums gewaltdarstellender Inhalte im Fernsehen auf deren spätere Aggressivität, betonen jedoch die Bedeutung von Drittvariablen wie intellektuelle Begabung, elterliche Zurückweisung und das Ausmass des elterlichen Fernsehkonsums.

In neuerer Zeit werden verstärkt Untersuchungen durchgeführt, die über die Aggression hinausgehende Effekte von violentem Medienkonsum erforschen, etwa Ängstlichkeit, Schlafstörungen oder Schulleistungen. So reagieren jüngere Kinder auf direkte visuelle Gewaltdarstellungen stärker mit Ängstlichkeit als ältere, mit zunehmendem Alter nimmt jedoch die Ängstlichkeit als Reaktion auf "abstrakte Gewalt" (z.B. nuklearer Weltkrieg) zu (Cantor, 2003). Eine Untersuchung bei 13-jährigen Kindern zeigt ferner, dass der häufige Konsum von Horrorfilmen mit einem vermehrten Auftreten von Einschlafstörungen korreliert (Crönlein, Stanggassinger, Geisler, Popp, Zulley & Lukesch, 2007). Mössle et al. (2006) weisen deutlich verminderte Schulleistungen bei Zehnjährigen nach, die oft Computerspiele spielen, welche erst ab 16 oder ab 18 freigegeben sind. Allerdings geben die Autoren zu bedenken, dass die Schulleistungen mit vielen Drittvariablen zusammenhängen (z.B. Bildungshintergrund des Elternhauses), die wiederum die Mediennutzung der Kinder beeinflussen (vgl. auch die Kritik monokausaler Argumentation an Mössle et. al. durch Nieding & Ohler, 2006).

3.1.2 Spezielle Anforderungen an die Forschung in Bezug auf Neue Medien

Die Wirkungsforschung im Bereich Neuer Medien, insbesondere zu Computerspielen, trifft auf neue und komplexe Herausforderungen, da

- die medialen Träger und Interfaces höchst unterschiedlicher Natur sind (Atkins, 2006);
- der soziale Kontext stark variiert: Man spielt alleine, zu zweit, in der Gruppe, im Clan, in der Community (Southwell & Doyle, 2004);

- die Spielinhalte und Darstellungen je nach Aktivität und Spielkompetenz sich dynamisch verändern, was sich auf die Reliabilität der Untersuchungen auswirkt (Klimmt & Trepte, 2003);²⁵
- die strukturellen Kopplungen mit der Lebenswelt der Nutzer/innen zunehmend polymedial vernetzt sind, d.h. Inhalte zunehmend parallel in verschiedenen Medien (Kino, Fernsehen, Computerspielen, Werbung, Musik etc.) kommerzialisiert werden (Valkenburg & Cantor, 2001);
- die Rezeption von Neuen Medien über den Kommunikationsaspekt hinausgeht: Die Immersion und das aktive Handeln in virtuellen Welten erzeugt einen "Wirklichkeitstransfer" (Steinmann, 2004), dessen Effekte und Dimensionen noch wenig in die Forschung integriert sind (vgl. auch Fritz, 2003).

Zudem geraten in verstärktem Masse Konvergenzen zwischen medial-virtueller und realer Kommunikation in den Blick. Interaktive Internetplattformen (Social Networks, Chat, Instant Messenger, Second Life etc.) und Mobiltelefone verbinden das insbesondere auf die Peergruppen orientierte Kommunikationsbedürfnis Jugendlicher (Kaare et al., 2007) mit der Möglichkeit zur lokalen und medialen Identitätsdarstellung. Infolge der oftmals hohen Präsenz auf interaktiven Plattformen (Böhi, 2003; MPFS, 2007a; Steiner & Deiss, 2008) kann von einer Diffusion zwischen realer und medialer Kommunikation gesprochen werden. Die Wirkungsdimension umfasst dabei nicht nur Individuen, sondern auch Peergruppen und Szenen (vgl.: Hitzler, Bucher & Niederbacher, 2001). So meinen etwa 20% der Nutzer/innen einer Social-Network-Seite, dass häufig Konflikte aus der Schule auf der Plattform weiter ausgetragen würden (Steiner & Deiss, 2008). Auch David-Ferdon und Hertz (2007: 3) finden Hinweise auf Interaktionen zwischen medial vermittelter und realer Aggression: "For instance, youth who are electronic aggression victims also experience higher rates of behavior problems at school than nonvictimized youth." (vgl. dazu auch Ybarra, Espelage & Mitchell, 2007)

Die Diffusion zwischen medialer und realer Kommunikation und die zunehmende Komplexität der personalen und sozialen Wirkungsverflechtung darin stellen die Medienwirkungsforschung vor neue komplexe Aufgaben, insbesondere auch, was die Erforschung der Entwicklung von Aggression im Kontext Neuer Medien angeht. Die Gewaltforschung zeigt, dass die Gewaltdelinquenz Jugendlicher durch eine Kumulation von problematischen Faktoren bedingt ist: dem Erziehungsstil der Eltern (Widom, 1989), Geschlechterrollenstereotypen, Depressionsneigung, Beziehungen zu Mitschüler/innen und Lehrpersonen

²⁵ Nieding und Ohler (2006) betonen zudem, dass die bisherige Forschung die *Spielweise* vernachlässigt hat. Sie vermuten, dass gefährdete Jugendliche im Spiel aggressiver vorgehen und das Spiel nicht im Sinne eines Regelspiels nutzen, sondern Gewaltakte ausführen, die über die Spielnotwendigkeiten hinausgehen. Damit stellt sich jedoch auch das Problem des *Potenzials* von Computerspielen in dem Sinne, dass eine Handlungsfreiheit existiert, in welcher z.B. grausame Akte nicht sanktioniert oder sie gar belohnt werden.

(Kassis, 2003b), sozialräumlichen Faktoren (Oberwittler & Karstedt, 2005) und Armut (Hay, Fortson, Hollist, Altheimer & Schaible, 2007). In Längsschnittstudien wäre zu bestimmen, welchen Stellenwert und welche Funktionen Neue Medien innerhalb kumulativer Gefährdungen für die Entwicklung und Verstärkung aggressiver Dispositionen einnehmen. Dies ist nach Savage (2004) bis jetzt nicht erfolgt.

Im Folgenden sollen Befunde der Medienwirkungsforschung, insbesondere im Hinblick auf Neue Medien und die Untersuchung von multiplen Wirkungszusammenhängen und Kumulationseffekten, diskutiert werden.

3.2 Ergebnisse der Medienwirkungsforschung

3.2.1 Forschungsansätze und Problemstellung

Eine grosse Anzahl von Studien zur Wirkung von Fernseh- oder Filmgewalt basiert auf klinisch-experimentellen Forschungsmethoden (sog. Laborstudien), d.h. die Probanden werden unmittelbar nach der Konfrontation mit Gewaltdarstellungen verschiedenen Tests unterzogen. Zur Anwendung kommen dabei u.a. Fragebogen, gemeinsames Spielen (z.T. mit Figuren, die auch im Film Gewalt erfahren oder ausgeübt haben), Gewaltbereitschaftstests (z.B. fiktives Verteilen von Stromstössen oder Eintauchen einer fremden Hand in Eiswasser) und Empathietests (z.B. Ansehen von Bildern von Menschen oder Tieren in leidenden Situationen) (vgl.: McGuire, 1986). Grimm (1999: 72) vermutet, dass durch Laborstudien Zusammenhänge zwischen Gewaltdarstellungen im Fernsehen und Aggression in negativer Weise überzeichnet werden. Es stellt sich zudem die Frage nach der Übertragbarkeit der Ergebnisse auf reale Lebenskontexte und biografische Entwicklungen: Aufgrund der eingeschränkten externen Validität dieser Art von Untersuchungen schliesst Bonfadelli (2004a), dass noch ungeklärt ist, welche Bedeutung die Befunde aus Laborstudien für das Verständnis medienvermittelter Kommunikation haben. Es existieren denn auch nur wenige Studien zu möglichen Zusammenhängen zwischen Kriminalität und Fernsehkonsum. In ihrem Überblick zum Stand der Forschung antwortet Coyne (2007: 209) auf die Frage, ob Fernsehgewalt Gewaltdelinquenz hervorbringt: "When integrated with longitudinal studies of crime [...] it appears that the link is tenuous if exists at all. The group most likely to be influenced by TV violence is those individuals who are on the highest trajectory, those who are highly aggressive in toddlerhood and then stay that way. As shown by studies on violent offenders, these individuals are more vulnerable to television violence because of their troubling backgrounds. [...] However, it is very important to note that viewing violence on TV does not make these individuals violent. The aggressive tendencies (and risk factors) existed long before they even picked up the remote. For these individuals, TV violence only supports these violent tendencies."

