

4 Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz

Ein zweiter Themenschwerpunkt des *Berliner Längsschnitts Medien* widmete sich der Frage, wie insbesondere ein häuslicher Gewaltmedienkonsum mit tatsächlichem Gewaltverhalten zusammenhängt. Wie bereits für die Schulleistungen dokumentiert, gilt es auch für den Zusammenhang Gewaltmedienkonsum und Gewaltverhalten den Stellenwert und den ursächlichen Einfluss der Mediennutzungsmuster im multifaktoriellen Beziehungsgeflecht verschiedener Erklärungsfaktoren (neben Variablen der Persönlichkeit und des sozialen Umfelds) zu ergründen.

Zunächst wird wiederum der allgemeine Forschungsstand zum Thema Gewaltmediennutzung und Gewaltverhalten zusammengefasst (Kapitel 4.1), dann die Ergebnisse des *Berliner Längsschnitts Medien* präsentiert (Kapitel 4.2) und mit Ersterem in Beziehung gesetzt (Kapitel 4.3).

4.1 Theoretische Grundlagen und Literaturüberblick – Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz

In der aktuellen Medienwirkungsforschung liegt bei Betrachtung der möglichen Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele aus naheliegenden Gründen der Fokus meist auf „gut messbaren“ Konstrukten wie aggressiven Gedanken und Gefühlen oder physiologischer Erregung, da diese problemlos mittels erprobter Fragebogeninstrumente oder z. B. als Korrelat physiologischer Erregung (etwa durch die Messung der Hautleitfähigkeit) bestimmt werden können. So existiert eine Vielzahl von Untersuchungen, die insgesamt zeigen, dass an einer durch Gewaltmediennutzung (sowohl für das Fernsehen als auch für Computerspiele) hervorgerufenen Erhöhung dieser aggressionsnahen Konstrukte nicht mehr ernsthaft gezweifelt werden kann (für eine Übersicht siehe Kapitel 4.1.1).

Ein Problem besteht nun darin, dass diese Variablen trotz ihrer Verhaltensnähe zum einen nicht mit gewalttätigem Verhalten gleichzusetzen sind, und zum anderen gewalttätiges Verhalten nur in spezifischen sozialen Situationen zum Ausdruck kommen kann. Dies sind insbesondere solche Situationen, in denen sowohl ein prosoziales als auch ein aggressionsbezogenes Verhalten zielführend eingesetzt werden kann und dadurch bestimmte Prädispositionen und Verhaltenstendenzen der handelnden Akteure wirksam werden. Eine erhöhte physiologische Erregung oder eine Intensivierung aggressiver Gedanken einer Person las-

sen somit nicht direkt darauf schließen, dass diese Person sich dann auch gewalttätiger verhält (vgl. Mößle et al., 2007). Auch experimentelle Untersuchungen zum Gewaltverhalten der Probanden, welche mit verhaltensnahen Konstrukten arbeiten (siehe Exkurs: Desensibilisierung und Empathieverlust), müssen ähnliche Einschränkungen in Kauf nehmen. Welche Bedeutung die Rezeption medialer Gewaltinhalte in realen Verhaltenskontexten einnimmt, kann hieraus auch nur bedingt geschlussfolgert werden. Somit bleiben diese Untersuchungen, obwohl sie deutliche Hinweise liefern einen entscheidenden Nachweis schuldig: Gefundene Veränderungen von Variablen auf kognitiver oder physiologischer Ebene müssen nicht zwangsläufig mit einer gesteigerten Gewaltbereitschaft einhergehen.

Angesichts dieser Einschränkungen hat sich unsere Forschergruppe zur Ergänzung der bestehenden Forschung bemüht, die Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen mit tatsächlichem Gewaltverhalten zu verknüpfen. Im Rahmen der Neuntklässlerbefragung der *KFN-Schülerbefragung 2005* wurde Letzteres über die von den Schülerinnen und Schülern berichtete Gewaltprävalenz, d. h. dem Selbstbericht von gewaltbezogenem Verhalten in den letzten 12 Monaten, erhoben (vgl. Mößle et al., 2007). Durch diesen Fokus auf einen Bereich abweichenden Verhaltens, der nicht nur einen Bruch mit sozialen, sondern zum Teil auch mit rechtlichen Normen markiert, wurde zwangsläufig eine sehr konservative Schätzung für den Zusammenhang von Gewaltmediennutzung und Gewaltverhalten gewählt.¹¹⁶

Bevor nun im folgenden Kapitel 4.1.1 der internationale Forschungsstand zum Zusammenhang verschiedener Mediennutzungsparameter mit Gewaltverhalten in den unterschiedlichsten Operationalisierungen näher dargestellt wird, soll zunächst ein Rahmenmodell der Entwicklung dissozialen Verhaltens (siehe Abbildung 57) vorgestellt werden, um die Bedeutung der unterschiedlichen Risikofaktoren und insbesondere der Gewaltmediennutzung näher einordnen zu können.

116 Durch die Erfassung von Mobbing und physischer Gewalt in der Schule wurde dies wiederum etwas abgeschwächt.

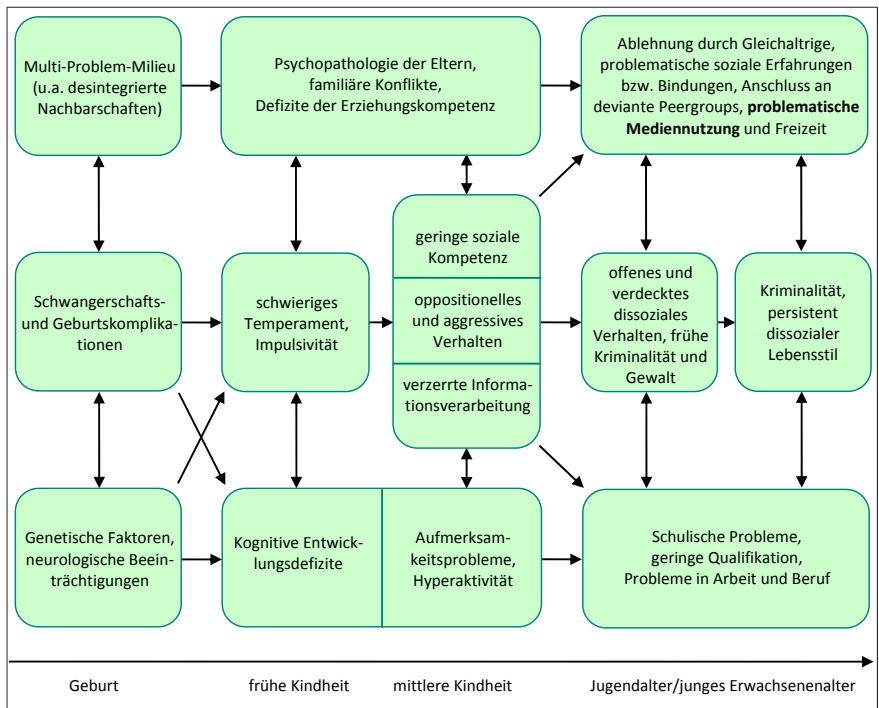


Abbildung 57. Biopsychosoziales Entwicklungsmodell dissozialen Verhaltens nach Lösel und Bender (2003) sowie Beelmann (2000) aus Renschmidt und Walter (2009).

In diesem Entwicklungsmodell werden verschiedene soziale, psychologische und biologische Risikofaktoren der Entstehung und Aufrechterhaltung dissozialen Verhaltens unterschiedlichen Altersstufen von der Geburt bis ins Erwachsenenalter zugeordnet, wobei auch deren Interdependenz verdeutlicht wird. Beispielfhaft sollen im Folgenden einige dieser Risikofaktoren herausgegriffen und in ihrer Bedeutung kurz beleuchtet werden (für einen kompletten Überblick siehe Lösel & Bliesener, 2003). Dem delinquenten Freundeskreis kommt in dem Risikomodell beispielsweise insofern eine entscheidende Bedeutung für die Entstehung und Aufrechterhaltung dissozialen Verhaltens zu, da delinquente Jugendliche oft einem ebenfalls delinquenten Freundeskreis angehören, mit dem nicht nur das delinquente Verhalten, sondern auch Normen und Werte geteilt werden. Dadurch kommt diesem die Funktion eines Vorbildes für sowie eines Verstärkers von delinquentem Verhalten zu (siehe Lösel & Bliesener, 2003; vgl. Baier, 2008; Wilmers et al., 2002; Möble et al., 2007).

Ebenso ist ein defizitäres elterliches Erziehungs- und Unterstützungsverhalten, das unter anderem durch Streit und ein aggressives Familienklima bestimmt wird, ein ausschlaggebender Risikofaktor für die Entstehung dissozialen Verhaltens. „Überzufällig häufig finden sich Misshandlung, Missbrauch und Vernachlässigung“ (Lösel & Bliesener, 2003, S. 12). Erklärt werden kann dieser Zusammenhang zum Beispiel über Beobachtungs- und Imitationslernen nach der sozial-kognitiven Lerntheorie (vgl. Bandura, 1973) oder auch über die Veränderungen kognitiver Schemata nach dem Modell der sozialen Informationsverarbeitung (vgl. Crick & Dodge, 1994)(siehe hierzu auch Kapitel 4.1.2).

Unter den personenimmanenten Risikofaktoren zählt die Persönlichkeitseigenschaft Selbstkontrolle zu den wohl bedeutsamsten Erklärungsfaktoren für die Entwicklung und Aufrechterhaltung dissozialen Verhaltens. Zahlreiche empirische Studien konnten zeigen, dass eine geringe Selbstkontrolle, da sie die rationale Entscheidungsfähigkeit des Handelnden herabsetzt und eine Konzentration auf die kurzfristigen Folgen bewirkt (vgl. Gottfredson & Hirschi, 1990), in einer sehr engen Beziehung mit annähernd jeder im Jugendalter berichteten Delinquenzform steht (vgl. Baier, 2008; Eisner & Ribeaud, 2006; Vazsonyi, Pickering, Junger & Helsing, 2001). Bei hoher Selbstkontrolle dagegen kommt der Handelnde nach Abwägung kurz- und langfristiger Nutzenerwartungen zu dem Ergebnis, dass sich ein abweichendes Verhalten auf die lange Sicht nicht lohnt. In früheren Schülerbefragungen des KFN wurden als drei zentrale Subdimensionen geringer Selbstkontrolle gemessen: Erstens unbeständiges oder aufbrausendes Temperament, d. h. eine Schwierigkeit der Kinder, aggressive Impulse zu kontrollieren, zweitens Risikosuche, d. h. also die Neigung, Spannung und Abenteuer durch riskante und aufregende Tätigkeiten zu erleben und drittens Impulsivität (vgl. Baier, 2008; Wilmers et al., 2002; Möhle et al., 2007).

Insbesondere der Impulsivität dürfte dabei eine große Bedeutung zukommen, da für diese durchgängig die deutlichsten Zusammenhänge mit Jugenddelinquenz berichtet werden (vgl. Lösel & Bliesener, 2003), insofern, dass auch hohe Impulsivitätswerte im Vor- und Grundschulalter delinquentes Verhalten im Jugendalter prognostizieren können (vgl. Kagan & Zentner, 1996; Loeber & Farrington, 2000; Moffit & Caspi, 2001; White et al., 1994; Farrington, 2000; Stadler et al., 2004a).

„Impulsivität soll zu ca. 30 % zur Varianzaufklärung aggressiven Verhaltens beitragen (bei Korrelationen von $r = .50$ - $.60$ für diese beiden Merkmale [...] und einer Komorbidität von ca. 50 %).“ (Stadler et al., 2004a)

Des Weiteren ist insbesondere im Zusammenspiel mit einer Gewaltmedienexposition auch die persönliche Empathiefähigkeit von Bedeutung. „Empathie beschreibt [dabei] die Fähigkeit, den Gefühlszustand einer anderen Person wahrzunehmen und stellvertretend zu erleben und setzt sich aus der kognitiven Kompo-

nente der Perspektivenübernahme und der affektiven Komponente des Mitfühlens zusammen“ (Möller, 2006, S. 125). Bei bestimmten Formen delinquenten Verhaltens ist mangelnde Empathiefähigkeit ein häufiges Kennzeichen (Stadler et al., 2004a). Zudem wird eine mangelnde Empathiefähigkeit auch als eine zentrale Folge des Konsums gewalthaltiger Medien diskutiert (siehe Exkurs: Desensibilisierung und Empathieverlust). So geht die Gewöhnung an Computerspielgewalt mit einer Verminderung des Mitleides für Opfer realer Gewalt einher (Empathieverlust; vgl. Funk, Baldacci, Pasold & Baumgardner, 2004; Möller, 2006). Die eigene Hemmschwelle, Aggressionen offen auszuleben, sinkt weiter ab (vgl. Bartholow, Bushman & Sestir, 2006; Möller, 2006).

Zusammengefasst kann im Zusammenspiel der unterschiedlichen Determinanten delinquenten Verhaltens von einer kleinen Risikogruppe von 5 bis 10 Prozent der männlichen Jugendlichen ausgegangen werden, für die sich mediale Gewaltinhalte unmittelbar auf ihre persönliche Gewaltbereitschaft auswirken. In dieser Risikogruppe, welche aufgrund von familiären und sozialen Belastungsfaktoren (z. B. innerfamiliäre Gewalt, niedriges Selbstbewusstsein, emotionale Vernachlässigung oder Schulversagen) als besonders gefährdet einzustufen ist, können medial vermittelte Gewaltdarstellungen im Rahmen eines allgemein devianteren Lebensstil direkt als Identifikations- und Handlungsmuster fungieren (vgl. die Übersicht zum Stand der Erkenntnisse im Ersten Periodischen Sicherheitsbericht, 2001, S. 338-340; Bundesministerium des Inneren & Bundesministerium der Justiz, 2001; Lösel & Bliesener, 2003).

„Während das Ausmaß des allgemeinen Medienkonsums nur gering mit dem aggressiven, delinquenten und dissozialen Verhalten korrelierte, war dies beim Konsum gewalthaltiger Video-, Kino- und Fernsehfilme sehr deutlich der Fall. Die Bevorzugung von Freizeitaktivitäten und Medieninhalten, die Dispositionen zur Aggression und Delinquenz ausrichten und verfestigen können, steht im Rahmen eines allgemein devianteren Lebensstils. Dementsprechend fielen auch die Beziehungen des Problemverhaltens zum Substanzgebrauch (insbesondere Alkohol und illegale Drogen) sehr deutlich aus“ (Lösel & Bliesener, 2003, S. 176).

