

Dr. Rudolf H. Weiß, Dipl.-Psychologe (BdP)

St. Prof. a.D.- Medienforschung und Intelligenzdiagnostik
Auenwald

Thesenpapier mit Schlussfolgerungen zum Vortrag von Rudolf H. Weiß bei der Tagung von „Sichtwechsel e.V.“ in Berlin mit dem Rahmenthema „Mediatisierung der Kindheit“ vom 19. bis 20.10.2009 (19.10.,14.45 Uhr) über

Jugendschutzrelevante Konsequenzen aus Längsschnittuntersuchungen zur Wirkung medialer Gewalt.

These 1: Mediengewalt erzeugt Gewalt

Vor nicht allzu langer Zeit monierten die Zweifler an dieser These noch das Fehlen von Längsschnittuntersuchungen, durch die allein die Wirkung medialer Gewalt auf reale Gewalt überzeugend nachgewiesen werden könne. Nun liegen mehrere Untersuchungen in Deutschland und in den USA vor, durch die der Wirkungsnachweis von elektronischen Gewaltmedien und Filmen mit extremen Gewaltdarstellungen und –Handlungen in Langzeitstudien erbracht wurde.

In den USA sind dies vor allem die Studien von Anderson und Gentile, in Deutschland die Studie von Möller(Potsdam), Mößle (KFN-Hannover) und Hopf, Huber, Weiß (Tübingen, München, Stuttgart). Die Ergebnisse dieser Studie «Media Violence and Youth Violence» sind in der Zeitschrift «Journal of Media Psychology» (3/2008) erschienen.

Wichtigste Resultate:

Der Konsum von Mediengewalt (Gesamtwert) bewirkte die spätere Gewalttätigkeit von Schülern und die spätere Gewaltdelinquenz stärker als die anderen Risikofaktoren:

- (1) *Das Spielen von gewalthaltigen elektronischen Spielen ist der stärkste Risikofaktor für Gewaltkriminalität.*
- (2) *Sowohl mediale wie reale Erfahrungen von aggressiven Emotionen, stellen die Hauptrisikofaktoren für Schülergewalt und Gewaltkriminalität dar.*
- (3) *Je häufiger Schüler während der Kindheit, also im Grundschulalter, Horror- und Gewaltfilme anschauen und je mehr sie sich mit gewalthaltigen elektronischen Spielen (Video- oder Computergewaltspiele) in der beginnenden Adoleszenz beschäftigen, umso höher ist ihre Gewalttätigkeit in der Schule und ihre Gewaltkriminalität im Alter von 14 Jahren.*

Fazit: Es konnte die Hypothese verifiziert werden, dass der Kausalzusammenhang Mediengewaltkonsum > Aggression unter entwicklungspsychologischer Perspektive schon im Grundschulalter beginnt. Das Resultat eines solchen Langzeit-Mediengewaltkonsums ist eine aggressivere Persönlichkeit mit destruktiver Aggressivität und ein antisoziales Verhalten.

These 2: Mediengewalt ist nicht nur für Risikogruppen schädlich

Die These, «Die Gewaltmedien, so schändlich sie auch sein mögen, haben einzig bezogen auf eine ganz spezifische jugendliche Gruppe eine so negative Auswirkung, dass es nachher auch zu Gewaltakten kommt.» (Kassis, ZDF 8.10.2008), wird relativiert, denn Mediengewalt ist ein eigenständiger und allgemeingültiger Faktor, d.h. auch Erwachsene können gefährdet sein. Der Risikofaktor Mediengewalt hat einen stärkeren Effekt als andere Risikofaktoren wie Elterngewalt, Gruppengewalt, Schulfrust oder Persönlichkeitsstörung. Er ist substantieller Natur und wirkt in Relation zur jeweiligen Risikobelastung. Bei starker Medienverwahrlosung und instabiler Persönlichkeit ist natürlich der stärkste Effekt auf destruktive Aggressivität zu erwarten.

Die Ergebnisse der Längsschnittuntersuchungen zur Wirkung medialer Gewalt machen es zwingend notwendig, wirkungsvolle Schutzmaßnahmen für alle Kinder und Jugendliche zu ergreifen.