Im Hinblick auf die tiefgreifenden Erleidenswege, die in eine Gewaltkarriere führen (Sut-terlüty, 2004), ist der Mediengewaltkonsum im Zusammenhang mit einer Kumulation von Problemlagen und einer höheren Verletzlichkeit bei bestimmten Risikogruppen zu sehen. Die These der Wirkungslosigkeit von Mediengewalt *in toto* ist nicht haltbar, denn auch wenn Zusammenhänge in grossen Populationen nur schwach ausgeprägt sind, muss davon ausgegangen werden, dass bei bestimmten Risikogruppen eine aggressionssteigernde Wirkung von Gewaltdarstellungen klar gegeben ist (Kunczik & Zipfel, 2006: 85). So schliesst auch Savage (2004) ihren Überblick zur Frage, ob der Konsum von Gewaltdarstellungen zu krimineller Gewalt führt, mit dem Hinweis, dass es wachsende Evidenz für Effekte von Mediengewaltkonsum auf hoch aggressive Kinder gibt und dies nach weiterer Forschung verlangt.

3.2.2 Wirkungen gewaltdarstellender Computerspiele

Ähnliche Positionen finden sich im Diskurs zu Medienwirkungen im Bereich gewaltdarstellender Computerspiele: In einer aktuellen, umfassenden Metaanalyse der bisherigen Forschung zu gewaltdarstellenden Computerspielen findet Ferguson (2007b) nur eine schwache Korrelation zwischen gewaltdarstellenden Computerspielen und Aggression, die überdies nach Kontrolle eines von ihm konstatierten Bias der Veröffentlichungen (Studien, die keine oder wenige Effekte aufweisen, werden weniger oft publiziert) gegen Null tendiert. Eine gegenteilige Position vertritt Anderson (2004), der argumentiert, dass methodisch verlässlichere Studien starke Zusammenhänge gefunden haben.²⁶ Anderson, Bushman, Carnagey, Bartholow und andere haben in einigen experimentellen Studien (vgl.: Anderson & Dill, 2000; Anderson & Murphy, 2003; Bartholow, Bushman & Sestir, 2006; Bushman & Anderson, 2002; Bushman & Anderson, 2007; Carnagey & Anderson, 2005; Sigurdsson, Gudjonsson, Bragason, Kristjansdottir & Sigfusdottir, 2006; Uhlmann & Swanson, 2004) deutliche Hinweise auf eine kurzfristige Steigerung der Aggression, eine Förderung aggressiver Gedanken und aggressiver Gemütszustände sowie physischer Erregung kurz nach der Nutzung gewaltdarstellender Computerspiele bei Kindern und Jugendlichen festgestellt. Nach dem General-Aggression-Modell (Anderson & Bushman, 2002) ist bei wiederholtem Konsum von Gewaltdarstellungen eine Verfestigung von aggressiven Scripts und Emotionen in der Persönlichkeitsstruktur von Individuen sehr wahrscheinlich. Ferguson (2007a) kritisiert allerdings methodische und theoretische Schwächen dieser Studien, insbesondere was die methodisch nicht validierte Messung von Aggression angeht, und er beklagt die unreflektiert häufige Zitierung dieser Studien. Bushman und

²⁶ Kunczik und Zipfel (2006: 325) weisen allerdings darauf hin, dass Anderson keine Angaben über die in den Meta-Review eingeflossenen Studien macht, und seine eigenen sicherlich nicht zu den methodisch Schwächeren zähle. Da aber eine generelle methodische Problematik in Bezug auf die Messung von Wirkungen durch Computerspiele bestehe, müssen nach Kunczik und Zipfel die Ergebnisse mit Vorsicht interpretiert werden.

Anderson (2001: 487f.) wiederum sehen die öffentliche Meinung durch eine systematisch verzerrte Berichterstattung über die tatsächlichen Gefährdungen, die von gewaltdarstellenden Medien ausgehen, getäuscht. Gründe hierfür sind den Autoren zufolge die ökonomischen Interessen der Medienkonzerne, andererseits aber auch die verfehlte Kommunikationspolitik der Scientific Community.

Griffiths (1999) stellt in einer Review zu Effekten gewaltdarstellender Computerspiele auf die Aggression fest, dass in Laborexperimenten kurzfristige Effekte nur bei unter Zwölfjährigen zu Tage treten, was auf theoretischer Ebene die Schlussfolgerung nahelegt, dass die Theorie des sozialen oder Modell-Lernens (Bandura, 1986) (in diesem Zusammenhang die Nachahmung von Gewalt) nur auf junge Nutzer/innen anwendbar ist. Ähnlich argumentiert Huesmann (2007: 11), der langfristig negative Medienwirkungen eher bei jüngeren Nutzer/innen feststellt.

Kunczik und Zipfel (2006: 324) resümieren, dass "eine zusammenfassende Interpretation der zudem vielfach widersprüchlichen Forschungsbefunde sehr schwierig" ist. Weitergehende Interpretationen könnten Longitudinalstudien erlauben, doch die wenigen bisher bekannten Langzeituntersuchungen kommen zu uneinheitlichen Schlüssen: Williams und Skoric (2005) stellten in einem Untersuchungszeitraum von sechs Monaten keine Veränderung der Aggressivität durch häufige Nutzung gewaltdarstellender Computerspiele fest. Möller (2006) zieht für den Zeitraum von 2,5 Jahren die gegensätzliche Schlussfolgerung: Das Ausmass der Nutzung gewaltdarstellender Computerspiele beeinflusste die Aggression deutlich und wurde insbesondere durch gewaltakzeptierende Einstellungen verstärkt. In einer breit angelegten Studie (Salisch, Kristen & Oppl, 2007) wurden 2002 und zwölf Monate später Kinder im Alter von acht bis zwölf Jahren zu Spielepräferenzen und aggressivem bzw. prosozialem Verhalten befragt. Die Autorinnen betonen die Bedeutung der Selektion für die Wirksamkeit von gewaltdarstellenden Computerspielen auf Kinder: Bereits aggressive Kinder wählen vermehrt gewaltdarstellende Computerspiele und spielen diese auch über eine längere Zeit als Kinder, die weniger Aggressivität zeigen. Dies gilt sowohl für physische wie auch für relationale (nichtphysische) Aggression. Die Autorinnen widersprechen explizit Studien, die aggressives Verhalten durch die Nutzung von gewaltdarstellenden Computerspielen hervorgerufen sehen und stellen die Bedeutung bereits vorhandener Aggressivität für die Wahl der Medieninhalte ins Zentrum (ebd.: 124). Allerdings kann sich dadurch nach Michael D. Slater langfristig eine Wechselwirkung im Sinne einer Abwärtsspirale ergeben.

Ein aktuelles Laborexperiment mit 428 durchschnittlich 21-Jährigen (Ferguson, Rueda, Cruz, Ferguson, Fritz & Smith, 2008) ergab keine Effekte von gewaltdarstellenden Computerspielen auf die Aggression, jedoch starke Effekte von erlittener Familiengewalt und

Trait-Aggression auf das aktuelle Aggressionsniveau.²⁷ Eine australische Studie (Unsworth, Devilly & Ward, 2007) stellt die Bedeutung von emotionaler Stabilität und bestehendem Aggressivitätsniveau für die Wirkung von gewaltdarstellenden Computerspielen heraus: Diejenigen Probanden, die ein labiles emotionales Gleichgewicht und eine hohe Aggressivität aufwiesen, zeigten im Experiment einen eher kathartischen²⁸ Effekt. Probanden allerdings, die emotional labil und vorausgehend wenig aggressiv waren, reagierten auf das Spielen eines gewaltdarstellenden Spiels mit einer Zunahme der Aggression. Wallenius et al. (2007) betonen den Einfluss von moderierenden Variablen wie der Qualität der Eltern-Kind-Kommunikation und sozialer Intelligenz. Die Autor/innen schliessen aus ihren Ergebnissen, dass vor allem zehnjährige Knaben, die über eine schlechte Eltern-Kind-Kommunikation berichten, einem höheren Gefährdungspotenzial ausgesetzt sind. Diese Befunde werden durch die Untersuchung von Vandewater et al. (2005) gestützt, die einen deutlichen Zusammenhang zwischen familiären Konflikten und der Hinwendung der Kinder zu violenten Medien ergab. Eine experimentelle Studie bei 20-Jährigen zeigte ferner, dass gewaltdarstellende Computerspiele die Aggression vor allem solcher Spieler/innen beeinflusst, die schon aggressiv sind (Giumetti & Markey, 2007).