Obiges Modell aus Abbildung 57 muss nach Ansicht der Autoren jedoch explizit als Risikomodell für die Entstehung und Aufrechterhaltung dissozialen Verhaltens verstanden werden, wobei protektive Faktoren explizit nicht berücksichtigt werden. Da Schutzfaktoren jedoch nicht nur die über die Abwesenheit von Risikofaktoren definiert werden können, kommt ihnen auch eine eigenständige Erklärungskraft zu. Lösel und Bliesener (2003, S. 19) nennen insbesondere folgende weitere Merkmale, welche sich protektiv auswirken können: ein einfaches Temperament; überdurchschnittliche Intelligenz und ein gutes Planungsverhalten; eine sichere Bindung an eine Bezugsperson (in Multiproblem-Familien

eventuell Verwandte, Lehrer, Erzieher); emotionale Zuwendung und zugleich Kontrolle in der Erziehung; Erwachsene, die auch unter widrigen Umständen positive Vorbilder sind; soziale Unterstützung durch nicht-delinquente Personen; ein mehr aktives und weniger vermeidendes Bewältigungsverhalten; Erfolg in der Schule und eine Bindung an schulische Werte und Normen; Zugehörigkeit zu nicht-delinquenten Gruppen oder eine gewisse soziale Isolation; Erfahrungen der Selbstwirksamkeit in nicht-delinquenten Aktivitäten (z. B. Hobby); ein positives, aber nicht unrealistisch überhöhtes Selbstwerterleben; das Gefühl von Sinn und Struktur im eigenen Leben (z. B. sense of coherence).

„Es ist aber [...] unzureichend, die Entstehung von Dissozialität/Delinquenz lediglich aus dem Wechselspiel von Risikofaktoren und protektiven Faktoren erklären zu wollen. Beginn, Verlauf und Beendigung delinquenten Verhaltens werden auch durch individuelle Entscheidungsprozesse beeinflusst, die wiederum durch ganz persönliche Erfahrungen und Wendepunkte in der Biografie herbeigeführt werden.“ (Remschmidt & Walter, 2009, S. 107)

Baier und Kollegen (Baier, Pfeiffer & Rabold, 2009) konnten schließlich regressionsanalytisch für die Daten der *KFN-Schülerbefragung 2007/2008* für Jugendliche eine Rangreihe ausgewählter Bedingungsfaktoren (Risikofaktoren sowie protektive Faktoren) der Gewalttäterschaft ermitteln, wobei aufgrund der Studienanlage insbesondere Bedingungsfaktoren der Geburt und der frühen Kindheit nicht berücksichtigt wurden. Es ergab sich dabei folgende Rangfolge (Eine hohe Schulbindung sowie eine hoher sozialer Zusammenhalt in der Nachbarschaft wirken dabei als protektive Faktoren):

1. Mehr als fünf gewalttätige Freunde (delinquenter Freundeskreis)
2. Gewaltopfererfahrung in den letzten 12 Monaten
3. Hohe Risikosuche
4. Geschlecht männlich
5. Fünf oder mehr Tage geschwänzt (Schulabsentismus)
6. **Hoher Gewaltmedienkonsum**
7. Häufiger Alkoholkonsum
8. Nichtdeutsche Herkunft
9. Wöchentliche Zeit für in Kneipe, Disco etc. gehen
10. Schwere Elterngewalt in den letzten 12 Monaten
11. Hohe Schulbindung
12. Förder-/Hauptschulbesuch
13. Schlechte Schulleistung
14. Sozialer Zusammenhalt in der Nachbarschaft
15. Armutsnahe Lage (*n.s.*)

4.1.1 Forschungsergebnisse zum Zusammenhang Mediennutzung und Gewaltverhalten

“We feel that it is fair to consider violent video games (and media violence in general) as one risk factor for aggressive behavior. They are not the only risk factor for aggression, nor are they the largest risk factor. However, they appear to be a significant risk factor when one considers the large number of children exposed to them. Furthermore, among the dozens of documented risk factors for aggressive behavior, media violence is unique in that it is the risk factor that is most easily controlled.” (Gentile & Stone, 2005, S. 351)

Seit vielen Jahren wird eine intensive internationale Debatte über die Auswirkungen der Nutzung gewalthaltiger Medien auf aggressive Gedanken, Handlungen und delinquentes Verhalten geführt. In der Vergangenheit lag der Fokus auf Fernsehen und Videos; in den letzten Jahren geht es zunehmend um die Frage, ob und in welchem Ausmaß sich die Nutzung gewalthaltiger Computer- und Videospiele auswirkt. Oft verharrt diese Debatte auch in der Wissenschaft an den beiden Polen „*Mediengewalt führt zu gewalttätigem Verhalten*“ und „*Mediengewalt führt nicht zu gewalttätigem Verhalten*“, die beide in ihrer alleinigen Ausprägung sicher das Bild verfehlen. Betrachtet man die Studienlage der letzten Jahre, zeigt sich ein deutlich differenzierteres und relativ eindeutiges Bild, welches durch das Eingangszitat gut zusammengefasst wird. So kann davon ausgegangen werden, dass die Nutzung gewalthaltiger Medieninhalte einen gewaltsteigernden Effekt auf Kinder und Jugendliche hat. "Since the early 1960s, research evidence has been accumulating that suggests that exposure to violence in television, movies, video games, cell phones, and on the Internet increases the risk of violent behavior on the viewer's part, just as growing up in an environment filled with real violence increases the risk of them behaving violently" (Huesmann, 2007, S. 6). In der Metanalyse von Paik und Comstock (1994) mit 217 empirischen Studien der Jahrgänge 1957 bis 1990 bewegte sich zum Beispiel der mittlere Zusammenhang zwischen Fernsehgewalt und Gewaltverhalten bei $r = .31$ bzw. einem Cohen's $d = .65$; die Stärke des Zusammenhangs war jedoch deutlich mit der abhängigen Variablen verbunden, mit den schwächsten Effekten für explizites Gewaltverhalten (siehe auch Huston & Wright, 1998; Johnson, Cohen, Smailes, Kasen & Brook, 2002; Huesmann, Moise-Titus, Podolski & Eron, 2003; Kunczik & Zipfel, 2004). „Präferenzen für Fernsehgewalt und die Neigung zur Ausübung von aggressivem Verhalten scheinen [dabei] in einem bidirektionalen Zusammenhang zu stehen: Neben der Vorhersage der Aggressionsbereitschaft aus den früheren Sehgewohnheiten ist auch umgekehrt die Vorhersage der späteren Präferenz für gewaltsame Fernsehsendungen aufgrund der Gewaltneigung möglich.“ (Hoppe-Graff & Kim, 2002, S. 913).

Aufgrund verschiedener Faktoren – d. h. besonders hohe emotionale Erlebnisintensität, hohe Aufmerksamkeitsfokussierung, Identifikation mit der gewalttätig agierenden Spielfigur, keine negativen, sondern positive Konsequenzen der Gewalthandlungen des Spielers, sehr hohe Gewaltdichte, zunehmend größerer Gewaltrealismus – wurde für Computerspiele angenommen, dass diese eine noch stärker aggressionsfördernde Wirkung auf ihre Nutzer entfalten sollten als entsprechende Filme (Kunczik & Zipfel, 2004; vgl. Gentile et al., 2004). In einer ersten Metanalyse von Sherry (2001) mit 25 empirischen Studien der Jahrgänge 1975 bis 2000 bewegte sich der mittlere Zusammenhang zwischen Computerspielgewalt und Gewaltverhalten mit $r = .15$ bzw. einem Cohen's $d = .30$ deutlich unter den beobachteten Effekten für die Fernsehnutzung. Die Schlussfolgerung, die Effekte der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele auf Gewaltverhalten bzw. Aggressivität seien kleiner als beim Fernsehen, wurde aber selbst durch den Autor dadurch relativiert, dass dieser Befund durchaus mit dem Veröffentlichungsdatum der jeweiligen Studie zusammenhängt: je jünger die Studie, desto größer der Effekt (Sherry, 2001). Somit könnte insbesondere der höhere Gewaltrealismus in Computerspielen zu anderen Ergebnissen führen. In der neuesten Metaanalyse von Anderson und Kollegen (Anderson, C. A. et al., 2010) mit 136 empirischen Studien bis zum Jahr 2008 steigt der mittlere Zusammenhang erwartungskonform leicht an auf $r = .19$. Auf der anderen Seite stellen die von Paik und Comstock (1994) berichteten Effekte zum Zusammenhang zwischen Fernsehgewalt und Gewaltverhalten auch eine Obergrenze dar. So liegt der mittlere Effekt zwischen Fernsehgewalt und Gewaltverhalten bei Bushman und Anderson (2001) bei $r = .15$.

Aufgrund der schnelllebigen Weiterentwicklung und Veränderung vor allem des Spieleangebots soll hier vor allem Bezug auf die Studien der letzten zehn Jahre genommen werden, einen Zeitraum in dem verstärkt Untersuchungen zur Wirkung gewalthaltiger Computerspiele durchgeführt wurden. Grundlage für die folgende Literaturzusammenfassung war eine Literaturrecherche einschlägiger Studien¹¹⁷ der Jahre 2001 bis 2011, wobei wie für die Recherche zu den Schulleistungen nur Studien in die Übersicht mit aufgenommen wurden, die zumindest eine kindliche oder jugendliche Substichprobe beinhalteten.

Bei den 74 aufgefundenen Studien handelt es sich um **10 Metaanalysen** (Sherry, 2001, 2007; Anderson, C. A. & Bushman, 2001; Anderson, C. A., 2004;

117 Für den Zeitraum 2001 bis 2011 wurden die Datenbanken PsychInfo, Pubmed und google scholar mit den Suchbegriffen Mediennutzung, Fernseh, TV, Videospiel, Computerspiel, media use, television, tv, video games, computer games, jeweils in Kombination (UND / AND) mit Gewalt, Aggression, Delinquenz, violence, aggression, delinquency durchsucht. Als Treffer galten Experimente, Querschnitts- und Längsschnittuntersuchungen, an denen Kinder und Jugendliche teilgenommen haben, sowie Reviews oder Metaanalysen, die sich ebenfalls mit dieser Population befassen.

Bushman & Huesmann, 2006; Ferguson, 2007a, 2007b; Christensen & Wood, 2007; Savage & Yancey, 2008; Ferguson & Kilburn, 2009; Anderson, C. A. et al., 2010), **19 Längsschnittstudien** (Anderson, D. R. et al., 2001; Robinson, Wilde, Navracruz, Haydel & Varady, 2001; Johnson et al., 2002; Slater et al., 2003; Slater, Henry, Swaim & Cardador, 2004; Kristen, 2005; Oppl, 2006; von Salisch, Kristen & Oppl, 2007; Zimmerman, Glew, Christakis & Katon, 2005; Ostrov, Gentile & Crick, 2006; Chowhan & Stewart, 2007; Christakis & Zimmerman, 2007; Anderson, C. A. et al., 2008; Gentile & Gentile, 2008; Hopf, Huber & Weiß, 2008; Wallenius & Punamäki, 2008; Möller & Krahé, 2009; Hofferth, 2010; Janssen, Boyce & Pickett, 2010; Krahé & Möller, 2010; Morris, R. G. & Johnson, 2010; Ferguson, 2011), **22 Querschnittsstudien** (Gupta, Nwosa, Nadel & Inamdar, 2001; Gentile et al., 2004; Kuntsche, 2004; Vastag, 2004; Kuntsche et al., 2006; Mößle, Kleimann, Rehbein & Pfeiffer, 2006; Anderson, C. A. et al., 2007; Mößle et al., 2007; DuRant, Neiberg, Champion, Rhodes & Wolfson, 2008; Martins, 2008; Ybarra et al., 2008; Boxer, Huesmann, Bushman, O'Brien & Mocerri, 2009; Ferguson, San Miguel & Hartley, 2009; Hassan, Osman & Azarian, 2009; Hastings, E. C. et al., 2009; Ko, C.-H., Yen, Liu, Huang & Yen, 2009; Koglin, Witthöft & Petermann, 2009; Linder & Gentile, 2009; Daly & Perez, 2010; Ferguson, Olson, Kutner & Warner, 2010; Gentile, Mathieson & Crick, 2010; Holtz & Appel, 2011) sowie **6 Experimente** (Coyne, Archer & Eslea, 2004; Anderson, C. A. et al., 2007; Konijn, Bijvank & Bushman, 2007; Unsworth, Devilly & Ward, 2007; Polman, de Castro & van Aken, 2008; Anderson, C. A. & Carnagey, 2009). Darüber hinaus wurden in der durchgeführten Literaturanalyse weitere **17 Reviews und Überblicksartikel** identifiziert, in denen Befunde anderer Studien zusammengefasst werden (Villani, 2001; Lukesch, 2003; Browne & Hamilton-Giachritsis, 2005; Gentile & Stone, 2005; Gentile & Anderson, 2006; Weber, Ritterfeld & Kostygina, 2006; Gentile, Saleem & Anderson, 2007; Gerhard & Kehlstadt, 2007; Huesmann, 2007; Porter & Starcevic, 2007; Barrie, 2008; Comstock, 2008; Murray, 2008; Nieding & Ritterfeld, 2008; Koch, 2009; Mitrofan, Paul & Spencer, 2009; Markey & Markey, 2010). Die genauen Details der Studien (Stichprobe, abhängige und unabhängige Variablen, Auswertungsmethodik – soweit berichtet – und Befunde) können Tabelle 53 (Metaanalysen) sowie Tabelle 54 (Längsschnittstudien) entnommen werden. Aufgrund der Vielzahl der aufgefundenen Studien wurden Reviews und Überblicksartikel sowie Querschnittsstudien und Experimente zwar für einen zusammenfassenden Überblick berücksichtigt, nicht jedoch in separaten Tabellen aufgeführt.