These 3: Das neue deutsche Jugendschutzgesetz ist in der Praxis wirkungslos

Eine neue Feldstudie von Weiß zur Verbreitung des zurzeit (2008/2009) am meisten verkauften Video-Computerspiels Grand Theft Auto IV (GTA IV) bei Kindern belegt die Wirkungslosigkeit auch des novellierten Jugendschutzgesetzes vom 1.7.2008. Exemplarisch werden die Ergebnisse aus dieser Studie vorgestellt (die gesamte Studie bei www.mediengewalt.eu/Forschung-deutschsprachig).

Der Gesetzestext beinhaltet eindeutig ein Verbot der so genannten Killerspiele. Nur – die Umsetzung dieser gesetzlichen Vorschriften durch die «Freiwillige Selbstkontrolle» (USK) mit der Altersklassifizierung ist erheblich zu beanstanden. Die Verbreitung dieses besonders gefährlichen Spiels, das ab 18 Jahren frei verkäuflich ist, ist unter Kindern im Alter von 13-14 Jahren Besorgnis erregend, denn 63% aller Jungen und 17% aller Mädchen spielen es bereits regelmäßig. Die Altersfreigaberegulierung ist mehr als 80% egal, ebensoviele GTA IV-Spieler sagen das auch von ihren Eltern.

Die vorliegende Befragung zum Bekanntheitsgrad, zur Nutzung und Beschaffung von GTA IV bei minderjährigen Schülern belegt auch eindeutig, dass die Befürchtungen des KFN (2009) zu recht bestehen, und dass das novellierte Jugendschutzgesetz in der Praxis nicht effektiv funktioniert !

De facto ist der Konsum von Mediengewalt dem freien Markt und damit der Medienindustrie überlassen. Diese Entwicklung ist der mangelhaften „Evaluation“ durch das Bredow-Institut zu verdanken.

These 4: Wir haben Ein Papiertiger-Gesetz zum Jugendschutz, das in den Ausführungsbestimmungen zum Jugendmedienschutz-Staatsvertrag dringend novelliert werden muss.

Das am 1. Juli 2008 in Kraft gesetzte novellierte Jugendschutzgesetz ist trotz seiner verschärften Formulierung zum Jugendmedienschutz in den §§ 15 und 18 ein Papiertiger ohne Zähne geblieben, da es durch die freiwillige Selbstkontrolle unterlaufen wird, denn bei den entscheidenden umsatzträchtigen Produktionen von Killerspielen kann nach wie vor die BPIJM als allein unabhängige Indizierungsinstitution umgangen werden - und sie wird umgangen! Eine Freigabe ab 18 Jahren ist und bleibt ein Freibrief, auch wenn das rote USK Schild mit „keine Jugendfreigabe“ (also 18+) auf den Verpackungen jetzt größer sein muss!

Diesen Freibrief hat das Bredow-Institut zu verantworten, die allzu (gutachter-) gläubigen Politiker und die Politiker, denen der „Wirtschaftsstandort Deutschland“ einer expandierenden Medienindustrie wichtiger ist, als das Wohl unserer Kinder. Und davon gibt es sehr viele! (siehe meinen Vortrag beim Medienkongress 2008 in München über: „Jugendmedienschutz: Das Gutachten des Bredow-Instituts“. Bei <http://www.hm-medienkongress.de/> sowie bei www.mediengewalt.eu/)

Was tun – medienpädagogisch und medienpolitisch?

- Sicher nicht allein durch Vermittlung von Medienkompetenz. Dies wird seit mehr als 20 Jahren ohne durchschlagenden Erfolg versucht. Dazu gibt es unzählige Programme und auch Empfehlungen mancher Pseudowissenschaftler, auf solchen Bilderfluten halt durch Mithilfe von Eltern und Medienpädagogen „schwimmen zu lernen“ oder sich zu „rahmen“. Diese sind zum Misserfolg verurteilt, weil man die entsprechenden Bevölkerungsgruppen überhaupt nicht erreicht.
- Trotzdem gilt es nach wie vor, **Kinder so stark zu machen, dass sie destruktiven Gruppeneinflüssen widerstehen lernen, und dass sie den Verführungen des Medienschrotts durch rechtzeitiges „Grenzen setzen“ ihrer Eltern nicht hilflos ausgeliefert werden.** Mein **Leitspruch für Kinder und Jugendliche** gilt heute mehr denn je: **„Stärker sein als der Gruppenzwang“ und für die Eltern „Grenzen setzen“!** Da es aber illusorisch ist anzunehmen, dass man dies in unserer Zeit bei vielen erreicht, ist es umso wichtiger
- die gesetzlichen Vorgaben durch effektivere – weil allein staatlich verantwortete - Ausführungsbestimmungen zu verändern. Deshalb