Funk, Baldacci, Pasold & Baumgardner (2004) erkennen, ähnlich wie Trudewind & Steckel (2002), bei Zehnjährigen experimentell Zusammenhänge zwischen dem Spielen von gewaltdarstellenden Computerspielen und verminderter Empathie, sie verweisen jedoch auf die Bedeutung von Risikofaktoren wie jüngeres Alter.²⁹ Funk et. al. (2002) weisen zudem

²⁷ Das Konzept der Trait-Aggressivität geht von zeitlich und situationsübergreifend stabilen Unterschieden zwischen Personen in Bezug auf Aggressivität aus (Möller, 2006: 125). Ferguson et. al. (2008) fanden zudem Hinweise, dass einige bereits aggressive Individuen aktiv Muster von Gewaltdarstellungen suchen. Dieser Befund verweist auf die Problematik der "Copy-Cat-Crimes", d.h. von Straftaten, die eine Imitation einer durch Medien transportierten Situation oder Handlung darstellen. Zumeist bezieht sich der Begriff auf tragische Einzeltaten, wobei Grimm (2002: 161) jedoch darauf hinweist, dass Gewalttaten, die einem bekannten Erklärungsmuster entsprechen ("Der Schüler, der seine Geschichtslehrerin erstach, [...] soll Satanist gewesen sein und Freude an Gewaltspielen gehabt haben"), in den Nachrichtenmedien ungleich höhere Aufmerksamkeit erhalten als solche, wo Erklärungsmuster fehlen oder eine verdrängende Valenz vorherrscht. In einer explorativen Studie gab jedoch etwa ein Viertel der befragten jugendlichen Gewalttäter an, schon einmal Gewalthandlungen nach einem medialen Vorbild begangen zu haben (Surette, 2002). Der Autor vermutet, dass eine kleine Gruppe von Individuen besonderen Gefahren durch den Einfluss von Mediengewalt ausgesetzt ist.

²⁸ Katharsis bezeichnet eine ursprünglich psychoanalytische, in den Kommunikationswissenschaften jedoch oftmals vereinfacht verwendete These, wonach das Ausleben eines aggressiven Aktes zu einem Abbau von aggressiven Gefühlen führt. Die These des kathartischen Effekts wurde insbesondere vertreten, um die positiven Wirkungen des Konsums von Gewaltdarstellungen herauszustellen, wird jedoch zumeist als empirisch widerlegt angesehen (Kunczik & Zipfel, 2006: 86).

²⁹ Interessant an der Studie von Trudewind und Steckel (2002) ist, dass das Spielen eines nur spannenden Computerspiels (im Unterschied zu einer reinen Spielgeschichte) bei unsicher gebundenen Kindern einen ähnlich negativen Effekt auf die Empathiewerte ausübt wie das Spielen eines gewaltdarstellenden Spiels. Dies verweist auf die Problematik der experimentellen Erfassung von Desensibilisierungseffekten (vgl. auch Funk et al., 2004), die offensichtlich kurzfristig auch durch Erregungszustände ausgelöst werden können, ohne dass ein Kontakt mit gewaltdarstellenden Inhalten erfolgt ist.

auf die - wenn auch kleine - Risikogruppe von extensiv gewaltdarstellende Spiele nutzenden Mädchen hin, welche mit diesem Verhalten durch den Bruch der Geschlechterrolle einer zusätzlichen Problematik ausgesetzt sind. Dies entspricht Resultaten von Kassis und Steiner (2003a), wonach extensiv gewaltdarstellende Spiele nutzende Mädchen sich in einem sozialen Vakuum befinden und durch eine ausgeprägte persönliche Belastungssituation auffallen: Die untersuchten Mädchen zeichnen sich durch belastete Beziehungen zu Gleichaltrigen und ihren Lehrpersonen bei parallelem Gewalteinsetz und zugleich mangelnder Beaufsichtigung durch ihre Eltern aus.

Savage (2004) fordert auf der Grundlage der angeführten Erkenntnissen, dass der Fokus weiterer Forschung auf kindliche Aggression und parentale Vernachlässigung gelegt werden müsse. Hopf (2004) folgert aus einer "Problemgruppenanalyse" bei Hauptschüler/innen, dass Gewaltbereitschaft durch Hass, Rache und damit zusammenhängende feindselige Überzeugungen ausgelöst wird. Die Bedingungen hierfür lokalisiert der Autor in Gewalterfahrungen in der Peergruppe und der Familie sowie im Konsum gewaltdarstellender Medien. Funk, Hagan, Schimming, Bullock, Buchman und Myers (2002) schliesslich sehen aufgrund der Ergebnisse einer Befragung von 11- bis 15-jährigen Jugendlichen eine problematische Gruppe von "Hi-Risk-Players" nicht nur in den Kindern oder Jugendlichen, die durch externalisierendes Problemverhalten auffallen, sondern auch in jenen, die introvertiert und ängstlich sind.

Der bisherige Forschungsstand wird von verschiedener Seite in theoretischer und methodischer Hinsicht kritisiert (e.g. Dill & Dill, 1998; Kirsh, 2003; Williams & Skoric, 2005). Funk, Buchman, Jenks und Bechtoldt (2003: 432) schlagen angesichts der uneinheitlichen Forschungslage vor, das Augenmerk vermehrt auf Risikogruppen zu legen, die durch die Nutzung von gewaltdarstellenden Computerspielen besonderen Gefährdungen ausgesetzt sind: "On a theoretical basis, vulnerable children may include those whose moral development is a work in progress or is already impaired: Younger children, bullies, and victims of bullies might be included in this group. In addition, children with problems in emotion regulation, those who are easily frustrated or who constantly seek stimulation, may also be more susceptible to negative effects from playing violent video games [...]. Studies focusing on these theoretically vulnerable groups may help explain the inconsistencies in the present body of research on the effects of violent video games on children." Auch Hartmann (2006) fordert eine verstärkte Berücksichtigung von Risikogruppen sowie den Einbezug der Biografie und der sozialen und materiellen Umwelten von Individuen. In ähnlicher Weise argumentiert Kirsh (2003: 386f.), die auf die Bedeutung biologischer und psychosozialer Faktoren für die Entwicklung von Aggression, insbesondere im Zusammenhang mit einer höheren Verletzlichkeit von Frühadoleszenten, verweist. Zukünftige Forschung müsse verstärkt Risikofaktoren im Zusammenhang mit Aggression und Computerspielen während des Aufwachsens untersuchen. Auch Gentile, Lynch, Linder und Walsh (2004: 19) schliessen sich dieser Forderung an, nachdem eine Untersuchung an 14-jährigen Schü-

ler/innen gezeigt hatte, dass insbesondere bereits hoch aggressive Kinder mit einer Steigerung der Gewalt gegenüber Mitschüler/innen auf den Konsum von gewaltdarstellenden Computerspielen reagierten.

3.2.3 Wirkungen von Gewaltdarstellungen und Pornografie im Internet

Wirkungen, die von Gewaltdarstellungen im Internet ausgehen, sind bis jetzt kaum untersucht worden. Dies liegt unter anderem an den heterogenen Aspekten, unter denen das Schlagwort "Gewalt im Internet" diskutiert wird (vgl.: Kunczik & Zipfel, 2006: 327ff.): violente und pornografische Darstellungen im Internet, virtuelle Gewaltausübung in Online-Spielen, Beschaffung von gewaltdarstellenden Inhalten (z.B. Spiele) durch das Internet, Täter und Opfer von Cyber-Bullying, Aufrufe und Anleitungen zur Gewaltausübung, rassistische oder verleumdende Texte und Bilder etc. Forschung im Bereich der Wirkungen von Gewaltdarstellungen im und Gewaltausübung über das Internet hätte eine solche Differenzierung zu leisten. Zusätzlich herausfordernd angesichts der unübersehbaren Fülle von Informationen und der individuell abweichenden Nutzung dürfte die Problematik der inhaltsanalytischen Bestimmung der Gewalthaltigkeit von Internetangeboten sein.