Wie auch für die Studien zum Zusammenhang von Mediennutzung und Schulleistung, muss auch für Studien zum Zusammenhang von Gewaltmedienutzung und Gewalt(-verhalten) als methodischer Kritikpunkt angeführt werden,

dass oft auf bestimmte Medienparameter fokussiert wurde, hier die genutzten Inhalte. Wie auch für den Zusammenhang von Mediennutzung und Schulleistung ist zudem eine zusätzliche Fokussierung auf entweder Fernsehnutzungs- oder Computerspielnutzungsvariablen problematisch, da diese das Alltagserleben der Kinder und Jugendlichen nur verkürzt darstellt. In den 74 aufgeführten Studien der letzten 10 Jahre zum Zusammenhang von Mediennutzung und Gewalt wurden nur in 22 Studien die Auswirkungen erhöhter Medienzeiten und Medieninhalte gleichzeitig berücksichtigt (4 Metaanalysen: Anderson, C. A. & Bushman, 2001; Anderson, C. A., 2004; Bushman & Huesmann, 2006; Anderson, C. A. et al., 2010; 12 Längsschnittstudien: Anderson, D. R. et al., 2001; Robinson et al., 2001; Slater et al., 2003; Slater et al., 2004; Zimmerman et al., 2005; Ostrov et al., 2006; Chowhan & Stewart, 2007; Anderson, C. A. et al., 2008; Gentile & Gentile, 2008; Wallenius & Punamäki, 2008; Möller & Krahé, 2009; Krahé & Möller, 2010; 6 Querschnittsstudien: Gentile et al., 2004; Möble et al., 2006; Hastings, E. C. et al., 2009; Koglin et al., 2009; Linder & Gentile, 2009; Gentile et al., 2010). Unter den genannten Studien betrachteten ferner nur 14 Fernseh- sowie Computerspielkonsum gemeinsam in ihrer Bedeutung für eine Entwicklung von Gewalt (1 Metaanalyse: Bushman & Huesmann, 2006; 8 Längsschnittstudien: Slater et al., 2003; Slater et al., 2004; Zimmerman et al., 2005; Hopf et al., 2008; Janssen et al., 2010; Krahé & Möller, 2010; Hofferth, 2010; Morris, R. G. & Johnson, 2010; 5 Querschnittsstudien: Kuntsche, 2004; Möble et al., 2006; Anderson, C. A. et al., 2007; Ybarra et al., 2008; Gentile et al., 2010). Insgesamt gibt es nur fünf Studien, welche sowohl Inhalte als auch Zeiten für beide Medien erfassten. Dieses sind eine Metaanalyse (Bushman & Huesmann, 2006), zwei Längsschnittstudien (Slater et al., 2003; Slater et al., 2004; Krahé & Möller, 2010) und zwei Querschnittsstudien (Möble et al., 2006; Gentile et al., 2010).

Die genannten nationalen wie internationalen Studien der letzten 10 Jahre liefern mittels variierender Untersuchungs- (Querschnitt, Experiment, Längsschnitt, Metaanalyse) und Auswertungsmethodik (Korrelation, t-Test, Varianzanalyse, Regressionsanalyse, Strukturgleichungsmodelle bzw. Pfadanalysen) zusammengefasst zahlreiche Belege für einen positiven (kausalen) Zusammenhang insbesondere zwischen den konsumierten Medieninhalten am Fernseher (Bushman & Huesmann, 2006; Christensen & Wood, 2007; Savage & Yancey, 2008; Anderson, D. R. et al., 2001; Robinson et al., 2001; Slater et al., 2003; Slater et al., 2004; Ostrov et al., 2006; Chowhan & Stewart, 2007; Christakis & Zimmerman, 2007; Hopf et al., 2008; Krahé & Möller, 2010; Coyne et al., 2004; Möble et al., 2006; DuRant et al., 2008; Nieding & Ritterfeld, 2008; Ybarra et al., 2008; Boxer et al., 2009; Hassan et al., 2009; Ko, C.-H. et al., 2009; Linder & Gentile, 2009; Martins, 2008; Daly & Perez, 2010; Gentile et al., 2010; Villani, 2001; Lukesch, 2003; Browne & Hamilton-Giachritsis, 2005; Gentile et al., 2007; Ger-

hard & Kehlstadt, 2007; Huesmann, 2007; Möble et al., 2007; Barrie, 2008; Comstock, 2008; Murray, 2008) sowie am PC oder der Spielkonsole (Sherry, 2001, 2007; Anderson, C. A. & Bushman, 2001; Anderson, C. A., 2004; Bushman & Huesmann, 2006; Anderson, C. A. et al., 2010; Slater et al., 2003; Slater et al., 2004; von Salisch et al., 2007; Kristen, 2005; Oppl, 2006; Zimmerman et al., 2005; Anderson, C. A. et al., 2008; Gentile & Gentile, 2008; Hopf et al., 2008; Wallenius & Punamäki, 2008; Möller & Krahé, 2009; Krahé & Möller, 2010; Gentile et al., 2004; Vastag, 2004; Möble et al., 2006; Anderson, C. A. et al., 2007; Konijn et al., 2007; Unsworth et al., 2007; Polman et al., 2008; Ybarra et al., 2008; Anderson, C. A. & Carnagey, 2009; Boxer et al., 2009; Hastings, E. C. et al., 2009; Koglin et al., 2009; Gentile et al., 2010; Holtz & Appel, 2011; Villani, 2001; Lukesch, 2003; Browne & Hamilton-Giachritsis, 2005; Gentile & Stone, 2005; Gentile & Anderson, 2006; Weber et al., 2006; Gentile et al., 2007; Huesmann, 2007; Möble et al., 2007; Porter & Starcevic, 2007; Barrie, 2008; Koch, 2009; Markey & Markey, 2010) und „Gewalt“, welche über Aggressivität, direkt oder indirekt aggressives Verhalten, vermindertes prosoziales Verhalten, aggressive Kognitionen, aggressiven Affekt, gesteigerte physiologische Erregung oder auch Gewaltdelinquenz operationalisiert wurde. Die Zusammenhänge bewegen sich dabei zumeist im kleinen bis mittleren Bereich.

Lediglich Ferguson und Kollegen (Ferguson, 2007a, 2007b; Ferguson & Kilburn, 2009; Ferguson, 2011; Ferguson et al., 2009; Ferguson et al., 2010) berichten keine statistisch bedeutsamen Zusammenhänge zwischen Fernseh- bzw. Computerspielinhalten und Indikatoren der „Gewalt“. Die Ergebnisse der Metaanalysen von Ferguson (Ferguson, 2007a, 2007b; Ferguson & Kilburn, 2009) decken sich dabei jedoch in einem ersten Schritt jeweils zunächst in Höhe, Richtung und Bedeutsamkeit durchwegs mit den Analysen anderer Autoren (vgl. Sherry, 2001, 2007; Anderson, C. A. & Bushman, 2001; Anderson, C. A., 2004; Bushman & Huesmann, 2006; Christensen & Wood, 2007; Savage & Yancey, 2008; Anderson, C. A. et al., 2010). Erst bei Kontrolle eines Publication Bias nehmen diese Zusammenhänge ab und werden statistisch nicht mehr bedeutsam. Anderson und Kollegen (Anderson, C. A. & Bushman, 2001; Anderson, C. A., 2004; Anderson, C. A. et al., 2010) berichten andererseits in ihren Metaanalysen

(hier explizit in ihrer letzten Metaanalyse aus dem Jahr 2010) keine begründeten Anzeichen für einen Publication Bias.¹¹⁸

Darüber hinaus zeigt die Forschungslage auch, dass auch den Mediennutzungszeiten am Fernseher (Bushman & Huesmann, 2006; Anderson, D. R. et al., 2001; Robinson et al., 2001; Johnson et al., 2002; Slater et al., 2003; Slater et al., 2004; Zimmerman et al., 2005; Ostrov et al., 2006; Chowhan & Stewart, 2007; Janssen et al., 2010; Hofferth, 2010; Krahé & Möller, 2010; Morris, R. G. & Johnson, 2010; Gupta et al., 2001; Kuntsche, 2004; Mößle et al., 2006; Kuntsche et al., 2006; Anderson, C. A. et al., 2007; Linder & Gentile, 2009; Gentile et al., 2010; Villani, 2001; Lukesch, 2003; Gentile et al., 2007; Murray, 2008) sowie am PC oder der Spielkonsole (Anderson, C. A. & Bushman, 2001; Anderson, C. A., 2004; Bushman & Huesmann, 2006; Anderson, C. A. et al., 2010; Slater et al., 2003; Slater et al., 2004; Zimmerman et al., 2005; Anderson, C. A. et al., 2008; Gentile & Gentile, 2008; Wallenius & Punamäki, 2008; Möller & Krahé,

- 118 In den letzten Jahren hat sich zwischen diesen beiden Forschergruppen eine hitzige Debatte entfacht, die sich der wissenschaftlichen Öffentlichkeit in gegenseitigen Bezugnahmen in den jeweiligen Veröffentlichungen darstellte. Gegenseitig wurden sich methodische Fehler bei der Konzeption und/oder der Berechnung der Metaanalysen vorgeworfen. So schreiben Anderson und Kollegen in Bezug auf die Metaanalyse von Ferguson und Killburn (2009): "Counter to widely accepted procedures for reducing the impact of publication bias, only published articles were included in the analyses and then procedures for addressing publication bias were misinterpreted. Also, studies published prior to 1995 were ignored and a large number of studies published since that time apparently were missed. [...] In addition, the meta-analyses published by Ferguson are not independent of each other because they use highly overlapping subsets of the same small sample of studies, which includes at least one study that does not even have a valid measure of aggressive behavior" (Anderson, C. A. et al., 2010, S. 152). Hierauf reagierten Ferguson und Kilburn (2010) wie folgt: "We note that, given that one of our questions specifically regarded the amount of bias in the published literature, including unpublished studies would be counterintuitive. Although including unpublished studies in meta-analyses is certainly common, is it really as "widely accepted" as they claim? Further, does their meta-analysis live up to their own rhetoric? [...] Despite the comments of Anderson et al. (2010) supporting a search for unpublished studies that is "thorough, systematic, unbiased, transparent, and clearly documented," they actually provide little information about how they located unpublished studies" (Ferguson & Kilburn, 2010, S. 174f). Zusammengefasst formulieren Anderson und Kollegen ihre Forschungsergebnisse manchmal etwas zu zugespitzt, auf der anderen Seite erschließen sich dem Autor die aus den vorliegenden Daten von Ferguson und Kollegen gezogen Schlussfolgerungen (zum Teil auch aufgrund fehlender Forschungsdokumentation) nicht immer. Nach Ansicht des Autors kann auch bei Berücksichtigung der Studien von Ferguson und Kollegen von einem negativen (kausalen) Zusammenhang zwischen Gewaltmediennutzung und Variablen der „Gewalt“ in einem insgesamt multifaktoriellen Beziehungsgeflecht ausgegangen werden, wobei sich dieser im kleinen bis mittleren Bereich bewegt. "Although debates about video game violence effects on player aggression are likely to continue for some time, it is suggested that the degree of certainty and statements regarding the strength of causal effects should be revised in a conservative direction. [...] A reasonable argument and debate for small influences could probably still be made, although statements reflecting strong, broad effects generalizable to serious acts of youth violence are at current, likely unwarranted." (Ferguson, 2011, S. 389f).

2009; Janssen et al., 2010; Hofferth, 2010; Krahé & Möller, 2010; Morris, R. G. & Johnson, 2010; Gentile et al., 2004; Kuntsche, 2004; Möble et al., 2006; Anderson, C. A. et al., 2007; Hastings, E. C. et al., 2009; Koglin et al., 2009; Gentile et al., 2010; Villani, 2001; Lukesch, 2003; Gentile & Stone, 2005; Gentile & Anderson, 2006; Weber et al., 2006; Gentile et al., 2007) eine eigenständige Bedeutung zur Erklärung von „Gewalt“ zukommt. Korrelativ sind die statistisch bedeutsamen Zusammenhänge wiederum im kleinen bis mittleren Bereich anzuordnen.

Lediglich jeweils in einer Querschnittsstudie (Gupta et al., 2001), einer Längsschnittstudie (Ferguson et al., 2010) und einem Review (Mitrofan et al., 2009) werden keine statistisch bedeutsamen Zusammenhänge zwischen Fernseh- bzw. Computerspielinhalten und Indikatoren der Gewalt berichtet.

In verschiedenen Studien zeigte sich zudem, wie bereits für den Zusammenhang zwischen Variablen der Mediennutzung und Schulleistungen berichtet wurde, dass der beobachtete negative Zusammenhang zwischen Variablen der Mediennutzung und Gewalt auch bei Berücksichtigung weiterer (Moderator-)Variablen (wie z. B. dem sozialen und kulturellen Kapital oder einem delinquenten Freundeskreis) bestehen bleibt. Aber auch hier gilt auf der anderen Seite: die Nutzung elektronischer Bildschirmmedien ist nur ein weiterer Einflussfaktor im Erklärungsmodell gewalttätigen Verhaltens. In insgesamt 18 (von 22) Querschnittsstudien sowie in allen 19 Längsschnittstudien wurde mindestens eine weitere Einflussvariable betrachtet, am häufigsten das Geschlecht der Kinder sowie das elterliche Erziehungs- und Unterstützungsverhalten:

- *das Geschlecht der Kinder* (Anderson, D. R. et al., 2001; Robinson et al., 2001; Slater et al., 2003; Slater et al., 2004; Zimmerman et al., 2005; Christakis & Zimmerman, 2007; Anderson, C. A. et al., 2008; Wallenius & Punamäki, 2008; Hofferth, 2010; Janssen et al., 2010; Morris, R. G. & Johnson, 2010; Gentile et al., 2004; Möble et al., 2007; DuRant et al., 2008; Martins, 2008; Boxer et al., 2009; Hassan et al., 2009; Ko, C.-H. et al., 2009; Daly & Perez, 2010; Gentile et al., 2010; Holtz & Appel, 2011)
- *das Alter der Kinder* (Robinson et al., 2001; Slater et al., 2003; Slater et al., 2004; Christakis & Zimmerman, 2007; Wallenius & Punamäki, 2008; Hofferth, 2010; Janssen et al., 2010; Morris, R. G. & Johnson, 2010; DuRant et al., 2008; Boxer et al., 2009; Daly & Perez, 2010; Holtz & Appel, 2011)
- *die Ethnie* (Zimmerman et al., 2005; Christakis & Zimmerman, 2007; Morris, R. G. & Johnson, 2010; Möble et al., 2006; DuRant et al., 2008; Daly & Perez, 2010)
- *der Bildungshintergrund* (Anderson, D. R. et al., 2001; Johnson et al., 2002; Christakis & Zimmerman, 2007; Morris, R. G. & Johnson, 2010)