- Forderung nach einem **wirksamen** Verbot der Herstellung, des Anpreisens, der Einfuhr, des Verkaufs und der Weitergabe von Spielprogrammen, in denen grausame Gewalttätigkeiten gegen Menschen und menschenähnliche Wesen zum Spielerfolg beitragen. Dies gilt auch für das Internet und
- **Abschaffung der freiwilligen Selbstkontrolle und Übertragung der Kontrollaufgaben auf eine rein staatliche Instanz, wie der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM).**

Solange keine effektiven politischen Maßnahmen ergriffen werden und die Verantwortung letztlich auf Eltern und Schulen abgeschoben wird, sind die psychologischen und sozialen Schäden durch Mediengewaltkonsum bei vielen Kindern und Jugendlichen eine hohe Gefahr für die Gesellschaft.

Quellen:

Anderson, C.A., Gentile, D.A., & Buckley, K.E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents*. Oxford: Oxford, University Press.

Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., Naito, M. & Kobayashi, K. (2008). Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States. *Pediatrics*, 122 (5), 1067-1072.

Hans Bredow Institut für Medienforschung, Hamburg (2007): *Analyse des Jugendmedienschutzsystems Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag Endbericht*, Oktober 2007, abrufbar unter: www.hans-bredow-institut.de/forschung/recht/071030Jugendschutz-Gesamtbericht.pdf
 Expertise Jürgen Fritz im Auftrag des Hans-Bredow-Instituts für das Projekt „Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele“. Site Bredow-Institut: <http://www.hans-bredow-institut.de/forschung/recht/jugendmedienschutz-games.htm>
 Direktlink: http://www.hans-bredow-institut.de/presse/070628Expertise_Fritz.pdf

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2008): *Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder vom 01.07.2008* (Stand September 2008): <http://www.bmfsfj.de/bmfsfj/generator/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Jugendschutzgesetz-Jugendmedienschutz-Staatsvertrag>

Deutscher Bundestag (2006) – Wissenschaftlicher Dienst, Bearbeitung: Michael Grote und Carmen Sinnokrot: „Rechtmäßigkeit einer bundesgesetzlichen Verbotsregelung für die Einfuhr, den Verkauf und die Vermietung von gewaltverherrlichenden Computerspielen („Killerspiele“). © 2006 Deutscher Bundestag, WD3 – 263/06.

Gentile, Douglas (2008): “Longitudinal Research on Violent Video Game Effects and Implications for Public Policy. Vortrag auf dem Medienkongress "Computerspiele und Gewalt", 20.11.2008, München. (Bei <http://www.hm-medienkongress.de/> sowie bei www.mediengewalt.eu/)
 Hopf, W. H. (2002): *Wirkungen von Mediengewalt*. Schulverwaltung BY, Nr. 7/8 2002, S. 254)

Hopf, Werner H./ Huber, Günter L./ Weiß, Rudolf H. (2008): *Media Violence and Youth Violence. A 2-Year Longitudinal Study*. *Journal of Media Psychology*, 2008, Vol. 20, 3/2008, p. 79–96.

Hopf, Werner H. (Hrsg.) (2004): *Bilderfluten – Medienkompetenz und soziales Lernen in der Sekundarstufe*. Praxishandbuch. CareLine Verlag, Neuried.

Hopf, W. H. (2008): *Mediengewalt und Jugendgewalt*. <http://www.mediengewalt.eu>

KRIMINOLOGISCHES FORSCHUNGSINSTITUT NIEDERSACHSEN E.V.(KFN-2009): „*Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK*“. Zusammenfassung des Forschungsberichtes1. Theresia Höynck, Thomas Mößle, Matthias Kleinmann, Christian Pfeiffer, Florian Rehbein

Koch, Susanne (2009): „*Killerspiele lehren Aggressionen. - Verharmlosende Darstellungen ignorieren wissenschaftliche Faktenlage*“. In: Report Psychologie, Heft 9, 2009, Seite 364-366.