Slater et al. (2003) untersuchten an einer Population von zwölfjährigen Schüler/innen auch die Nutzung des Internets. Schüler/innen, die über eine häufige Nutzung des Internets berichteten, nutzten auch deutlich mehr gewaltdarstellende Medien. Im Hinblick auf Aggressivität ist der Zusammengang jedoch umgekehrt: Eine häufige Nutzung des Internets korreliert negativ mit Aggressionen. Es lässt sich vermuten, dass eine hohe Heterogenität in der Gruppe der "heavy user" hier wahrscheinlich zu kontroversen Ergebnissen führt, denn eine exzessive Nutzung des Internets steht oftmals im Zusammenhang mit einer sozialen Isolation, also eher aggressionsvermeidenden Handlungsmustern (Slater, 2003). Slater (ebd.) sieht ferner einen deutlichen Zusammenhang zwischen der Nutzung von gewaltorientierten Internetseiten und "sensation seeking"³⁰ bei 14-jährigen Schüler/innen. Dieser Zusammenhang wird von Slater deshalb als bedenklich angesehen, weil Studien gezeigt haben, dass "sensation seeking" eine Bedingung für Aggression und deviante Verhaltensweisen ist.

Wenn auch aus wissenschaftsethischen Gründen keine experimentellen Studien zu Effekten des Konsums von pornografischen Darstellungen bei Jugendlichen durchgeführt wurden, kann vermutet werden, dass die Befunde aus Forschungen bei Erwachsenen auch für Kinder und Jugendliche gelten: Der häufige Konsum von pornografischen Darstellun-

³⁰ "Sensation seeking" beschreibt ein Persönlichkeitsmerkmal, welches die aktive Suche nach verschiedenartigen, neuen, intensiven und komplexen Erfahrungen sowie die Bereitschaft, dafür Risiken in Kauf zu nehmen, beinhaltet.

gen führt bei Männern zu einem reduzierten Wahrnehmungsbild und sexualisierten Rollenklischees von Frauen und kann eine sexuelle Gefühllosigkeit gegenüber Frauen zur Folge haben (Cordonnier, 2006; Grimm & Rhein, 2007). Eine besondere Problematik besteht in der leichten Verfügbarkeit von brutalisierter Pornografie und extremen (realen) Gewaltdarstellungen durch das Internet. Grimm und Rhein (ebd.) weisen auf das hohe Wirkungspotenzial extremer violenter und pornografischer Darstellungen hin, die in den Interviews mit jugendlichen Nutzer/innen deutlich zutage tritt. Solche dekontextualisierten, extremen Darstellungen können starke Angstreaktionen und Traumatisierungen hervorrufen (Frank & Vollmers, 2008). In diesem Zusammenhang übernimmt das "Herumzeigen" und gemeinsame Ansehen von Gewaltdarstellungen auf Mobiltelefonen innerhalb von Peergruppen unter anderem auch die Funktion einer Coping-Strategie - des Umgangs und der sozialen Abfederung der durch die Darstellungen ausgelösten Angst (Grimm & Rhein, 2007).

Zusammenfassend muss das gefährdende Potenzial von im Internet verfügbaren extremen Gewalt- und pornografischen Darstellungen als für Kinder und Jugendliche sehr hoch vermutet werden. Bisher liegen keine Studien zu Wirkungen des Konsums solcher Darstellungen vor. Forschung in diesem Bereich wäre dringend angezeigt.

3.2.4 Exkurs zur exzessiven und suchtmässigen Nutzung von Neuen Medien

Eine unter 12- bis 18-Jährigen durchgeführte Online-Befragung in China (Cao, Su, Liu & Gao, 2007) ergab, dass 2,5% von 2620 Befragten die Kriterien für eine Internetabhängigkeit aufweisen. In dieser Gruppe waren Fälle mit einem komorbiden Aufmerksamkeits-Defizit-Hyperaktivitäts-Syndrom (ADHS) deutlich übervertreten. Ohne einen kausalen Zusammenhang festzustellen, betonen die Autor/innen dennoch die Bedeutung dieser Ergebnisse für die psychiatrische Behandlung der Internetabhängigkeit. In anderen Studien ergeben sich jedoch deutlich höhere Raten von Internetabhängigkeit (vgl. z.B. 13.8% bei Yang & Tung, 2007). Dies dürfte mitunter auf fehlende validierte Forschungsinstrumente zurückzuführen sein: In Bezug auf die Erhebung einer Abhängigkeit vom Internet fehlen nach Murali und George (2007) verlässliche Erhebungsmethoden, und Caplan (2002) schlägt neue theoretische Zugänge in der Erforschung von Internetabhängigkeit vor, die das Element der Interaktion stärker gewichten und Gefährdungen für Risikogruppen durch exklusive virtuelle Kommunikation ins Blickfeld nehmen.

Aktuell wird jedoch eine diagnostizierbare Abhängigkeit von Neuen Medien kontrovers diskutiert: Die American Medical Association spricht sich beispielsweise dezidiert gegen eine Aufnahme von intensivem Computerspielen in die Diagnostik psychischer Störungen aus (NewScientist.com, 2007). Nach Charlton und Danforth (2007) ist zudem die Unterscheidung zwischen hohem Engagement und Abhängigkeit bei computerbezogenen Aktivitäten zentral, weshalb eine häufige oder sehr häufige Nutzung per se noch nicht als

Kriterium für eine Störung im Sinne einer Abhängigkeit gewertet werden kann. Allerdings zeigen sich in neuerer Zeit Zusammenhänge zwischen exzessiver Internet- und Computerspielnutzung und psychischen Beeinträchtigungen wie krankhaftem Narzissmus, Depressionen und neurotischen Störungen (Kim, Namkoong, Ku & Kim, 2007; te Wildt, Putzig, Zedler & Ohlmeier, 2007). Allerdings gilt es auch hier zu betonen, dass der Beitrag der exzessiven Nutzung von Neuen Medien zur Genese von psychischen Beeinträchtigungen noch ungeklärt ist. Grüsser, Thalemann, Albrecht und Thalemann (2005: 20) beschreiben Kommunikationsprobleme und Schwierigkeiten der Emotionskontrolle bei einer Gruppe von exzessiv computerspielenden Grundschüler/innen und fordern für die weitere Forschung: "Dabei sollten künftig die möglichen zugrundeliegenden Mechanismen und vor allem die Charakterisierung der Risiko- und Schutzfaktoren für ein 'exzessives' Computerspielen bei Kindern und Jugendlichen im Mittelpunkt des Interesses stehen."

Allein die z.T. hohe Nutzungsfrequenz des Internets durch Kinder und Jugendliche, auch von violenten Inhalten, und die leichte Erreichbarkeit extremer Gewaltdarstellungen zeigen jedoch die Dringlichkeit der Forschung in diesem Bereich an.

4 Fazit: Risikopotenzial und Risikogruppenansatz

Aus moralischer Perspektive mag das Urteil über Gewaltdarstellungen in Medien negativ ausfallen. Eine *generelle Gefährdung* Heranwachsender durch den Konsum von Gewaltdarstellungen in Neuen Medien muss aus wissenschaftlicher Sicht jedoch als kaum existent angesehen werden. Es ist unabdingbar, Kontextfaktoren in die Analyse und Bewertung des Gefährdungspotenzials von gewaltdarstellenden Neuen Medien einzubeziehen. Medienwirkungen entfalten sich immer im Zusammenhang mit sozialen, personalen und medialen Kontextfaktoren, die überdies komplex vernetzt sind.

Tabelle 3: Zentrale Kontextfaktoren hinsichtlich des Gefährdungspotenzials gewaltdarstellender Neuer Medien für Heranwachsende

Kontextdimensionen	Zentrale Kontextfaktoren bezüglich Gefährdungspotenzial
<i>Soziale Faktoren</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Elterliche Vernachlässigung und Ablehnung, belastete Eltern-Kind-Kommunikation - Spannungen, Konflikte und Gewalt innerhalb der Familie - Fehlende Elterninvolviertheit und -kontrolle des Medienkonsums - Geringe Medienkompetenz der Eltern, insbesondere in Bezug auf Neue Medien - Hoher oder exzessiver Medienkonsum der Eltern sowie von Gleichaltrigen - Zugehörigkeit zu gewaltorientierten Peergruppen - Niedriges formales Bildungsniveau der Eltern
<i>Personale Faktoren</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Früher Beginn des Konsums gewaltdarstellender Medien - Trait-Aggressivität - "Sensation Seeking" - Männliches Geschlecht - Bereits vorhandenes Aggressionspotenzial - Hoher oder exzessiver Konsum - Introvertiertheit, Ängstlichkeit - Eingeschränkte soziale Intelligenz und intellektuelle Leistungsfähigkeit
<i>Mediale Faktoren</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Fehlende Kontextgebundenheit der Gewaltdarstellung - Fehlende Opferperspektive - Hoher Realitätsgrad der Darstellung - Verfügbarkeit von audiovisuellen Medien (vor allem im Kinderzimmer)

Im Kontext von belastenden lebensweltlichen Faktoren bei bestimmten Gruppen von Heranwachsenden besteht durch den Konsum von gewaltdarstellenden Neuen Medien eine erhöhte Gefährdung. In diesem Sinne muss also von einem allgemeinen Gefährdungspotenzial gewaltdarstellender Neuer Medien gesprochen werden, welches negative Effekte jedoch erst im Kontext belasteter Sozialbeziehungen und problematischer personaler Entwicklungen entfaltet. Zentral erscheint hier der Ansatz einer *Kumulation von Problemlagen* im Sinne einer Abwärtsspirale: Belastungen in verschiedenen Lebensbereichen und der Konsum von gewaltdarstellenden bzw. pornografischen Inhalten können sich wechselseitig verstärken und sozial wie personal eminent destruktive Wirkung entfalten. Wie genau sich solche Erleidenswege ereignen und welche schützenden bzw. unterstützenden Faktoren präventiv wirksam sind, muss Inhalt weiterer Forschung sein.