- *der sozioökonomische Status/Armut* (Johnson et al., 2002; Zimmerman et al., 2005; Chowhan & Stewart, 2007; Hopf et al., 2008; Hofferth, 2010; Janssen et al., 2010; Morris, R. G. & Johnson, 2010; DuRant et al., 2008; Daly & Perez, 2010)
- *die Geburtenposition* (Anderson, D. R. et al., 2001)
- *Gewalt in der Nachbarschaft* (Johnson et al., 2002; Boxer et al., 2009)
- *der Freundeskreis (peer alienation)* (Slater et al., 2003; Slater et al., 2004; Morris, R. G. & Johnson, 2010)
- *ein delinquenter Freundeskreis* (Morris, R. G. & Johnson, 2010; Möble et al., 2006; Möble et al., 2007; Ybarra et al., 2008)
- *die Beliebtheit* (Kristen, 2005; Oppl, 2006; von Salisch et al., 2007; Morris, R. G. & Johnson, 2010)
- *andere Freizeitaktivitäten* (Chowhan & Stewart, 2007; Hofferth, 2010; Daly & Perez, 2010)
- *Körperliche Bewegung* (Morris, R. G. & Johnson, 2010)
- *Viktimisierung (peer victimization)* (Slater et al., 2003; Slater et al., 2004)
- *die elterliche Medienerziehung* (Ostrov et al., 2006; Hassan et al., 2009)
- *das elterliche Unterstützungs- und Erziehungsverhalten/Eltern-Kind-Kommunikation* (Slater et al., 2003; Slater et al., 2004; Chowhan & Stewart, 2007; Christakis & Zimmerman, 2007; Wallenius & Punamäki, 2008; Janssen et al., 2010; Morris, R. G. & Johnson, 2010; Gentile et al., 2004; Anderson, C. A. et al., 2007; Ybarra et al., 2008; Ko, C.-H. et al., 2009)
- *Vernachlässigung in der Kindheit* (Johnson et al., 2002)
- *Akzeptanz innerhalb der Familie* (Hopf et al., 2008)
- *Erlebte Elterngewalt* (Hopf et al., 2008; Ferguson, 2011; Möble et al., 2006; Möble et al., 2007)
- *Depression der Mutter* (Christakis & Zimmerman, 2007)
- *die Schulleistungen* (Kristen, 2005; Oppl, 2006; von Salisch et al., 2007; Krahé & Möller, 2010; Morris, R. G. & Johnson, 2010; Ybarra et al., 2008; Boxer et al., 2009)
- *soziale Integration* (Slater et al., 2003; Slater et al., 2004; Hopf et al., 2008)
- *Schuleinstellung* (Morris, R. G. & Johnson, 2010)
- *Klassenklima* (Hopf et al., 2008)
- *Gewalt in der Schule* (Ybarra et al., 2008)
- *Selbstwert* (Kristen, 2005; Oppl, 2006; von Salisch et al., 2007; Ko, C.-H. et al., 2009)
- *Sensation Seeking* (Slater et al., 2003; Slater et al., 2004)
- *Risikosuche* (Möble et al., 2007)
- *ein Hostile Attribution Bias* (Gentile & Gentile, 2008; Möller & Krahé, 2009; Anderson, C. A. et al., 2007)

- *Friedfertigkeit* (Anderson, C. A. et al., 2007)
- *aufbrausendes Temperament* (Möble et al., 2007)
- *Trait-Feindseligkeit* (Gentile & Gentile, 2008; Gentile et al., 2004)
- *Gewalteinstellung/Gewaltakzeptanz* (Möble et al., 2006; Hopf et al., 2008; Anderson, C. A. et al., 2007; Möble et al., 2007; Hassan et al., 2009; Möller & Krahé, 2009)
- *Selbstregulation* (Hopf et al., 2008; Daly & Perez, 2010)
- *Selbstwirksamkeit* (Hopf et al., 2008)
- *Alkoholkonsum* (Ybarra et al., 2008)
- *Depression* (Boxer et al., 2009; Ko, C.-H. et al., 2009)
- *psychiatrische Erkrankungen* (Johnson et al., 2002)
- *die Big Five* (Koglin et al., 2009)

Aufgrund eines geschlechtsspezifischen Mediennutzungsmusters (Jungen haben höhere Nutzungszeiten und konsumieren weitaus häufiger gewalthaltige Medien, siehe Kapitel 2) und einer damit verbundenen stärkeren medialen Gewaltexposition sowie höherer Gewaltprävalenzraten von Jungen, wurde das Geschlecht am häufigsten als mögliche Moderatorvariable in den verschiedenen Untersuchungen berücksichtigt. Die Befundlage stellt sich dabei jedoch etwas uneinheitlich dar: So hat sich für gewalthaltige Filme in experimentellen Studiendesigns gezeigt, dass diese Jungen stärker beeinflussen als Mädchen; in nichtexperimentellen Designs konnte dieser Befund jedoch nicht bestätigt werden (vgl. Paik & Comstock, 1994). Die neueste Metaanalyse von Anderson und Kollegen (Anderson, C. A. et al., 2010) konnte für Computerspiele auf der anderen Seite keine signifikant bedeutsamen Geschlechterunterschiede in der Medienwirkung feststellen.

Hinsichtlich des Alters ist festzuhalten, dass sich mediale Gewaltdarstellungen insbesondere auf jüngere Kinder auszuwirken scheinen (vgl. Kunczik & Zipfel, 2004) und dies insbesondere aufgrund schwächer entwickelter Fähigkeiten zur Informationsverarbeitung, wie z. B. dem Verständnis von Medieninhalten, der Realitäts-Fiktions-Unterscheidung, der Empathiefähigkeit, sowie dem schlussfolgernden Denken (vgl. Kunczik & Zipfel, 2004; siehe auch Hargrave, 2003). Die Forschungslage sollte aber nicht im Sinne einer klaren Linearität zwischen Gewaltwirkung und Lebensalter interpretiert werden, gemäß dem Motto je jünger desto schlimmer. So identifizierten Christensen und Wood (2007) in ihrer Metaanalyse zur Fernsehgewalt beispielsweise zwischen medialen Gewaltdarstellungen und Gewaltverhalten den Verlauf einer umgekehrten U-Kurve mit einem Peak im späten Grundschulalter. Diesen führen die Autoren wiederum auf die mangelnden Fähigkeiten zu Informationsverarbeitung im jungen Kindesalter sowie die breite Erfahrung mit medialen Stimuli in der Adoleszenz zurück. Darüber hinaus fanden zum Beispiel Wallenius und Punamäki (2008) in ihrer Stu-

die auch beachtenswerte Interaktionseffekte zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele, dem Gewaltverhalten, dem Alter der Befragten und der Qualität der Eltern-Kind-Kommunikation. So kann eine gute Eltern-Kind-Kommunikation möglicherweise eine frühe Nutzung von Gewaltcomputerspielen verhindern. Dies führt aber unter Umständen lediglich zu einer Verschiebung des „Eintrittsalters“ ins Spielen gewalthaltiger Computerspiele, wodurch sich in dieser Gruppe Effekte des Gewaltcomputerspielens erst später zeigen (so wäre z. B. zu erklären, dass Mädchen, die – wenn überhaupt – erst später mit der Nutzung von Gewaltcomputerspielen beginnen – im Rahmen einiger Studien stärkere Gewaltmedieneffekte aufweisen als Jungen (vgl. beispielsweise Möller, 2006)).¹¹⁹ Als weiteren möglichen Effekt diskutieren Wallenius und Punamäki (2008) ferner, dass die Gruppe mit früher Nutzung von Gewaltcomputerspielen zum ersten Messzeitpunkt ihrer Studie bereits in eine neue „Wirkungsphase“ eingetreten sein könnte: d.h. während sich Effekte auf direkte Gewalt kaum mehr zeigen, vermuten die Autoren zunehmende Desensibilisierungseffekte gegenüber Gewalt (vgl. Carnagey et al., 2007; siehe auch Bartholow, Bushman & Sestir, 2005; Funk et al., 2004).

Betrachtet man den Einfluss des sozialen Umfeldes von Kindern und Jugendlichen, kann die aktuelle Befundlage dahingehend zusammengefasst werden, dass diesem vor allem eine Funktion als Moderator zwischen Medienkonsum und der Entstehung bzw. Ausübung von Gewalthandeln zugesprochen wird. So wirken sich der elterliche Fernsehkonsum sowie deren allgemeiner Erziehungsstil (vgl. Weiler, 1999; siehe auch Slater et al., 2003; Slater et al., 2004; Chowhan & Stewart, 2007; Christakis & Zimmerman, 2007; Wallenius & Punamäki, 2008; Janssen et al., 2010; Morris, R. G. & Johnson, 2010; Gentile et al., 2004; Anderson, C. A. et al., 2007; Ybarra et al., 2008; Ko, C.-H. et al., 2009), der (delinquente) Freundeskreis und dessen normative Orientierung (vgl. Fuchs, M., Lamnek & Luedtke, 2001; Fuchs, M., Lamnek, Luedtke & Baur, 2005; siehe auch Slater et al., 2003; Slater et al., 2004; Morris, R. G. & Johnson, 2010; Mößle et al., 2006; Mößle et al., 2007; Ybarra et al., 2008; Kristen, 2005; Oppl, 2006; von Salisch et al., 2007) sowie das schulische Umfeld (vgl. Döbler, Stark & Schenk, 1999; siehe auch Kristen, 2005; Oppl, 2006; von Salisch et al., 2007; Krahé & Möller, 2010; Morris, R. G. & Johnson, 2010; Ybarra et al., 2008; Boxer et al., 2009; Slater et al., 2003; Slater et al., 2004; Hopf et al., 2008) sowohl auf den Medienkonsum als auch auf die Ausübung von Gewalt aus. Eine Berücksichtigung dieser sowie weiterer oben genannter Einflussfaktoren in Studien zur

119 Eine alternative Begründung für diesen Effekt bestünde darin, dass bei Mädchen verschiedene Risikofaktoren im multifaktoriellen Wirkgeflecht schwächer wirken (da sie beispielsweise weniger gewalttätige Freunde haben), so dass die Gewaltmediennutzung stärker ins Gewicht fällt.

Medienwirkung scheint daher unerlässlich, möchte man die Wirkung gewalthaltiger Medien realistisch einschätzen.

Wie sich die unterschiedlichen Variablen bei der Erklärung von Gewaltprävalenz im Zusammenspiel mit Mediengewaltkonsum auch gegenseitig beeinflussen, konnte z. B. von Möble und Kollegen (Möble et al., 2007) anhand der Variablen Geschlecht, erlebte Elterngewalt, Risikosuche, aufbrausendes Temperament, Gewaltakzeptanz und delinquenter Freundeskreis veranschaulicht werden (siehe Abbildung 58).

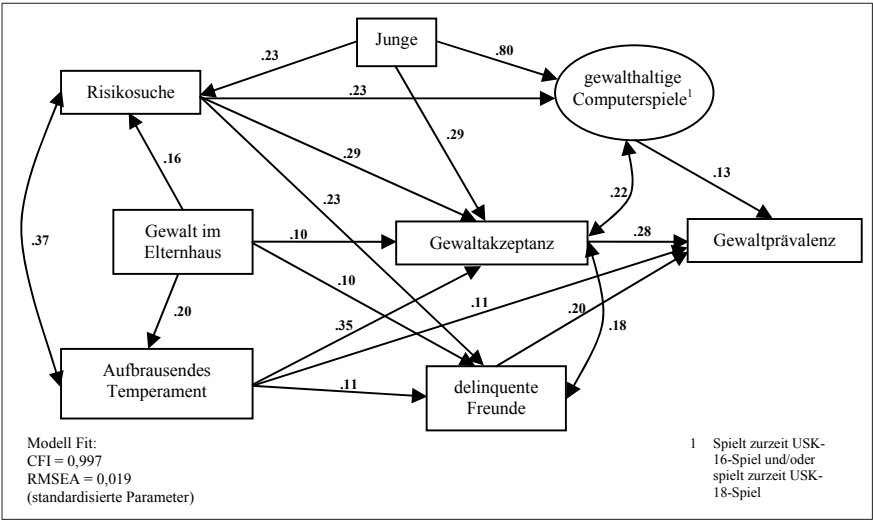


Abbildung 58. Strukturgleichungsmodell zum Einfluss von Mediennutzung auf Gewaltprävalenz aus Möble et al. (2007).

Den größten Einfluss auf die Gewaltprävalenz der Jugendlichen hat in diesem Modell deren Akzeptanz von Gewalt, welche mit der Zugehörigkeit zu einem Kreis delinquenter Freunde verknüpft ist, durch die gewalttätiges Verhalten in den letzten 12 Monaten ebenfalls zum Teil erklärt werden kann. Bei gleichzeitiger Kontrolle der genannten Einflussfaktoren findet sich aber auch ein schwacher bis mittlerer Effekt des Spielens gewalthaltiger Computerspiele auf Gewaltprävalenz. Neben dem Geschlecht kann insbesondere die Neigung, Spannung und Abenteuer durch riskante und aufregende Tätigkeiten zu erleben (Risikosuche), eine Gewaltcomputerspielnutzung erklären. Zudem steht die Nutzung solcher Spiele im Zusammenhang mit der Akzeptanz von Gewalt als normalem und unverzichtbarem Bestandteil gesellschaftlichen Zusammenlebens und des eigenen Alltags (Gewaltakzeptanz). Als wichtigster Hintergrundfaktor im Geflecht der

verschiedenen Prädiktoren fungiert die Erfahrung von Gewalt im Elternhaus in Jugend und Kindheit der Befragten. Diese Ergebnisse sind in Übereinstimmung mit der folgenden Schlussfolgerung von Kunczik und Zipfel (2004):

„Versucht man [...] eine Bilanz zu ziehen, so ist zunächst festzuhalten, dass die Annahme einer generellen Ungefährlichkeit von Mediengewalt fast nicht mehr vertreten wird. Weitreichende Übereinstimmung herrscht auch darüber, dass die Auswirkungen von Mediengewalt jedoch differenziert betrachtet werden müssen. [...] Auch stellt Mediengewalt nur einen Faktor innerhalb eines komplexen Bündels von Ursachen für die Entstehung gewalttätigen Verhaltens dar [...] [und] nicht alle Medieninhalte wirken gleich, und nicht jeder Mediennutzer ist in gleicher Weise von potenziellen Gefahren der Mediengewalt betroffen. [...] [Zusammengefasst sind] Auswirkungen von Mediengewalt auf Aggressionsverhalten [...] am ehesten bei jüngeren, männlichen Vielsehern zu erwarten, die in Familien mit hohem Fernseh(gewalt)konsum aufwachsen und in ihrem unmittelbaren sozialen Umfeld (d. h. in Familie, Schule und Peergroups) viel Gewalt erleben (so dass sie hierin einen „normalen“ Problemlösungsmechanismus sehen), bereits eine violente Persönlichkeit besitzen und Medieninhalte konsumieren, in denen Gewalt auf realistische Weise und/oder in humorvollem Kontext gezeigt wird, gerechtfertigt erscheint und von attraktiven, dem Rezipienten möglicherweise ähnlichen Protagonisten mit hohem Identifikationspotenzial ausgeht, die erfolgreich sind und für ihr Handeln belohnt bzw. zumindest nicht bestraft werden und dem Opfer keinen sichtbaren Schaden zufügen („saubere Gewalt“). Es ist allerdings zu berücksichtigen, dass die genannten Faktoren nicht unabhängig voneinander sind, sondern miteinander interagieren können. (Kunczik & Zipfel, 2004, S. 289)