Lukesch, Helmut (2008): *Korrelation oder Kausalität? Die Aussagemöglichkeiten der Medienwirkungsforschung*. Vortrag beim internationalem Kongress „Computerspiele und Gewalt“ am 20. November 2008 an der Hochschule in München: <http://www.hm-medienkongress.de> sowie unter www.mediengewalt.eu/Forschung-deutschsprachig.

Lukesch, Helmut/ Hopf, Werner/ Huber, Günter L./ Weiß, Rudolf H. (2006): «*Recherche – Jugendmedienschutz und die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle*» (unveröffentlicht).

Mediengewalt – Internationale Forschung und Beratung e.V. (2009): Pressemitteilung vom 13.3.2009, siehe bei www.mediengewalt.eu/Pressemitteilungen

Möller, I. (2006): *Mediengewalt und Aggression*. Eine längsschnittliche Betrachtung des Zusammenhangs am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele. Dissertation, Humanwissenschaftliche Fakultät der Universität Potsdam.

Möller, I. (2008): „*Desensibilisierung durch Mediengewaltkonsum im Kindes- und Jugendalter: Auswirkungen gewalthaltiger Videospiele auf das moralische Urteilen, Aggression und Prosozialität (Längsschnittstudie)*“ (Vortrag Medienkongress "Computerspiele und Gewalt" , 20.11.2008, München. (<http://www.hm-medienkongress.de/> sowie bei www.mediengewalt.eu/)

Mößle, Thomas (2008): „*Berliner Längsschnittstudie Medien – Wirkungen problematischer Mediennutzungsmuster im Grundschulalter*“ (KFN-Hannover). Vortrag auf dem Medienkongress "Computerspiele und Gewalt" , 20.11.2008, München. (Bei <http://www.hm-medienkongress.de/> sowie bei www.mediengewalt.eu/)

Mößle Thomas und Roth Christina (2009): „*Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz im Grundschulalter - Ergebnisse einer Längsschnittstudie*“. In www.Medienheft.ch vom 13.10.2009.

Rückert, Sabine (2007): «*Wie das Böse nach Tessin kam.*» In: DIE ZEIT, 21.06.2007, Nr. 26,

Schaffmann, Christa (2009): *Forderungen und Erklärungsversuche - Amoklauf entfacht Debatte über Computerspiel und den Zustand der Gesellschaft*. Report Psychologie, 9/2009,

Weiß, Rudolf H. (2000): *Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern*. Hogrefe Verlag, Göttingen.

Weiß, Rudolf H. (2002): „*Schaffen Medien Helden*“, Vortrag am 23.3.2002 in Erfurt, veröffentlicht bei www.Sichtwechsel.de

Weiß, Rudolf H. (2008): „*Jugendmedienschutz: Das Gutachten des Bredow-Instituts*“. Vortrag beim Medienkongress am 21.11.2008 in der FH München über „Computerspiele und Gewalt“. (Bei <http://www.hm-medienkongress.de/> sowie bei www.mediengewalt.eu/)

Weiß, Rudolf H. (2009): „*Wissenschaftler nach Massaker von Winnenden.*“ In: Pressemitteilung des Vereins „Mediengewalt – Internationale Forschung und Beratung e.V.“ zum Massaker von Winnenden am 11.3.2009.

Unter www.mediengewalt.eu/Pressemitteilung/Bericht von R.H. Weiß im Anhang oder direkt mit folgendem Link: <http://www.mediengewalt.eu/downloads/Winnenden-Infos%20zur%20Pressemitteilung-Weiss.pdf>).

Weiß, Rudolf H. (2009): *Schülerbefragung zum Videospiel GTA IV* (Ergebnisse der Erstbefragung, 12.2.2009 bei www.mediengewalt.eu/)

Weiß, Rudolf H. (2009): *GTA IV und seine Nutzung durch Kinder*. Eine Feldstudie als Längsschnitt- und Querschnittanalyse zum Video-/Computerspiel GTA IV bei 13-14jährigen Schülern. (Ergebnisse der Wiederholungsbefragung zum Video-/Computerspiel GTA IV) (9/2009 bei www.mediengewalt.eu/).

).