Zusammenfassend verdichten sich durch die aktuellen Forschungsbefunde die Hinweise, dass ein Risikogruppenansatz in der Medienwirkungsforschung auch im Hinblick auf mögliche Massnahmen für die Praxis aussichtsreich ist. Die Ausgestaltung von Prävention und Gesetzgebung entfaltet zweifelsohne grösseres Potenzial, wenn die Mediennutzung im Zusammenhang mit dem gesamten Lebenskontext der Kinder und Jugendlichen betrachtet wird.

5 Tabellen- und Abbildungsverzeichnis

Tabelle 1:	Medienzugang 12- bis 16-Jähriger im eigenen Zimmer. Aus: Bucher & Hermann (2007: 53)	7
Tabelle 2:	TV-Genrepräferenzen nach Bildungsstand. Aus: Grimm (2003: 11)	15
Tabelle 3:	Zentrale Kontextfaktoren hinsichtlich des Gefährdungspotenzials gewaltdarstellender Neuer Medien für Heranwachsende	35
Abbildung 1:	Besitz von Unterhaltungselektronik in der Schweiz: prozentuale Verteilung der Haushalte mit mindestens einem Gerät (nach: Forschungsdienst SRG SSR, 2004: 61)	6
Abbildung 2:	Medienzeiten an Schultagen nach Bildungshintergrund im Elternhaus (in Minuten). Aus: Mössle et al. (2006: 5)	8
Abbildung 3:	Gemeinsames Computerspiel mit Mutter oder Vater von 8- bis 14-Jährigen. Aus: Trudewind & Steckel (2002: 15)	9
Abbildung 4:	Tägliche Nutzungszeit des Fernsehens ihrer Kinder, geschätzt durch die Eltern. Aus: UPC/cablecom (2007b: 4)	11
Abbildung 5:	Liebste Freizeitaktivitäten von 6- bis 13-jährigen Kindern zwischen 1999 und 2006, eigene Darstellung (vgl. MPFS, 2000; MPFS, 2001; MPFS, 2002; MPFS, 2003; MPFS, 2006; MPFS, 2007b)	12
Abbildung 6:	Tägliche oder mehrmalig wöchentliche Internetaktivitäten 12- bis 19-Jähriger in Prozent (Ausschnitt aus: MPFS, 2007a: 40)	14
Abbildung 7:	Derzeitige Nutzung entwicklungsbeeinträchtigender Computerspiele ("ab 16" oder "keine Jugendfreigabe") nach Bildungshintergrund im Elternhaus (in %). Aus: Mössle et al. (2006: 5)	18
Abbildung 8:	Kenntnis von einer Schlägerei, die mit dem Mobiltelefon gefilmt wurde. Aus: MPFS (2007a: 61)	21
Abbildung 9:	Inhalt problematischer Filme und Fotos auf Mobiltelefonen von anderen Personen (Mehrfachantworten möglich). Aus: Luder (2007: 55).	22

6 Literaturverzeichnis

- Anderson, C.-A. (2002). Violent video games and aggressive thoughts, feelings, and behaviors. In S. L. Calvert, A. B. Jordan & R. R. Cocking (Eds.), *Children in the Digital Age* (S. 101-119). Westport, CT: Praeger Publishers.
- Anderson, C.-A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27(1), 113-122.
- Anderson, C.-A. & Dill, K.-E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.
- Anderson, C.-A. & Murphy, C. R. (2003). Violent video games and aggressive behavior in young women. *Aggressive Behavior*, 29, 423-429.
- Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.
- Arnet, H. (2007, 04.12.2007). "Allein wegen Killerspielen wird keiner zum Mörder". *Tagesanzeiger*.
- Arnold, K. & Neuberger, C. (2005). *Alte Medien - neue Medien. Theorieperspektiven, Medienprofile, Einsatzfelder*. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Atkins, B. (2006). What are we really looking at? The future-orientation of video game play. *Games and Culture*, 1(2), 127-140.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. NJ: Prentice Hall: Englewood Cliffs.
- Baron, R. A. & Richardson, D. R. (Eds.). (1994). *Human aggression*. New York: Plenum.
- Barradas, D. T., Fulton, J. E., Blanck, H. M. & Huhman, M. (2007). Parental influences on youth television viewing. *The Journal of Pediatrics*, 151(4), 369-373.
- Bartholow, B.-D., Bushman, B.-J. & Sestir, M.-A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *Journal of Experimental Social Psychology*, 42(4), 532-539.
- Böhi, S. (2003). Computer, Internet und Handy 2002. In D. Süss, A. Schlienger, D. Kunz Heim, M. Basler & D. Frischknecht (Eds.), *Jugendliche und Medien. Merkmale des Medienalltags, unter besonderer Berücksichtigung der Mobilkommunikation*. Zürich: Forschungsbericht der Hochschule für Angewandte Psychologie, Zürich und der Fachhochschule Aargau, Departement Pädagogik.
- Bonfadelli, H. (2004a). *Medienwirkungsforschung I. Grundlagen*. Konstanz: UVK.
- Bonfadelli, H. (2004b). *Medienwirkungsforschung II. Anwendungen*. Konstanz: UVK.
- Browne, K.-D. & Hamilton-Giachritsis, C. (2005). The influence of violent media on children and adolescents: A public-health approach. *Lancet*, 365(9460), 702-710.
- Bucher, P. & Bonfadelli, H. (2007). Mediennutzung von Jugendlichen mit Migrationshintergrund. In H. Bonfadelli & H. Moser (Eds.), *Medien und Migration. Europa als multikultureller Raum?* Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

- Bucher, P. & Hermann, T. (2007). Die Medien der Jugendlichen. Medienghetto oder Integrationshilfe? *terra cognita*, 11, 52-55.
- Bundesamt für Statistik. (2008a). [On-line]. Verfügbar:
<http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/16/03/key/ind16.indicator.16010101.160101.html?open=160001#160001> und
<http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/01/02/blank/dos/result.Document.20561.xls>, abgefragt am: 08.02.2008
- Bundesamt für Statistik. (2008b). [On-line]. Verfügbar:
http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/16/04/key/approche_globale.indicator.30101.301.html?open=1#1, abgefragt am: 08.02.2008
- Bushman, B.-J. & Anderson, C.-A. (2001). Media violence and the american public: Scientific facts versus media misinformation. *American Psychologist*, 56(6-7), 477-489.
- Bushman, B.-J. & Anderson, C.-A. (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(12), 1679-1686.
- Bushman, B.-J. & Anderson, C.-A. (2007). Measuring the strength of the effect of violent media on aggression. *American Psychologist*, 62(3), 253-254.
- Cantor, J. (2000). Media violence. *Journal of Adolescent Health*, 27S, 30-34.
- Cantor, J. (2003). Media violence effects and interventions: The roles of communication and emotion. In J. Bryant, D. Roskos-Ewoldsen & J. Cantor (Eds.), *Communication and emotion: Essays in honor of Dolf Zillmann* (S. 197-220). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Cao, F., Su, L., Liu, T. & Gao, X. (2007). The relationship between impulsivity and Internet addiction in a sample of chinese adolescents. *European Psychiatry*, 22(7), 466-471.
- Caplan, S. E. (2002). Problematic Internet use and psychosocial well-being: development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior*, 18, 553-575.
- Carnagey, N.-L. & Anderson, C.-A. (2005). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior. *Psychological Science*, 16(11), 882-889.
- Charlton, J. P. & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531-1548.
- Comstock, G. & Scharrer, E. (2003). Meta-Analyzing the controversy over television violence and aggression. In D. A. Gentile (Ed.), *Media Violence and Children* (S. 205-226). Westport, CT: Praeger.
- Cordonnier, V. (2006). Cybersexe et addiction : quelle therapie ? *Sexologies*, 15(3), 202-209.
- Coyne, S. M. (2007). Does media violence cause violent crime? *European Journal on Criminal Policy and Research*, 13(3-4), 205-211.
- Crönlein, T., Stanggassinger, D., Geisler, P., Popp, R., Zulley, J. & Lukesch, H. (2007). Fernsehkonsum und Schlafstörungen bei Kindern - Association Between Television Viewing and Insomnia During Early Adolescence. *Psychiatrische Praxis*, 59-61.
- David-Ferdon, C. & Hertz, M. F. (2007). Electronic media, violence, and adolescents: An emerging public health problem. *The Journal of Adolescent Health*, 41(6), 1-5.