Desensibilisierung und Empathieverlust

Im Zusammenhang mit möglichen Wirkungen gewalthaltiger Medien wird in verschiedenen Studien auch eine kausale Beziehung zwischen Gewaltmediennutzung und einer Abstumpfung gegenüber Gewalt (Desensibilisierung) sowie einer Reduzierung der Mitleidsfähigkeit beim Anblick realer Gewalt (Empathieverlust) untersucht; beide sind, legt man das *General Aggression Model* (GAM) von Anderson und Bushmann (Anderson, C. A. & Bushman, 2001; siehe auch Anderson, C. A. et al., 2007, vgl. Kapitel 4.1.2) zugrunde, langfristige Wirkmechanismen des Gewaltkonsums (vgl. zum Beispiel Funk et al., 2004; Bartholow et al., 2006; Möller, 2006; Carnagey et al., 2007; Krahé & Möller, 2010; Anderson, C. A. et al., 2010; Krahé et al., 2011). Eine Desensibilisierung für mediale Gewalt lässt sich dabei beschreiben als eine langfristige Veränderung zugrundeliegender Informationsverarbeitungsprozesse im Sinne einer allmählichen Abschwächung bzw. Löschung kognitiver, emotionaler und verhaltensbezogener Reaktio-

nen auf die in Computerspielen spielerisch vermittelten Gewalthandlungen. Aggression und Gewalt erscheinen in Folge auch auf normativer Ebene zunehmend als legitimes und für die Zielerreichung wirksames Mittel (vgl. Mößle et al., 2007). Nach Möller (2006) ist ein Empathieverlust, d. h. eine Verminderung des Mitleides für Opfer realer Gewalt, mit zunehmender Gewöhnung an Computerspielgewalt zu beobachten, wobei durch diese Gewöhnung auch die eigene Hemmschwelle, Aggressionen offen auszuleben, weiter absinkt.

Gestützt wird diese Annahme durch unterschiedliche Forschungsergebnisse. Funk und Kollegen (2004) konnten beispielsweise an einer Stichprobe von 150 Grundschulkindern im Alter von durchschnittlich 10 Jahren neben einer stärkeren Zustimmung zu gewaltbezogenen Einstellungen vor allem auch geringere Werte auf einer selbstentwickelten Empathieskala (Childrens Empathy Questionnaire – CEQ) bei einer häufigen Nutzung medialer Gewaltdarstellungen beobachten. Letzteres allerdings nur für die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele, was die Autoren als Ausdruck der hochgradigen Aktivierung bei Computerspielen interpretieren, in denen Kinder aktiv die Rolle des violenten Charakters einnehmen.

Bartholow und Kollegen (2006) konnten in einer quasiexperimentellen Studie mit 39 Probanden (Durchschnittsalter 19,5 Jahre) neben dem physiologischen Nachweis im Sinne einer Langzeit-Desensibilisierung aufzeigen, dass diese auch unmittelbar mit einem aggressiveren Verhalten korreliert. Für die Probanden wurde zunächst ein Gewaltexpositionsindex, der sich aus der Nutzungshäufigkeit von Spielen und den bevorzugten Inhalten zusammensetzte, errechnet. Anschließend wurden die Probanden mit neutralen (z. B. Bild eines Fahrradfahrers), violenten (z. B. Mann bedroht Frau mit Waffe) und negativen (z. B. Baby mit Tumor im Gesicht) Bildern konfrontiert. Gleichzeitig wurden ein EEG abgeleitet und ereigniskorrelierte Potentiale der P300-Reaktion¹²⁰ ermittelt. Als Ergebnis zeigte sich, dass die Probanden mit einem hohen Gewaltexpositionsindex, d. h. einem habituell hohen Gewaltmedienkonsum, auf die negativen Bilder ähnlich reagierten wie die Probanden mit geringer Gewaltexposition. Sie reagierten jedoch deutlich schwächer und langsamer auf die Gewaltbilder. Dieser Zusammenhang blieb auch bei Kontrolle der Trait-Aggressivität bestehen. Letztlich zeigte sich eine Desensibilisierung somit gegenüber sehr alltagsnahen Gewalt-szenen (real-life-violence) und nicht etwa ausschließlich bei Bildern aus Gewaltspielen. Die geringeren Reaktionen auf die Gewaltbilder standen wiederum mit

120 Die P300 entspricht einem elektrophysiologischen EEG-Korrelat einer Erkennungsreaktion eines seltenen Reizes, akustisch oder visuell, in einer Umgebung von häufigen Reizen.

signifikant höheren Werten in einem verhaltensnahen Aggressionstest¹²¹ in Beziehung.

Carnagey und Kollegen (2007) konnten darüber hinaus in einer experimentellen Untersuchung mit 257 Versuchspersonen physiologische Desensibilisierungseffekte, gemessen über die Herzfrequenz und den Hautwiderstand (galvanic skin response), auch für unmittelbare Gewaltspielexposition nachweisen. Die beiden physiologischen Maße wurden jeweils vor einer 20-minütigen Treatmentphase, in der die Probanden für 20 Minuten entweder ein gewalthaltiges oder ein gewaltneutrales Computerspiel spielten, sowie nach dieser Treatmentphase erhoben. Nach der letzten Messung bekamen die Probanden ein 10-minütiges Video zu sehen, in welchem nonfiktionaler Gewalt (real-life-violence) gezeigt wurde, wobei kontinuierlich die physiologischen Daten aufgezeichnet wurden. Nur bei den Probanden der Nicht-Gewalt-Bedingung konnte dabei eine Erhöhung der Herzfrequenz beobachtet werden. Die Probanden, die für 20 Minuten ein gewalthaltiges Spiel gespielt hatten, verblieben während des Anblicks echter Gewalt auf dem gleichen moderaten Level und wurden somit gegenüber dem Anblick echter Gewalt desensibilisiert.

Ähnlich konnten Krahé und Kollegen (2011) in einer weiteren experimentellen Untersuchung mit 303 Versuchspersonen physiologische Desensibilisierungseffekte einer habituellen Gewaltmediennutzung, hier gemessen über die Hautleitfähigkeit (skin conductance level), nachweisen. Die Effekte blieben auch bei Kontrolle von Trait-Aggressivität, Trait-Erregbarkeit und Gewalteinstellungen bestehen.

In der jüngsten Metaanalyse von Anderson und Kollegen (2010) liegt der mittlere Zusammenhang zwischen Computerspielgewalt und Gewaltverhalten schließlich bei $r = -.18$. Carnagey und Kollegen (2007) sehen aufgrund der Befunde zur Desensibilisierung und zum Empathieverlust sogar die Gefahr einer global zunehmenden und unbemerkten Desensibilisierung durch Gewaltmedien gegeben und sehen hier vor allem gesellschaftlichen Handlungsbedarf: „Older children consume increasingly threatening and realistic violence, but the increases are gradual and always in a way that is fun. In short, the modern entertainment media landscape could accurately be described as an effective systematic violence desensitization tool. Whether modern societies want this to continue is largely a public policy question, not an exclusively scientific one.” (Carnagey et al., 2007, S. 7)

121 In diesem Verfahren mussten die Probanden, im Glauben gegen einen menschlichen Gegner anzutreten, möglichst schnell auf einen Hinweisston reagieren und konnten bei Erfolg ihren vermeintlichen Gegner mit einem lauten, unangenehmen Geräusch bestrafen (*Noise-Blasting-Paradigm*). Sowohl Probanden mit geringeren kortikalen Gewaltbilderreaktionen (Desensibilisierung) als auch Gewaltspielnutzer bestrafen ihren Gegner mit lauterem Tonsignalen.

Tabelle 53. Metaanalysen zum Zusammenhang Mediennutzung und Gewaltverhalten (2001-2011).

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
Sherry (2001, 2007) / International / 25 Studien (Querschnitt, Experiment; 1975-2000), N = 2.722	- Aggressivität	-	- robuster, schwacher Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und Aggressivität von $r = .15$ bzw. Cohen's $d = .30$.
	- Gewaltverhalten (beides gemessen via Verhaltensbeobachtungen, Verhaltentests, Fragebogen)	- Gewalthaltige Videospiele - Alter - Dauer - Spielart - Publikationsjahr	- je jünger die Studie, desto größer der Effekt (wird durch zunehmenden Gewaltrealismus erklärt) - Effekt der Gewaltspielnutzung auf Aggressivität war bei Experimentalprobanden negativ mit der Spielzeit korreliert (bedingt durch 2 Studien). - Effekt kleiner als beim Fernsehen (Cohen's $d = .65$; vgl. Paik & Comstock, 1994).
	- Aggressives Verhalten ²²	-	- robuster, schwacher bis mittlerer Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und
	- Aggressive Kognitionen	-	- gesteigertem aggressivem Verhalten: $r = .19$; $CI (.15$ bis $.22)$; $k = 33$, $N = 3.033$
	- Aggressiver Affekt	-	- vermindertem prosozialem Verhalten: $r = -.16$; $CI (-.22$ bis $-.09)$; $k = 8$, $N = 676$
Anderson & Bushman (2001) / International / 54 Studien (Quer-, Längsschnitt, Experiment), N = 4.262, 46 % unter 18 Jahren	- Physiologische Erregung	-	- gesteigerten aggressiven Kognitionen: $r = .27$; $CI (.22$ bis $.31)$; $k = 20$, $N = 1.495$
	- Prosoziales Verhalten	- Gewalthaltige Videospiele	- gesteigertem aggressivem Affekt: $r = .18$; $CI (.12$ bis $.24)$; $k = 17$, $N = 1.151$
	-	-	- gesteigerter physiologischer Erregung: $r = .22$; $CI (.12$ bis $.32)$; $k = 7$, $N = 395$
	-	-	-

122 Aggressives Verhalten wurde in den unterschiedlichen Studien z. B. operationalisiert über den Bestrafungslevel im *Noise-Blasting-Paradigm*, Schlagen/Treten/Faustschlag/Beifen..., Kämpfe in der Schule, körperliche Angriffe (Lehrer, Freunde, Eltern), Raub, verbale Aggression, Fremdbeurteilung der Aggression (Lehrer, Freunde, Eltern), Selbstbeurteilung der Aggression, jugendliche Delinquenz und relationale Aggression (vgl. Anderson, C. A. et al., 2007, S. 39).

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
Anderson (2004) / International / Quer-, Längsschnitt, Experiment, N = 5.240 Update	– Aggressives Verhalten		– Vergleich methodisch „einwandfreier“ Studien mit solchen, die in mindestens einem relevanten Merkmal Mängel ²³ aufwiesen: methodisch unproblematische Studien weisen über alle fünf aggressionsbezogenen Konstrukte hinweg deutlich größere Effektgrößen auf.
	– Aggressive Kognitionen		– robuster, schwächer bis mittlerer Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und
	– Aggressiver Affekt	– Gewalthaltige Videospiele	– gesteigertem aggressiven Verhalten: unproblematisch: $r = .27$, $k = 18$, $N = 3.537$; methodische Mängel: $r = .16$; $k = 20$, $N = 3.848$
	– Physiologische Erregung	– Best practice	– vermindertem prosozialem Verhalten: $r = -.27$, $k = 4$, $N = 455$; $r = -.12$, $k = 4$, $N = 379$
	– Prosoziales Verhalten		– gesteigerten aggressiven Kognitionen: $r = .27$, $k = 14$, $N = 2.825$; $r = .20$, $k = 7$, $N = 1.354$
			– gesteigertem aggressiven Affekt: $r = .19$, $k = 10$, $N = 1.903$; $r = .09$, $k = 11$, $N = 1.725$
			– gesteigerter physiologischer Erregung: $r = .22$, $k = 5$, $N = 229$; $r = .11$, $k = 4$, $N = 279$

123 Beispiele für methodische Mängel sind: 1. Die nicht-gewalthaltige Computerspielbedingung enthielt Gewalt und war deshalb nicht als Kontrollbedingung geeignet. 2. Die gewalthaltige Computerspielbedingung enthielt nur ein geringes Maß oder keine Gewalt. 3. Die gewalthaltigen und nicht-gewalthaltigen Computerspielbedingungen unterscheiden sich so deutlich voneinander, dass das Ergebnis beeinflusst wird, wie z. B. darin, dass die nicht-gewalthaltige Bedingung schwieriger, langweiliger oder frustrierender ist als die gewalthaltige Bedingung. 4. Es wurde ein Vorher-Nachher-Design verwendet, aber nur der Durchschnitt aus Vorher- und Nachhermessung wurde berichtet... (vgl. Anderson, C. A. et al., 2007, S. 165).