- Dill, K.-E. & Dill, J.-C. (1998). Video game violence: A review of the empirical literature. *Aggression and Violent Behavior*, 3(4), 407-428.
- Döring, N. (2003). *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Göttingen: Hogrefe.
- Ducheneaut, N. & Moore, R. J. (2004). The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game. *Proceedings of the ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work (CSCW 2004)* (pp. 360-369). Chicago IL; USA. NY.
- Durkin, K. & Aisbett, K. (1999). *Computer games and Australians today*: Office of Film and Literature Classification. [On-line]. Verfügbar: [http://www.ag.gov.au/www/agd/rwpattach.nsf/VAP/\(CFD7369FCAE9B8F32F341DBE097801FF\)~80000CPB+-+Computer+Games+and+Australians+Today+\(1999\)+-+Commissioned+Research256815.pdf/\\$file/80000CPB+-+Computer+Games+and+Australians+Today+\(1999\)+-+Commissioned+Research256815.pdf](http://www.ag.gov.au/www/agd/rwpattach.nsf/VAP/(CFD7369FCAE9B8F32F341DBE097801FF)~80000CPB+-+Computer+Games+and+Australians+Today+(1999)+-+Commissioned+Research256815.pdf/$file/80000CPB+-+Computer+Games+and+Australians+Today+(1999)+-+Commissioned+Research256815.pdf), abgefragt am: 17.5.2008
- Eron, L. D., Huesmann, L. R., Brice, P., Fischer, P. & Mermelstein, R. (1984). Age trends in the development of aggression, sex typing, and related television habits: correction. *Developmental Psychology*, 20(1), 71-77.
- Feierabend, S. & Klingler, W. (2007). Was Kinder sehen. Eine Analyse der Fernsehnutzung Drei- bis 13-Jähriger. *Media Perspektiven*, 4, 200-214.
- Ferguson, C. J. (2007a). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior*, 12(4), 470-482.
- Ferguson, C. J. (2007b). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, 78, 309-316.
- Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S. & Smith, S. M. (2008). Violent video games and aggression: causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation? *Criminal Justice and Behavior*, 35(3), 311-332.
- festzeit.ch. (2008). *Statistiken*. [On-line]. Verfügbar: <http://www.festzeit.ch/infos.php?show=stats>, abgefragt am: 03.03.2008
- Forschungsdienst SRG SSR. (2004). *Die Mediennutzung von Kindern in der Schweiz - gemessen und erfragt*. Bern: Schweizerische Radio- und Fernsehgesellschaft SRG SSR idée suisse.
- Frank, S. & Vollmers, O. (2008). Handy nicht in Kinderhände? In D. Klumpp, H. Kubicek, A. Rossnagel & W. Schulz (Eds.), *Informationelles Vertrauen für die Informationsgesellschaft*. Berlin: Springer.
- Frankfurter Allgemeine. (21.11.2006). *Politiker fordern Verbot von "Killerspielen"*. [On-line]. Verfügbar: <http://www.faz.net/s/Rub594835B672714A1DB1A121534F010EE1/Doc~E4EB6A16DC8864887891A6221BF9C49CE~ATpl~Ecommon~Scontent.html>, abgefragt am: 21.12.2007
- Fritz, J. (2003). Action, Lebenswelten und Transfer. *Medien + Erziehung*, 1/2003, 7-21.
- Fritz, J. H. (1997). *Handbuch Medien: Computerspiele*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fromme, J. (1999). *Selbstsozialisation, Kinderkultur und Mediennutzung*. Opladen: Leske + Budrich.
- Früh, W. (1995). Die Rezeption von Fernsehgewalt. *Media Perspektiven*, 4, 172-185.

- Funk, J.-B., Baldacci, H.-B., Pasold, T. & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: Is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27(1), 23-39.
- Funk, J.-B., Buchman, D.-D., Jenks, J. & Bechtoldt, H. (2003). Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 24(4), 413-436.
- Funk, J.-B., Hagan, J., Schimming, J., Bullock, W.-A., Buchman, D.-D. & Myers, M. (2002). Aggression and psychopathology in adolescents with a preference for violent electronic games. *Aggressive Behavior*, 28(2), 134-144.
- gamestar.de. (2008). *Verkaufs-Charts*. [On-line]. Verfügbar: <http://www.gamestar.de/index.cfm?pid=131>, abgefragt am: 10.03.08
- Gentile, D.-A., Lynch, P.-J., Linder, J.-R. & Walsh, D.-A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5-22.
- Giumetti, G.-W. & Markey, P.-M. (2007). Violent video games and anger as predictors of aggression. *Journal of Research in Personality*, 41(6), 1234-1243.
- Griffiths, M. (1999). Violent video games and aggression: A review of the literature. *Aggression and Violent Behavior*, 4(2), 203-212.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O. & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87-96.
- Grigar, D. (2007). What new media offers. *Computers and Composition*, 24(2), 214-217.
- Grimm, J. (1999). *Fernsehgewalt. Zuwendungsattraktivität, Erregungsverläufe, Sozialer Effekt*. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Grimm, J. (2002). Wirkungsforschung II: Differentiale der Mediengewalt - Ansätze zur Überwindung der Individualisierungs und Globalisierungsfalle innerhalb der Wirkungsforschung. In T. Hausmanninger & T. Bohrman (Eds.), *Mediale Gewalt: interdisziplinäre und ethische Perspektiven*. München: Wilhelm Fink.
- Grimm, J. (2003). *Jugend, Medien, Politik. Eine empirische Untersuchung zum Mediennutzungsverhalten und Politikverständnis Jugendlicher*: Universität Siegen. [On-line]. Verfügbar: <http://www.univie.ac.at/ipkw-lammgasse-grimm/src/PolSozSiegBericht03.pdf>, abgefragt am: 05.03.08
- Grimm, P. & Rhein, S. (2007). *Slapping, Bullying, Snuffing! Zur Problematik von gewalthaltigen und pornografischen Videoclips auf Mobiltelefonen von Jugendlichen*. Berlin: VISTAS.
- Groebel, J. & Gleich, U. (1993). *Gewaltprofil des deutschen Fernsehprogramms. Eine Analyse des Angebots privater und öffentlich-rechtlicher Sender*. Opladen: Leske + Budrich.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., Albrecht, U. & Thalemann, C. N. (2005). Excessive computer usage in adolescents – a psychometric evaluation. *Wiener Klinische Wochenschrift*, 117(5), 188-195.
- Hartmann, T. (2006). Gewaltspiele und Aggression – aktuelle Forschung und Implikationen. In W. Kaminski & M. Lorber (Eds.), *Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. München: kopaed.