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
<ul style="list-style-type: none"> – Bushman & Huesman (2006) / International / 431 Studien (Quer-, Längsschnitt, Experiment; 1887-2000), N = 68.463 – Kinder: 264 Studien mit N = 50.312 	<ul style="list-style-type: none"> – Aggressives Verhalten – Aggressive Gedanken – Aggressive Gefühle – Physiologische Erregung – Prosoziales Verhalten (helping behavior) 	<ul style="list-style-type: none"> – Gewalttätige Medien (TV, Filme, Videospiele, Musik und Comics) 	<ul style="list-style-type: none"> – robuster, schwacher bis mittlerer Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und <ul style="list-style-type: none"> – gesteigertem aggressiven Verhalten: $r = .19$; $CI (.19 \text{ bis } .20)$; $k = 262$, $N = 48.430$ – vermindertem prosozialem Verhalten: $r = -.08$; $CI (-.11 \text{ bis } -.04)$; $k = 59$, $N = 3.243$ – gesteigerten aggressiven Gedanken: $r = .18$; $CI (.17 \text{ bis } .19)$; $k = 140$, $N = 22.967$ – gesteigerten aggressiven Gefühlen: $r = .27$; $CI (.24 \text{ bis } .30)$; $k = 50$, $N = 4.838$ – gesteigerter physiologischer Erregung: $r = .22$; $CI (.20 \text{ bis } .31)$; $k = 27$, $N = 1.356$ – Die kurzzeitigen Effekte waren größer bei Erwachsenen, die langfristig bei Kindern

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
Ferguson (2007a) / International / 25 Studien (Quer-, Längsschnitt, Experiment; 1995 -2005), N = 4.205	– Aggressives Verhalten	Gewalthaltige Videospiele Alter Publikationsjahr Best practice	<u>Experimente</u> – mittlerer Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und gesteigertem aggressiven Verhalten: $r = .29$; $CI (.11 \text{ bis } .45)$; $k = 5$, $N = 483$ – gesteigerten aggressiven Gedanken: $r = .25$; $CI (.11 \text{ bis } .37)$; $k = 12$, $N = 992$ – vermindertem prosozialem Verhalten: $r = .30$; $CI (.06 \text{ bis } .52)$; $k = 3$, $N = 374$ – gesteigerter physiologischer Erregung: $r = .27$; $CI (.12 \text{ bis } .42)$; $k = 4$, $N = 363$ – Publication bias für aggressives Verhalten: $r = .15$
	– Aggressive Gedanken		<u>Nicht experimentelle Studien</u> – mittlerer Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und gesteigertem aggressiven Verhalten: $r = .15$; $CI (.06 \text{ bis } .24)$; $k = 9$, $N = 2.150$ – gesteigerten aggressiven Gedanken: $r = .13$; $CI (.06 \text{ bis } .20)$; $k = 5$, $N = 1.067$ – vermindertem prosozialem Verhalten: $r = .13$; $CI (.06 \text{ bis } .20)$; $k = 3$, $N = 771$
	– Physiologische Erregung		– Publication bias für aggressives Verhalten: $r = .06$ – Publication bias für aggressive Gedanken: $r = .11$ – Einfluss von best practice: größere Effektgrößen bei „schlechten“ Studien
	– Prosoziales Verhalten		

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen / Kontrollvariablen	Befunde
Ferguson (2007b) / International / 17 Studien (Quer-, Längsschnitt, Experiment; 1995 -2007), N = 3.602	– Aggressives Verhalten	– Gewalthaltige Videospiele	– schwacher Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und gesteigertem aggressiven Verhalten: $r = .14$; CI (.08 bis.21); $k = 17$, $N = 3.602$ – Publication bias: $r = .04$
Christensen & Wood (2007) / 24 Studien (Experimente; 1956 -1988), Kinder und Jugendliche	– Aggressives Verhalten (gemessen via Verhaltensbeobachtungen, Verhaltenstests)	– Gewalthaltige Fernsehinhalte	– schwacher Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Fernsehinhalte und aggressivem Verhalten von $r = .17$ bzw. Cohen's $d = .35$. ($k = 13$, CI (.18 bis.52)) – Stärke des Zusammenhangs zwischen Fernsehgewalt und Gewaltverhalten steigt zunächst zwischen Vorschulalter und spätem Grundschulalter an und nimmt in der Adoleszenz wieder ab.
			<u>Experimente</u> – schwacher Zusammenhang zwischen Mediengewalt und gesteigertem aggressiven Verhalten: $r = .06$; CI (-.006 bis.119); $k = 10$, $N = 1.567$
			<u>Querschnitt</u> – schwacher Zusammenhang zwischen Mediengewalt und gesteigertem aggressiven Verhalten: $r = .16$; CI (.14 bis.18); $k = 14$, $N = 10.064$
Savage & Yancey (2008) / International / 26 Studien (Quer-, Längsschnitt, Experiment)	– Aggressives Verhalten	– Mediengewalt – Gewalthaltige Fernsehinhalte	<u>Längsschnitt</u> – schwacher Zusammenhang zwischen Mediengewalt und gesteigertem aggressiven Verhalten: $r = .12$; CI (.07 bis.17); $k = 14$, $N = 1.730$
			<u>Längsschnitt bei Trait-Kontrolle</u> – schwacher Zusammenhang zwischen Mediengewalt und gesteigertem aggressiven Verhalten: $r = .10$; CI (.05 bis.15); $k = 6$, $N = 1.055$

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
Ferguson & Kilburn (2009) / International / 25 Studien (Quer-, Längsschnitt, Experiment; 1995-2005), N = 12.436 16 Studien mit Kindern	– Aggressives Verhalten	– Gewalttätige Videospiele – Gewalttätige Fernsehinhalte – Alter – Studienart – Best practice	<u>Insgesamt</u> – Schwacher Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Medien und gesteigertem aggressiven Verhalten: $r = .14$; $CI (-.03 \text{ bis } .13)$; $k = 27$, $N = 12.436$ – Publication bias: $r = .08$ <u>TV</u> – Schwacher Zusammenhang mit gesteigertem aggressiven Verhalten: $r = .12$; $CI (-.08 \text{ bis } .17)$; $k = 7$ – Publication bias: $r = .04$ <u>Computerspiele</u> – Schwacher Zusammenhang mit gesteigertem aggressiven Verhalten: $r = .15$; $CI (-.03 \text{ bis } .13)$; $k = 15$ – Publication bias: $r = .05$

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
Anderson et al. (2010) / International / 136 Studien (Quer-, Längsschnitt, Experiment), N = 130.296	– Aggressives Verhalten	Gewalthaltige Videospiele Geschlecht Best practice Kultureller Hintergrund (westlich vs. asiatisch) Studienart	– robuster, schwacher bis mittlerer Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und gesteigertem aggressiven Verhalten: unproblematisch: $r = .24$, $CI (.23 \text{ bis } .26)$, $k = 79$, $N = 21.681$; methodische Mängel: $r = .15$, $CI (.17 \text{ bis } .25)$, $k = 75$, $N = 18.751$ – vermindertem prosozialem Verhalten: $r = -.11$, $CI (-.09 \text{ bis } -.13)$, $k = 16$, $N = 6.906$; $r = -.09$, $CI (-.07 \text{ bis } -.11)$, $k = 16$, $N = 6.905$ – gesteigerten aggressiven Kognitionen: $r = .18$, $CI (.16 \text{ bis } .19)$, $k = 59$, $N = 16.271$; $r = .12$, $CI (.11 \text{ bis } .14)$, $k = 53$, $N = 12.598$ – gesteigertem aggressiven Affekt: $r = .12$, $CI (.10 \text{ bis } .14)$, $k = 37$, $N = 9.191$; $r = .12$, $CI (.10 \text{ bis } .14)$, $k = 35$, $N = 7.543$ – verminderter Empathie/erhöhte Desensibilisierung: $r = -.19$, $CI (-.17 \text{ bis } -.22)$, $k = 15$, $N = 6.580$; $r = -.13$, $CI (-.10 \text{ bis } -.15)$, $k = 14$, $N = 6.268$ – gesteigerter physiologischer Erregung: $r = .18$, $k = 15$, $N = 969$ (keine Trennung nach Qualität) – keine bedeutsamen Unterschiede nach Geschlecht und nur geringfügige Unterschiede nach kulturellem Hintergrund – keine bedeutsame publication bias
	– Aggressive Kognitionen		
	– Aggressiver Affekt		
	– Physiologische Erregung		
	– Prosoziales Verhalten		
	– Empathie		
	– Desensibilisierung		

Tabelle 54. Längsschnittstudien zum Zusammenhang Mediennutzung und Gewaltverhalten (2001-2011).

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
Anderson et al. (2001) / USA / N = 570 (491 mit Notizen), M ₁₁ = 5 M ₁₂ = 17,5 50 % ♂	– 8-item-Aggressionskala (vgl. Buss & Durke, 1957)	– Fernsehnutzungszeit im Vorschulalter (Nutzungstagebücher Eltern) – Fernsehnutzungszeit im Jugendalter (Nutzungstagebücher Eltern) – Fernsehnutzungsinhalte im Vorschulalter: Kinderinformationsprogramme, gewalthaltige Programme, andere Programme, Sesamstraße – Geschlecht – Bildungsniveau – Erhebungsort – Geburtenposition	Regressionsanalyse getrennt nach Geschlecht (Aggression – Bildungsniveau, Erhebungsort, Geburtenposition, Nutzungsinhalte Vorschulalter, Nutzungsinhalte Jugendalter). Jungen: Lediglich der Konsum pädagogischer Sendungen im Vorschulalter reduziert Aggression im Jugendalter bedeutsam ($\beta = .20, p < .001$). Mädchen: der Konsum gewalthaltiger Sendungen im Vorschulalter erhöht Aggression im Jugendalter bedeutsam ($\beta = .50, p < .05$) Regressionsanalyse getrennt nach Fernsehinhalten (Aggression – Bildungsniveau, Erhebungsort, Geburtenposition, Nutzungsinhalte Vorschulalter, Nutzungsinhalte Jugendalter). Der Konsum gewalthaltiger Sendungen im Vorschulalter erhöht lediglich für Kinder mit einem hohen Fokus auf das Fernsehen Aggression im Jugendalter bedeutsam ($\beta = .24, p < .05$).
–	Peer rating aggressives Verhalten (Eron, Walder & Lefkowitz, 1971; Walder, Abelson, Eron, Banta & Laulicht, 1961) – Verhaltensbeobachtung (verbal und physisch) – Elternangaben aggressives und delinquentes Verhalten (CBCL 4-18; Achenbach, 1991)	– Medianausstattung – Fernsehnutzungszeiten (Kind und Eltern) – Computerspielnutzungszeiten (Kind und Eltern) – Geschlecht – Alter	– Reduzierung der Aggression in der Interventionsgruppe (Verhaltensbeobachtung verbal Cohen's $d = .53$; Peer rating Cohen's $d = .29$).
Robinson et al. (2001) / USA / N = 225, M ₁₁ = 8.9 (3. und 4. Klasse), Interventionsstudie			

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
Slater et al. (2003; 2004) / USA / N = 2.550, M _{t1} = 12.34, 4 MZP über 2 Jahre	– Aggressives Verhalten (6 Items)	<ul style="list-style-type: none">– Häufigkeit der Nutzung von Actionfilmen– Häufigkeit der Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen (Waffeneinsatz)– Häufigkeit der Nutzung gewalthaltiger Internetseiten– Geschlecht– Sensation Seeking– Alter– Internetnutzung– Freundeskreis (peer alienation)– Viktimisierung (peer victimization)– Familiäre Zuwendung (family alienation)– Schulintegration (school alienation)– Sensation Seeking	<p><u>Hierarchisch Lineare Modellierung</u> – die Kovariaten Geschlecht, Sensation Seeking, allgemeine Internetnutzung und Alter tragen alle bedeutsam zur Erklärung aktuellen aggressiven Verhaltens bei, können aber nicht die Veränderung über die Zeit erklären. Die Kovariaten Geschlecht, Sensation Seeking und allgemeine Internetnutzung, nicht jedoch Alter, tragen bedeutsam zur Erklärung von Gewaltmediennutzung bei. Internetnutzung und Alter können zudem eine Veränderung über die Zeit erklären.</p> <p><u>Hierarchisch Lineare Modellierung</u> – zeitgleich unter Berücksichtigung der Kovariaten Geschlecht, Sensation Seeking, allgemeine Internetnutzung und Alter: Gewaltmediennutzung kann aggressives Verhalten vorhersagen ($\beta = .11, p < .0001$). Aggressives Verhalten kann Gewaltmediennutzung vorhersagen ($\beta = .17, p < .0001$).</p> <p><u>Hierarchisch Lineare Modellierung</u> – unter Berücksichtigung der Kovariaten Geschlecht, Sensation Seeking, allgemeine Internetnutzung und Alter sowie der aktuellen Nutzung bzw. dem aktuellen Gewaltverhalten: Gewaltmediennutzung kann aggressives Verhalten vorhersagen ($\beta = .05, p < .001$). Aggressives Verhalten kann Gewaltmediennutzung vorhersagen ($\beta = .04, p < .05$).</p> <p><u>Hierarchisch Lineare Modellierung</u>: Die Beziehung zwischen Gewaltmediennutzung und aggressivem Verhalten wird durch verschiedene Variablen moderiert. Der Effekt ist robuster bei Kindern, die sich nicht gut in die Schule integriert fühlen und zu Zeiten hoher Viktimisierung durch Gleichaltrige. Zusätzlicher within-individual Effekt: zu Zeiten im Vergleich zu den eigenen Normen hohen Mediengewaltkonsums, ist die Wahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens erhöht. Dies gilt insbesondere für Kinder, die durch Gleichaltrige viktimisiert werden und mit hohem Sensation Seeking.</p> <p>Die Autoren nehmen ein Downward-Spiral-Modell gegenseitiger Beeinflussung an.</p>

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
<p>von Salisch et al. (2007) / Deutschland / N = 324, M_{t1} = 8,9, M_{t2} = 9,9</p> <p>Kristen (2005) / Deutschland / N = 155, M_{t1} = 8,9, M_{t2} = 9,9, 100% ♂</p> <p>Oppl (2006) / Deutschland / N = 169, M_{t1} = 8,9, M_{t2} = 9,8, 100% ♀</p> <p>KUHL-Studie¹²⁴</p>	<p>– Ärgerregulierungsstrategien (KARST, Von Salisch & Pfeiffer, 1998)</p> <p>– Aggressives Verhalten (peer nomination und Lehrerurteil)</p>	<p>Genre Egoshoooter</p> <p>– Brutale Spielhandlung (Expertenrating)</p> <p>– Schulleistung</p> <p>– Beliebtheit</p> <p>– Selbstwert</p> <p>– Soziodemografie</p>	<p>Regressionsanalyse t1 (offen aggressives Verhalten – Geschlecht, Brennpunkt, brutale Spielhandlung, Selbstwert, Schüler Sozialklima, Beliebtheit): Männlich ($\beta = .40$), Selbstwert ($\beta = -.09$) und Beliebtheit ($\beta = -.39$) tragen bedeutsam zur Erklärung bei.</p> <p>Strukturgleichungsmodelle: Die Kreuzkorrelation von Egoshoooter zu t1 mit aggressivem Verhalten zu t2 ist statistisch nicht bedeutsam ($\beta = -.01, p < .10$). Die Kreuzkorrelation von aggressivem Verhalten zu t1 mit Egoshoooter zu t2 ist statistisch bedeutsam ($\beta = .23, p < .01$). Allerdings Stabilität von $\beta = .94$ für aggressives Verhalten.</p> <p>Befunde bleiben bei Berücksichtigung der Schulleistungen bestehen (lediglich geringere Koeffizienten). Die Kreuzkorrelation von Rollenspiel zu t1 mit aggressivem Verhalten zu t2 ist statistisch nicht bedeutsam ($\beta = -.09$). Die Kreuzkorrelation von aggressivem Verhalten zu t1 mit Rollenspiel zu t2 ist statistisch bedeutsam ($\beta = .23, p < .01$). Befunde bleiben bei Berücksichtigung der Schulleistungen, schulischem Selbstwert und Beliebtheit bestehen (lediglich veränderte Koeffizienten).</p> <p>Nur Jungen: Korrelationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Brutale Spielhandlung und aggressives Verhalten: $r = .12$ (ns.) – Egoshoooter und aggressives Verhalten: $r = .11$ (ns.) – Nutzungszeiten Computerspiele und Schulnoten: $r = -.25$ ($p < .001$)

Fortsetzung auf nächster Seite

124 Ein zunächst erhoffter Vergleich dieser Studie, die ebenfalls in Berlin durchgeführt wurde, mit den Daten der eigenen Studie, scheiterte bereits an einer fehlenden Dokumentation der genauen Stichprobenbeschreibung, die in den genannten Publikationen nicht über eine Aufschlüsselung nach Geschlecht hinausgeht. Eine Aufschlüsselung nach Migrationshintergrund oder Bildungsniveau fehlt.