- Hay, C., Fortson, E. N., Hollist, D. R., Altheimer, I. & Schaible, L. M. (2007). Compounded risk: The implications for delinquency of coming from a poor family that lives in a poor community. *Journal of Youth and Adolescence*, 36(5), 593-605.
- Heim, J., Brandtzæg, P. B., Bertzberg Kaare, B., Endestad, T. & Torgersen, L. (2007). Children's use of media technologies and psychosocial factors. *New Media & Society*, 9(3), 425-454.
- Heins, E., Seitz, C., Schuz, J., Toschke, A. M., Harth, K., Letzel, S. & Bohler, E. (2007). Schlafenszeiten, Fernseh- und Computergewohnheiten von Grundschulkindern in Deutschland. *Gesundheitswesen*, 69(3), 151-157.
- Hitzler, R., Bucher, T. & Niederbacher, A. (2001). *Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute*. Leverkusen: Leske + Budrich.
- Hopf, W. H. (2004). Mediengewalt, Lebenswelt und Persönlichkeit - eine Problemgruppenanalyse. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 16(3), 99-115.
- Huesmann, L. R. (2007). The impact of electronic media violence: Scientific theory and research. *The Journal of Adolescent Health*, 41(6), 6-13.
- Huesmann, L. R., Moise Titus, J., Podolski, C. L. & Eron, L. D. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977-1992. *Developmental Psychology*, 39(2), 201-221.
- Hurrelmann, B. (1994). Kinder und Medien. In K. Merten, S. J. Schmidt & S. Weischenberg (Eds.), *Die Wirklichkeit der Medien: Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft* (S. 377-407). Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Husar, S. (2005). Jugendkultur der 'Game-Clans': Sportverein der Netzgeneration? Lizentiatsarbeit der Philosophischen Fakultät der Universität Zürich. Zürich: Institut für Publizistikwissenschaft und Medienforschung IPMZ.
- Jansz, J. & Martens, L. (2005). Gaming at a LAN event: The social context of playing video games. *New Media & Society*, 7(3), 333-355.
- Kaare, B. H., Brandtzæg, P. B., Heim, J. & Endestad, T. (2007). In the borderland between family orientation and peer culture: The use of communication technologies among Norwegian tweens. *New Media Society*, 9(4), 603-624.
- Kassis, W. (2003b). *Wie kommt die Gewalt in die Jungen?: Soziale und personale Faktoren der Gewaltentwicklung bei männlichen Jugendlichen im Schulkontext*. Bern: Haupt.
- Kassis, W. & Steiner, O. (2003a). Persönlichkeitsmerkmale und soziale Erfahrungen von Mädchen, die extensiv gewaltdarstellende Computerspiele nutzen: Ein korrespondenzanalytischer Zugang. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 15. Jg., Heft 4, 131-139.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. & Kim, S. J. (2007). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, In Press, Corrected Proof.
- Kirsh, S.-J. (2003). The effects of violent video games on adolescents: The overlooked influence of development. *Aggression and Violent Behavior*, 8(4), 377-389.
- Klimmt, C. & Trepte, S. (2003). Theoretisch-methodische Desiderata der medienpsychologischen Forschung über die aggressionsfördernde Wirkung gewalthaltiger Computer- und Videospiele / Theoretical and methodological shortcomings of research in media psychology

- about the effects of violent video games on aggression. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 15(4), 114-121.
- Kunczik, M. & Zipfel, A. (2006). *Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch*. Köln: UTB.
- Ladas, M. (2002). *Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Lehmann, P., Reiter, A., Christina, S. & Wolling, J. (2008). Die First-Person-Shooter. In T. Quandt, J. Wimmer & J. Wolling (Eds.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Luder, P. M. (2007). Verbreitung, Rezeption und Besitz von problematischen visuellen Inhalten auf Mobiltelefonen. Eine Befragung von Oberstufenschülern der Deutschschweiz. Lizentiatsarbeit der Philosophischen Fakultät der Universität Zürich. Zürich: Institut für Publizistikwissenschaft und Medienforschung IPMZ.
- McGuire, W. J. (1986). The myth of massive media impact: Savagings and salvagings. In G. Comstock (Ed.), *Public Communication and Behavior, Vol. 1*. Orlando: Academic Press.
- mmogchart. (2008). *Total MMOG Active Subscriptions*. [On-line]. Verfügbar: <http://www.mmogchart.com/Chart4.html>, abgefragt am: 10.03.2008
- Möller, I. (2006). *Mediengewalt und Aggression; Eine längsschnittliche Betrachtung des Zusammenhangs am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele; Media violence and aggression: A longitudinal analysis of the link between exposure to violent video games and aggressive cognitions*. Potsdam: Phil. Diss. Institut für Psychologie.
- Mößle, T., Kleimann, M., Rehbein, F. & Pfeiffer, C. (2006). Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen. *ZJJ - Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe*, 3, 295-309.
- Mössle, T., Kleimann, M., Rehbein, F. & Pfeiffer, C. (2006). Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen. *ZJJ - Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe*, 3, 295-309.
- MPFS. (2000). *Kinder und Medien - KIM '99. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- MPFS. (2001). *KIM-Studie 2000. Kinder und Medien. Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- MPFS. (2002). *KIM 2002 PC und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- MPFS. (2003). *KIM-Studie 2003. Kinder und Medien, Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- MPFS. (2006). *KIM-Studie 2005. Kinder und Medien. Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- MPFS. (2007a). *JIM-Studie 2007. Jugend, Information, (Multi-) Media*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

- MPFS. (2007b). *KIM-Studie 2006. Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Mudore, C. F. (2000). Does violence TV kill? *Current Health*, 26(6), 24-26.
- Murali, V. & George, S. (2007). Lost online: an overview of internet addiction. *Advances in Psychiatric Treatment*, 13(1), 24-30.
- Näf, R. (2007). Standesinitiative zum Verbot von "Killerspielen". Bern.
- National Children's Home. (2002). *Putting U in the picture. Mobile bullying survey 2005*.
- NewScientist.com. (2007). *Video game addiction 'not mental illness'*. [On-line]. Verfügbar: <http://www.newscientist.com/article.ns?id=dn12131>, abgefragt am: 18.03.2008
- Nieding, G. & Ohler, P. (2006). Henne und Ei- oder etwas Drittes. Ein Kommentar zu Medienkonsum, Schulleistungen und Jugendgewalt. *TV Diskurs*, 2, 48-51.
- Oberwittler, D. & Karstedt, S. (2005). Soziologie der Kriminalität. Sonderheft 43/2003 der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*, 43.
- Oehmichen, E. & Schröter, C. (2007). Zur typologischen Struktur medienübergreifender Nutzungsmuster. *Media Perspektiven*, 8, 406-422.
- Olgierd, C. (2005). *Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern*. Mainz: Abschlussarbeit zur Erlangung des akademischen Grades eines Diplom-Soziologen vorgelegt dem Fachbereich 12 – Sozialwissenschaften an der Johannes Gutenberg Universität Mainz.
- Olson, C.-K., Kutner, L.-A., Warner, D.-E., Almerigi, J.-B., Baer, L., Nicholi, A.-M. & Beresin, E.-V. (2007). Factors correlated with violent video game use by adolescent boys and girls. *Journal of Adolescent Health*, 41(1), 77-83.
- Ortega, R., Mora-Merchán, J. A. & Jäger, T. (Eds.). (2007). *Acting against school bullying and violence. The role of media, local authorities and the internet*. Landau: Verlag Empirische Pädagogik.
- Paus-Hasebrink, I., Bichler, M. & Wijnen, C. W. (2007). Kinderfernsehen bei sozial benachteiligten Kindern. *MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, Themenheft Nr. 13*, 1-15.
- Publisuisse. (2005). *TV ist das meistgenutzte Medium der Schweiz*. [On-line]. Verfügbar: http://www.publisuisse.ch/media/pdf/research/mediennutzung/de/38894-Internet_Mediennutzung_in_Minuten_Ganzes_2005.pdf, abgefragt am: 25.02.2008
- Rath, M. (2000). *Medienethik und Medienwirkungsforschung*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Renz, F. (2007). *Praktiken des Social Networking. Eine kommunikationssoziologische Studie zum online-basierten Netzwerken am Beispiel von openBC (XING)*. Boizenburg: Werner Hülsbusch.
- Salisch, M. v., Kristen, A. & Oppl, C. (2007). *Computerspiele mit und ohne Gewalt. Auswahl und Wirkung bei Kindern*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Savage, J. (2004). Does viewing violent media really cause criminal violence? A methodological review. *Aggression and Violent Behavior*, 10(1), 99-128.

- Saxer, U., Bonfadelli, H. & Hättenschwiler, W. (1980). *Die Massenmedien im Leben der Kinder und Jugendlichen. Eine Studie zur Mediensozialisation im Spannungsfeld von Familie, Schule und Kame-raden*. Zug: Klett und Balmer.
- SIEA. (2008). *Marktzahlen der Interaktiven Entertainment Branche der Schweiz*. [On-line]. Verfügbar: http://www.siea.ch/wordpress/wp-content/files/marktzahlen_siea_q12008_d.pdf, abgefragt am: 09.06.2008
- Sigurdsson, J. F., Gudjonsson, G. H., Bragason, A. V., Kristjansdottir, E. & Sigfusdottir, I. D. (2006). The role of violent cognition in the relationship between personality and the involvement in violent films and computer games. *Personality and Individual Differences*, 41(2), 381-392.
- Simmons, B. J., Stalworth, K. & Wentzel, H. (1999). Television violence and its effects on young children. *Early Childhood Education Journal*, 26(3), 149-153.
- Slater, M. D. (2003). Alienation, aggression, and sensation seeking as predictors of adolescent use of violent film, computer, and website content. *Journal of Communication*, 53(1), 105-121.
- Slater, M. D., Henry, K. L., Swaim, R. C. & Anderson, L. L. (2003). Violent Media Content and Aggressiveness in Adolescents: A Downward Spiral Model. *Communication Research*, 30(6), 713-736.
- Smith, P., Mahdavi, J., Carvalho, M. & Tippet, N. (2006). *An investigation into cyberbullying, its forms, awareness and impact, and the relationship between age and gender in cyberbullying: Anti-Bullying Alliance*. [On-line]. Verfügbar: http://www.anti-bullyingalliance.org.uk/downloads/pdf/cyberbullyingreportfinal230106_000.pdf, abgefragt am: 10.03.2008
- Smith, V. (2004). Action agenda: A strategic blueprint for reducing exposure to media violence in canada. *Ontario Office for Victims of Crime*.
- Southwell, B. G. & Doyle, K. O. (2004). The good, the bad, or the ugly?: A multilevel perspective on electronic game effects. *American Behavioral Scientist*, 48(4), 391-401.
- Springel, S. (1999). The new media paradigm: Users as creators of content. *Personal and Ubiquitous Computing*, 3(3), 153-159.
- Steeves, V. (2005). *Young Canadians in a wired world: Phase II. Trends and recommendations*. Ottawa: Media Awareness Network.
- Steiner, O. (2008). Rassismus und Gewalt im Internet. Diskussion zur Gefährdung von Kinder und Jugendlichen. *TANGRAM*, 21, (in Arbeit).
- Steiner, O. & Deiss, J. (2008). Exzessiv-User: Nutzungstypen der Social Networking Plattform festzeit.ch. Plädoyer für eine begriffliche Differenzierung. (In Arbeit).
- Steinmann, M. F. (2004). *Sophies zweite Welt*. Bern: Institut für Medienwissenschaft.
- Streuli, E. (2008). "Irgendwie fehlte mir etwas ganz Wichtiges" - Wie Jugendliche zwei Tage ohne Handy erlebten. *Sozial Aktuell*, 2, 12-13.
- Surette, R. (2002). Self-reported copycat crime among a population of serious and violent juvenile offenders. *Crime Delinquency*, 48(1), 46-69.
- Süss, D. (2007). Mediensozialisation und Identitätskonstruktion. In D. Hoffmann & L. Miokos (Eds.), *Mediensozialisationstheorien. Neue Modelle und Ansätze in der Diskussion*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

- Süss, D. & Giordani, G. (2000). Sprachregionale und kulturelle Aspekte der Mediennutzung von Schweizer Kindern. *MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 1, 1-34.
- Süss, D. & Marti Salzman, G. (2006). *Forschungsbericht Medien im Alltag von Schülerinnen und Schülern. Eine Vollerhebung bei den 10- bis 18-Jährigen in Kriens im Sommer 2005*. Zürich: Zürcher Hochschule für angewandte Psychologie.
- Sutter, T. (2004). Medienkommunikation, Mediensozialisation und die „Interaktivität“ neuer Medien : ein konstruktivistisches Forschungsprogramm: Virtuelle Fachbibliothek Psychologie an der Saarländischen Universitäts- und Landesbibliothek / Psychologie: Hochschulen Deutschland.
- Sutterlüty, F. (2004). Was ist eine "Gewaltkarriere"? *Zeitschrift für Soziologie*, 33(4), 266-284.
- Swisscom/Link-Institut. (2005). *Swisscom Fixnet Umfrage*. [On-line]. Verfügbar: http://www.swisscom.com/NR/rdonlyres/56D21857-2429-46C4-81A1-56CEBF723107/0/Chartauswahl_de.pdf, abgefragt am: 28.02.2008
- te Wildt, B. T., Putzig, I., Zedler, M. & Ohlmeier, M. D. (2007). Internetabhängigkeit als ein Symptom depressiver Störungen. Internet dependency as a symptom of depressive mood disorders. *Psychiatrische Praxis*, 34(Supplement 3), 318-322.
- Trepte, S. (2004). Soziale Identität und Medienwahl. Eine bi-nationale Studie zum Einfluss von Gender-Identität und nationaler Identität auf die Selektion unterhaltender Medieninhalte. *Medien- und Kommunikationswissenschaft*, 52(2), 230-249.
- Trudewind, C. & Steckel, R. (2002). Unmittelbare und langfristige Auswirkungen des Umgangs mit gewalthaltigen Computerspielen. *Polizei & Wissenschaft*, 1, 83-100.
- Uhlmann, E. & Swanson, J. (2004). Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness. *Journal of Adolescence*, 27(1), 41-52.
- Unsworth, G., Devilly, G. J. & Ward, T. (2007). The effect of playing violent video games on adolescents: Should parents be quaking in their boots? *Psychology, Crime & Law*, 13(4), 383-394.
- UPC/cablecom. (2007a). 2. paneuropäische Fernsehstudie. [On-line]. Verfügbar: http://www.cablecom.ch/graphs_-_all_countries_-_upc_european_tv_survey_2007.pdf, abgefragt am: 03.03.08
- UPC/cablecom. (2007b). 2. paneuropäische Fernsehstudie. [On-line]. Verfügbar: http://www.cablecom.ch/graphs_-_switzerland_-_upc_european_tv_survey_2007.pdf, abgefragt am: 03.03.08
- Valkenburg, P. M. & Cantor, J. (2001). The development of a child into a consumer. *Journal of Applied Developmental Psychology* 22(1), 61-72.
- Vandewater, E. A., Lee, J. H. & Shim, M. S. (2005). Family conflict and violent electronic media use in school-aged children. *Media Psychology*, 7(1), 73-86.
- Wallenius, M., Punamäki, R.-L. & Rimpelä, A. (2007). Digital Game Playing and Direct and Indirect Aggression in Early Adolescence: The Roles of Age, Social Intelligence, and Parent-Child Communication. *Journal of Youth and Adolescence*, 36, 325-336.
- Weber, K. (2003). Gewalt und Medien, Gewalt durch Medien, Gewalt ohne Medien? In F. Rötzer (Ed.), *Virtuelle Welten - reale Gewalt* (S. 36-43). Hannover: Verlag Heinz Heise.

- Weiss, R. H. (2000). *Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern*. Göttingen: Hogrefe.
- Wetzstein, T., Erbdinger, P. I., Eckert, R. & Hilgers, J. (2005). *Jugendliche Cliques – Zur Bedeutung der Cliques und ihrer Herkunfts- und Freizeitwelten*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Widom, C. S. (1989). The cycle of violence. *Science, Vol. 244. no. 4901*, 160 - 166.
- Williams, D. & Skoric, M. (2005). Internet fantasy violence: A test of aggression in an online game. *Communication Monographs, 72(2)*, 217-233.
- Wolf, M. J. P. (2006). Game studies and beyond. *Games and Culture, 1(1)*, 116-118.
- Yang, S. C. & Tung, C.-J. (2007). Comparison of internet addicts and non-addicts in taiwanese high school. *Computers in Human Behavior, 23(1)*, 79-96.
- Ybarra, M. L., Espelage, D. L. & Mitchell, K. J. (2007). The co-occurrence of internet harassment and unwanted sexual solicitation victimization and perpetration: Associations with psychosocial indicators. *The Journal of adolescent health : official publication of the Society for Adolescent Medicine, 41(6)*, S31-S41.
- Zahner Rossier, C. (2003). *PISA 2003: Kompetenzen für die Zukunft - Zweiter nationaler Bericht*. Neuenburg: Bundesamt für Statistik (BfS).
- Zschokke, H. (1821). Eine Warnung vor den Gefahren der Lesesucht, *Stunden der Andacht zur Beförderung wahren Christenthums und häuslicher Gottesverehrung*. Aarau Heinrich Remigius Sauerländer.

**Weitere Forschungs- und Expertenberichte aus der Reihe
«Beiträge zur Sozialen Sicherheit»**

<http://www.bsv.admin.ch/praxis/forschung/publikationen/index.html?lang=de>

**Autres rapports de recherche et expertises de la série
«Aspects de la sécurité sociale»**

<http://www.bsv.admin.ch/praxis/forschung/publikationen/index.html?lang=fr>

**Altri rapporti di ricerca e perizie della collana
«Aspetti della sicurezza sociale»**

<http://www.bsv.admin.ch/praxis/forschung/publikationen/index.html?lang=it>

**Further research reports and expertises in the series
«Beiträge zur Sozialen Sicherheit»**

<http://www.bsv.admin.ch/praxis/forschung/publikationen/index.html?lang=en>