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
von Salisch et al. (2007) / Deutschland / N = 324, M ₁ = 8,9, M ₂ = 9,9 Kristen (2005) / Deutschland / N = 155, M ₁ = 8,9, M ₂ = 9,9, 100% ♂ Oppl (2006) / Deutschland / N = 169, M ₁ = 8,9, M ₂ = 9,8, 100% ♀ KUHL-Studie	- Ärgerregulierungsstrategien (KARST, Von Salisch & Pfeiffer, 1998) - Aggressives Verhalten (peer nomination und Lehrerurteil)	- Genre Egoshooter - Brutale Spielhandlung (Expertenrating) - Schulleistung - Beliebtheit - Selbstwert - Soziodemografie	<p><u>Regressionsanalyse t1</u> (often aggressives Verhalten – Brennpunkt, älterer Bruder, brutale Spielhandlung, Egoshooter, Hobby Kampfsport, Selbstwert, Empathie, Femininität, Schulleistung, Beliebtheit): älterer Bruder ($\beta = .17$), Schulleistung ($\beta = -.17$) und Beliebtheit ($\beta = -.49$) tragen bedeutsam zur Erklärung bei.</p> <p><u>Regressionsanalyse t2</u> (often aggressives Verhalten – Brennpunkt, älterer Bruder, brutale Spielhandlung, Egoshooter, Hobby Kampfsport, Selbstwert, Empathie, Femininität, Schulleistung, Beliebtheit): lediglich Beliebtheit ($\beta = -.47$) trägt bedeutsam zur Erklärung bei.</p> <p><u>Strukturgleichungsmodelle</u>: Die Kreuzkorrelation von Egoshooter zu t1 mit aggressivem Verhalten zu t2 ist statistisch nicht bedeutsam ($\beta = -.11, p < .10$). Die Kreuzkorrelation von aggressivem Verhalten zu t1 mit Egoshooter zu t2 ist statistisch bedeutsam ($\beta = .29, p < .01$). Allerdings Stabilität von $\beta = .95$ für aggressives Verhalten. Ein ähnliches Befundmuster wird für brutale Spielhandlung beschrieben (aber: abweichende Pfade zu von Salisch et al. (2007)). Die Kreuzpfade für Ärgerregulierungsstrategien und Egoshooter liegen in vergleichbarer Höhe ($\beta = .17, p < .10$; $\beta = .17, p < .10$). Befunde bleiben bei Berücksichtigung der Schulleistungen bestehen (lediglich geringere Koeffizienten).</p> <p>Nur Mädchen:</p> <p><u>Regressionsanalyse t1</u> (often aggressives Verhalten – Brennpunkt, Egoshooter, Rollenspiel, Erklären, Mitschüler helfen, Beliebtheit): Brennpunkt ($\beta = .24$), Mitschüler helfen ($\beta = -.18$) und Beliebtheit ($\beta = -.24$) tragen bedeutsam zur Erklärung bei.</p> <p><u>Regressionsanalyse t2</u> (often aggressives Verhalten – Brennpunkt, Egoshooter, Rollenspiel, Erklären, Mitschüler helfen, Beliebtheit): Brennpunkt ($\beta = .19$), Rollenspiel ($\beta = .14$), Mitschüler helfen ($\beta = -.22$), Selbstwert ($\beta = -.15$), und Beliebtheit ($\beta = -.26$) tragen bedeutsam zur Erklärung bei.</p>

Fortsetzung auf nächster Seite

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
<p>von Salisch et al. (2007) / Deutschland / N = 324, M₁ = 8,9, M₂ = 9,9</p> <p>Kristen (2005) / Deutschland / N = 155, M₁ = 8,9, M₂ = 9,9, 100% ♂</p> <p>Oppl (2006) / Deutschland / N = 169, M₁ = 8,9, M₂ = 9,8, 100% ♀ KUHL-Studie</p>	<p>– Ärgerregulierungsstrategien (KARST, Von Salisch & Pfeiffer, 1998)</p> <p>– Aggressives Verhalten (peer nomination und Lehrerurteil)</p>	<p>– Genre Egoshooter</p> <p>– Brutale Spielhandlung (Expertenrating)</p> <p>– Schulleistung</p> <p>– Beliebtheit</p> <p>– Selbstwert</p> <p>– Soziodemografie</p>	<p><u>Regressionsanalyse t1</u> (relational aggressives Verhalten – Brennpunkt, Egoshooter, Rollenspiel, Erklären, Mitschüler helfen, Beliebtheit): Rollenspiel ($\beta = .17$) und Beliebtheit ($\beta = -.24$) tragen bedeutsam zur Erklärung bei.</p> <p><u>Regressionsanalyse t2</u> (offen aggressives Verhalten – Brennpunkt, Egoshooter, Rollenspiel, Erklären, Mitschüler helfen, Beliebtheit): Brennpunkt ($\beta = .16$), Rollenspiel ($\beta = .13$), Mitschüler helfen ($\beta = -.28$), und Beliebtheit ($\beta = -.17$) tragen bedeutsam zur Erklärung bei.</p> <p><u>Strukturgleichungsmodelle</u>: Die Kreuzpfade für offene Aggression und Egoshooter sind beide bedeutsam ($\beta = .15, p < .05$; $\beta = .07, p < .001$). Die Kreuzkorrelation von Rollenspiel zu t1 mit aggressivem Verhalten zu t2 ist statistisch nicht bedeutsam ($\beta = -.09$). Die Kreuzkorrelation von aggressivem Verhalten zu t1 mit Rollenspiel zu t2 ist statistisch bedeutsam ($\beta = .39, p < .01$). Befunde bleiben bei Berücksichtigung der Schulleistungen, schulischem Selbstwert und Beliebtheit bestehen (lediglich veränderte Koeffizienten).</p>
<p>Zimmerman et al. (2005) / USA / N = 1.266</p> <p>Daten aus NLYS-Child M = 6 bis 11 51 % ♂</p>	<p>– Bully (ein-item-Einschätzung durch die Mutter)</p>	<p>– Fernsehnutzungszeit (Mütterangaben für Wochentag und Wochenendtag)</p> <p>– Kognitive Stimulierung</p> <p>– Emotionale Unterstützung</p> <p>– Häufigkeit der Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen (Waffeneinsatz)</p> <p>– Häufigkeit der Nutzung gewalthaltiger Internetseiten</p> <p>– Geschlecht</p> <p>– Ethnie</p> <p>– Alter</p> <p>– Sozioökonomischer Status</p>	<p><u>Multivariate logistische Regressionsanalyse</u>:</p> <p>– Jede Stunde Fernsehen im Alter von 4 Jahren bedeutet eine erhöhte Wahrscheinlichkeit für späteres Bullying ($OR = 1.06, CI 1.02-1.11$).</p> <p>– Befunde bleiben bestehen, wenn für Bullying im Alter von 4 Jahren kontrolliert wird ($OR = 1.09, CI 1.01-1.17$).</p> <p>– Kognitive Stimulierung ($OR = .81, CI .62-1.05$) und emotionale Unterstützung ($OR = .75, CI .56-.99$) wirken verringend.</p> <p>Sozioökonomischer Status sowie die Ethnie, das Alter und das Geschlecht des Kindes wurden bei den Berechnungen kontrolliert.</p>

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
Ostrov et al. (2006) / USA / N = 78, M = 47 Monate (Vorschulkin-der), 4 MZP im Abstand von 4 Monaten 50% ♂	–	–	Korrelation: Jungen: <ul style="list-style-type: none">– beobachtete physische Gewalt zu t1 und Fernsehnutzungszeiten zu t2: ($r(33) = .38, p < .05$).– beobachtete verbale Gewalt zu t2 und Fernsehnutzungszeiten zu t2: ($r(35) = .47, p < .05$).– Fernsehnutzungszeiten zu t2 und beobachtete relationale Gewalt zu t3: ($r(20) = .44, p < .05$).– Gewaltmedienexposition zu t2 und beobachtete physische, verbale und relationale Gewalt zu t3: ($r(20) = .51, .48, .49, p < .05$).– Nutzung von Edutainmentprogrammen zu t2 und beobachtete physische Gewalt zu t3: ($r(20) = -.47, p < .05$).
	–	– Fernsehnutzungszeiten – Elterliche Medienerziehung – Medieninhalte – Gewaltmedienexposition – Nutzung von Edutainmentprogrammen	Mädchen: <ul style="list-style-type: none">– für Mädchen: relationale Gewalt (Lehrer) zu t2 und Fernsehnutzungszeiten zu t2: ($r(31) = .34, p < .05$).– für Mädchen: relationale Gewalt (Lehrer) zu t1 und Fernsehnutzungszeiten zu t2: ($r(31) = .37, p < .05$).– Gewaltmedienexposition zu t3 und verbale und Gewalt zu t3: ($r(23) = .45, p < .05$).
	–	–	Partialkorrelation (kontrolliert für t2 beobachtete verbale Gewalt): <ul style="list-style-type: none">– Gewaltmedienexposition zu t2 und beobachtete verbale Gewalt zu t3: ($r(20) = .31, p < .05$).

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
Chowhan & Stewart (2007) / Kanada / N = 2.666, M = 12-15 (Welle 4; 2000; zusätzlich Welle 2 und 3) National Longitudinal Survey of Children and Youth (NLSY)	<ul style="list-style-type: none"> – Prosoziales Verhalten – Indirekte Gewalt – Körperliche Gewalt 	<ul style="list-style-type: none"> – Fernsehnutzungszeiten – Fernsehnutzungsinhalte (Gewalt) – Haushaltseinkommen – Arbeitszeiten der Mutter – Andere Freizeitaktivitäten (Sport, Musik) – Familiäre Unterstützung und Erziehung 	<p><u>Multivariate Regressionsanalyse</u> (QS unter Berücksichtigung der Kontrollvariablen):</p> <ul style="list-style-type: none"> – Jungen: geringere Fernsehnutzungszeiten bedingen prosoziales Verhalten, keine Zusammenhänge mit Gewaltmaßnahmen. – Mädchen: geringere Fernsehnutzungszeiten bedingen prosoziales Verhalten und geringere indirekte Gewalt. <p><u>Multivariate Regressionsanalyse</u> (LS unter Berücksichtigung der Kontrollvariablen nach Soziökonomischen Status):</p> <ul style="list-style-type: none"> – Jungen: geringere Fernsehnutzungszeiten bedingen unabhängig vom soziökonomischen Status prosoziales Verhalten. Der häufige Konsum gewalthaltiger TV-Inhalte ist im zweiten Quartil mit geringerem prosozialem Verhalten und höheren Gewaltwerten verbunden. – Mädchen: keine eindeutigen Ergebnisse zum Moderatoreffekt des soziökonomischen Status.
Christakis & Zimmerman (2007) / USA / N = 330 aus Panel Study of Income Dynamics (PSID), M ₁ = 24 – 60 Monate, M ₂ = 7 – 9, 56% ♂	<ul style="list-style-type: none"> – Verhaltensprobleme – antisoziales Verhalten (Elternangaben - Behavioral Problems Index, PBI; Peterson & Zill, 1986) 	<ul style="list-style-type: none"> – Fernsehnutzungsinhalte (educational, nonviolent entertainment, violent entertainment; Elterntagebuch) – Rasse – Ethnie – Geschlecht – Alter – Elterlicher Bildungshintergrund – Depression (Mutter) – Kognitive Anwesenheit – Emotionale Unterstützung – Antisoziales Verhalten zu t1 	<p><u>Multivariate logistische Regressionsanalyse:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Konsum gewalthaltiger Unterhaltungsprogramme bedeutet eine erhöhte Wahrscheinlichkeit für späteres antisoziales Verhalten (<i>OR</i> = 2.20, <i>CI</i> 1.35-3.60). – Dies gilt allerdings nur für Jungen (<i>OR</i> = 4.10, <i>CI</i> 2.09-8.02), nicht für Mädchen (<i>OR</i> = .39, <i>CI</i> 0.04-3.74). – Konsum nicht-gewalthaltiger Unterhaltungsprogramme bedeutet keine erhöhte Wahrscheinlichkeit für späteres antisoziales Verhalten von Jungen (<i>OR</i> = 1.76, <i>CI</i> 0.64-4.87) oder Mädchen (<i>OR</i> = 1.38, <i>CI</i> 0.68-2.83). – Konsum pädagogischer Programme bedeutet keine erhöhte Wahrscheinlichkeit für späteres antisoziales Verhalten von Jungen (<i>OR</i> = .41, <i>CI</i> 0.09-1.86) oder Mädchen (<i>OR</i> = .63, <i>CI</i> 11-3.73).

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
Anderson et al. (2008) / USA – Japan / N ₁ = 181, M ₁ = 12-15 (Japan), N ₂ = 1050, M ₂ = 13-18 (Japan), N ₃ = 364, M ₃ = 9-12 (USA), Abstand zwischen MZP: 3-6 Monate	<ul style="list-style-type: none">– Selbstreport körperliche Gewalt (Japan, vgl. Buss & Perry, 1992)– Gewalttätiges Verhalten (USA: Index Lehrer, Peer, Selbst)	<ul style="list-style-type: none">– Habitual video game violence exposure (Verknüpfung aus Computerspielzeiten und Computerspielinhalten)– Geschlecht	<p>Korrelation:</p> <ul style="list-style-type: none">– Habitual video game violence exposure zu t1 und Gewalt zu t3: ($r = .28$, $CI .26-.31$, $z = 11.65$, $p < .0001$). <p>Strukturgleichungsmodell: Unter Kontrolle des Geschlechts ($\beta = .09$) sowie der körperlichen Gewalt zu t1 ($\beta = .55$) kann habitual video game exposure zu t1 späteres Gewaltverhalten zu t2 vorhersagen. Dieser Effekt ist für das jüngere Sample ($\beta = .15$) größer als für das ältere Sample ($\beta = .08$). Gewaltmedienkonsum ($\beta = .39$) und körperliche Gewalt ($\beta = .29$) sind typischer für Jungs. Insgesamt wurden keine kulturellen Unterschiede beobachtet.</p>
Gentile & Gentile (2008) / USA / N ₁ = 430, M ₁ = 10, 51 % ♂, N ₂ = 607, M ₂ = 14, 52 % ♂, N ₃ = 1.441, M ₃ = 19, 45 % ♂, Abstand zwischen MZP: ca. 5 Monate (LS nur für junge Stichprobe)	<ul style="list-style-type: none">– relationale Gewalt (Peer, vgl. Crick, 1995)– körperliche Gewalt (Lehrer, vgl. Gentile et al., 2004)– körperliche Gewalt (Selbst)– Auseinandersetzungen mit Lehrkräften– Proaktive und reaktive körperliche Gewalt	<ul style="list-style-type: none">– Computerspielnutzungsinhalte (Selbsteinschätzung des Gewaltgehaltes, bevorzugter Gewaltinhalt – nur älteres Sample)– Computerspielnutzungszeiten– Hostile Attribution Bias (vgl. Crick, 1995) – Sample 1– Trait-Feindseligkeit (Cook & Medley Hostility Scale; Cook & Medley, 1954) – Sample 2– körperliche Gewalt (vgl. Buss & Perry, 1992) – Sample 3	<p>Korrelationen:</p> <p>Sample 1:</p> <ul style="list-style-type: none">– Konsum gewalthaltiger Computerspiele zu t1 und hostile attribution bias zu t1: $r = .13$, $p < .05$– Konsum gewalthaltiger Computerspiele zu t1 und körperliche Gewalt (Selbst) zu t1: $r = .21$, $p < .001$– Konsum gewalthaltiger Computerspiele zu t1 und körperliche Gewalt (Selbst) zu t2: $r = .29$, $p < .001$– Konsum gewalthaltiger Computerspiele zu t1 und körperliche Gewalt (peers) zu t1: $r = .27$, $p < .001$– Konsum gewalthaltiger Computerspiele zu t1 und körperliche Gewalt (peers) zu t2: $r = .33$, $p < .001$– Konsum gewalthaltiger Computerspiele zu t1 und körperliche Gewalt (Lehrer) zu t1: $r = .29$, $p < .001$– Konsum gewalthaltiger Computerspiele zu t1 und körperliche Gewalt (Lehrer) zu t2: $r = .36$, $p < .001$– Konsum gewalthaltiger Computerspiele zu t1 und körperliche Gewalt (Index) zu t1: $r = .33$, $p < .001$– Konsum gewalthaltiger Computerspiele zu t1 und körperliche Gewalt (Index) zu t2: $r = .41$, $p < .001$

Fortsetzung auf nächster Seite

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
Gentile & Gentile (2008) / USA / N ₁ = 430, M ₁ = 10, 51 % ♂ N ₂ = 607, M ₂ = 14, 52 % ♂ N ₃ = 1.441, M ₃ = 19, 45 % ♂ Abstand zwischen MZP: ca. 5 Monate (LS nur für junge Stichprobe)	– relationale Gewalt (Peer, vgl. Crick, 1995)	Computerspielnutzungsinhalte (Selbsteinschätzung des Gewaltgehaltes, bevorzugter Gewaltinhalt – nur älteres Sample) Computerspielnutzungszeiten Hostile Attribution Bias (vgl. Crick, 1995) – Sample 1 Trait-Feindseligkeit (Cook & Medley Hostility Scale; Cook & Medley, 1954) – Sample 2 körperliche Gewalt (vgl. Buss & Perry, 1992) – Sample 3	Sample 2: – Konsum gewalthaltiger Computerspiele und hostile attribution bias: $r = .11, p < .05$ – Konsum gewalthaltiger Computerspiele und Trait-Feindseligkeit: $r = .17, p < .001$ – Konsum gewalthaltiger Computerspiele und Auseinandersetzungen mit Lehrkräften: $r = .14, p < .05$ – Konsum gewalthaltiger Computerspiele und körperliche Gewalt (Selbst): $r = .28, p < .001$
	– körperliche Gewalt (Lehrer, vgl. Gentile et al., 2004)		Sample 3: – Konsum gewalthaltiger Computerspiele und Trait-Anger: $r = .10, p < .01$ – Konsum gewalthaltiger Computerspiele und körperliche Gewalt: $r = .26, p < .001$ – Konsum gewalthaltiger Computerspiele und proaktive Gewalt: $r = .16, p < .001$ – Konsum gewalthaltiger Computerspiele und retroaktive Gewalt: $r = .24, p < .001$
	– körperliche Gewalt (Selbst)		
	– Auseinandersetzungen mit Lehrkräften		
	– Proaktive und retroaktive körperliche Gewalt		
Pfadmodell – nur junge Stichprobe – (Hostile attribution bias, Gewaltcomputerspiele t1, Nutzungszeiten t1, Geschlecht, körperliche Gewalt – Index t1, körperliche Gewalt – Index t2): Unter Kontrolle des Geschlechts sowie der körperlichen Gewalt zu t1 und der hostile attribution bias zu t1/2 kann die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele späteres Gewaltverhalten zu t2 vorhersagen ($\beta = .16, p < .001$).			

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
Hopf et al. (2008) / Deutschland / $N_1 = 653$, $M_1 = 12$, $N_2 = 314$, $M_2 = 15$, Hauptschüler 2-jähriger LS 58 % ♂	<ul style="list-style-type: none"> – Delinquenz – Verbale Gewalt – Körperliche Gewalt – (vgl. alle Tillmann, Holler-Notvitzki, Hollappels, Meier & Popp, 1999) 	<ul style="list-style-type: none"> – Fernsehgewaltinhalte (vgl. Tillmann et al., 1999) – Computerspielgewaltinhalte (vgl. Tillmann et al., 1999) – Erlebte Elterngewalt (vgl. Pfeiffer, Wetzels & Enzmann, 1999) – Mobbing in der Schule (vgl. Hanelwinkel & Knaack, 1997) – Aggressive Emotionen – Gewalteinstellung – Akzeptanz innerhalb der Familie (vgl. beide Tillmann et al., 1999) – Klassenklima – Soziale Integration (vgl. beide Eder & Mayr, 2000) – Selbstregulation – Selbstwirksamkeit (vgl. beide Schwarzer & Jerusalem, 1999) – Armut – Medieneffekt: Aggressivität – Medieneffekt: Friedfertigkeit 	<p><u>Regressionsanalyse 12</u> (Mediengewaltexposition, gewalthaltige Einstellungen, Gewalt, Delinquenz) durch Variablen t1: Geschlecht, Alter, Mediengewaltexposition, Elterngewalt, Armut, Gewalt, Klassenklima, Selbstwirksamkeit, gewalthaltige Einstellungen, Aggressivität, Friedfertigkeit, Selbstregulation, aggressive Emotion und Delinquenz tragen jeweils bedeutsam zur Erklärung bei. Gewaltexposition zu t1 auf Delinquenz t2 ($\beta = .29$).</p> <p><u>Plädmodelle</u> (3 vers. Fernsehgewalt oder Computerspielgewalt und Gewalt). Unter Berücksichtigung von erlebter Elterngewalt, Schulklima, Geschlecht, Armut und Aggressivität haben gewalthaltige Fernsehinhalte einen vermittelten Effekt auf Gewalt über die Gewalt zu t1 ($\beta = .32$), Horrormfilme ($\beta = .25$) und Computerspielgewalt ($\beta = .28$) haben einen direkten Effekt auf Gewalt.</p> <p><u>Plädmodell</u> (Mediengewalt und Gewalt). Unter Berücksichtigung von erlebter Elterngewalt, Schulklima, Geschlecht, Armut und Aggressivität hat Mediengewalt ($\beta = .28$) einen direkten Effekt auf Gewalt.</p> <p><u>Kreuzkorrelationen</u> (Mediengewalt und Gewalt). Mediengewalt hat einen stärkeren Einfluss auf spätere Gewalt ($r = .47$) als Gewalt auf späteren Gewaltmedienkonsum ($r = .27$)</p> <p><u>Plädmodelle</u> (3 vers. Fernsehgewalt oder Horrormfilme oder Computerspielgewalt und Delinquenz). Unter Berücksichtigung von erlebter Elterngewalt, Schulklima, Geschlecht, Armut und Aggressivität haben gewalthaltige Fernsehinhalte ($\beta = .15$), Horrormfilme ($\beta = .27$) und Computerspielgewalt ($\beta = .29$) einen direkten Effekt auf Delinquenz.</p> <p><u>Plädmodell</u> (Mediengewalt und Delinquenz). Unter Berücksichtigung von erlebter Elterngewalt, Schulklima, Geschlecht, Armut und Aggressivität hat Mediengewalt ($\beta = .30$) einen direkten Effekt auf Delinquenz.</p> <p><u>Kreuzkorrelationen</u> (Mediengewalt und Delinquenz). Mediengewalt hat einen stärkeren Einfluss auf spätere Delinquenz ($r = .48$) als Delinquenz auf späteren Gewaltmedienkonsum ($r = .31$)</p>

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
Wallenius & Punamäki (2008) / Finnland / $N_{t1} = 689$, $M_{t1} = 10 - 13$, $N_{t2} = 316$, $M_{t2} = 12 - 15$, über 2 Jahre, 43 % ♂	<ul style="list-style-type: none"> Direkte und indirekte Gewalt (Direct and Indirect Aggression Scale, DIAS, Björkqvist, Lagerspetz & Österman, 1992) – 	<ul style="list-style-type: none"> Häufigkeit der Nutzung von gewalttätigen Computerspielen (Waffeneinsatz, vgl. Slater et al., 2003) – Eltern-Kind-Kommunikation (Parent-Adolescent-Communication-Scale, PACS, positive und problematische; Barnes & Olson, 1985) – Geschlecht – Alter 	<p><u>Korrelationen:</u></p> <p>Jungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Computerspielgewalt zu t1 und direkte Gewalt zu t1: $r = .28$, $p < .001$. Computerspielgewalt zu t1 und direkte Gewalt zu t2: $r = .19$, $p < .05$. Direkte Gewalt zu t1 und Computerspielgewalt zu t2: $r = .10$, ns. <p>Mädchen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Computerspielgewalt zu t1 und direkte Gewalt zu t1: $r = .12$, ns. Computerspielgewalt zu t1 und direkte Gewalt zu t2: $r = .10$, ns. Direkte Gewalt zu t1 und Computerspielgewalt zu t2: $r = .06$, ns. <p><u>Destructive Testing:</u> Bei Kontrolle von Geschlecht, Alter und Eltern-Kind-Kommunikation bleibt der quer- und längsschnittliche Zusammenhang zwischen Computerspielgewalt und direkter Gewalt bestehen. Erst wenn auch die direkte Gewalt zu t1 berücksichtigt wird, ist diese Beziehung im Längsschnitt statistisch nicht mehr bedeutsam.</p> <p><u>Hierarchische Regression</u> (Direkte Gewalt t1 / Geschlecht, Alter, Computerspielgewalt t1, Eltern-Kind-Kommunikation t2 / Computerspielgewalt t1 * Geschlecht, Computerspielgewalt t1 * Alter, Computerspielgewalt t1 * Eltern-Kind-Kommunikation t2 / Computerspielgewalt t1 * Geschlecht * Alter, Computerspielgewalt t1 * Eltern-Kind-Kommunikation t2 * Geschlecht, Computerspielgewalt t1 * Eltern-Kind-Kommunikation t2 * Alter): bedeutsamer Haupteffekt direkte Gewalt t1 ($\beta = .33$), Geschlecht ($\beta = .22$), Eltern-Kind-Kommunikation ($\beta = -.30$). Bedeutsame Interaktion Computerspielgewalt t1 * Eltern-Kind-Kommunikation t2 * Geschlecht ($\beta = -.20$), Computerspielgewalt t1 * Eltern-Kind-Kommunikation t2 * Alter ($\beta = -.11$). Längsschnittlicher Zusammenhang zwischen Computerspielgewalt und direkter Gewalt wird durch Geschlecht, Alter und Eltern-Kind-Kommunikation moderiert.</p>

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
Möller & Krahé (2009) / Deutschland / N ₁ = 295, M ₁ = 13.3, N ₂ = 143, M ₂ = 16 über 2 Jahre 48 % ♂	<div><div>–</div><div>Selbstreport körperliche Gewalt (vgl. Buss & Perry, 1992)</div><div>–</div><div>Indirekte Gewalt (vgl. Buss & Warren, 2000)</div></div>	<div><div>–</div><div>Computerspielgewaltexposition (Spiel- mittel t1, Genre t2)</div><div>–</div><div>Gewaltakzeptanz (vgl. Krahé & Möller, 2004)</div><div>–</div><div>Hostile Attribution Bias</div></div>	<p><u>Korrelation:</u></p> <ul style="list-style-type: none">– Computerspielgewaltexposition t1 und Gewaltakzeptanz (körperlich) t2: $r = .38, p < .001$.– Computerspielgewaltexposition t1 und Hostile Attribution Bias (körperlich) t2: $r = .20, p < .001$.– Computerspielgewaltexposition t1 und körperliche Gewalt t2: $r = .39, p < .001$.– Computerspielgewaltexposition t1 und indirekte Gewalt t2: $r = .22, p < .001$. <p><u>Pfadmodell</u> (Computerspielgewaltexposition und körperliche Gewalt QS): Unter Berücksichtigung von Geschlecht, Hostile Attribution Bias und Gewaltakzeptanz hat Computerspielgewaltexposition nur einen vermittelten Effekt auf körperliche Gewalt über Gewaltakzeptanz ($\beta = .26$).</p> <p><u>Kreuzpfade</u> (Computerspielgewaltexposition und körperliche Gewalt): Computerspielgewaltexposition hat einen Einfluss auf spätere körperliche Gewalt ($\beta = .27$), nicht jedoch körperliche Gewalt auf spätere Computerspielgewaltexposition.</p> <p>Der Einfluss von Computerspielgewaltexposition auf körperliche Gewalt wird auch im Längsschnitt über Gewaltakzeptanz vermittelt.</p> <p><u>Pfadmodell</u> (Computerspielgewaltexposition und indirekte Gewalt QS): Unter Berücksichtigung von Geschlecht, Hostile Attribution Bias und Gewaltakzeptanz hat Computerspielgewaltexposition neben einem vermittelten Effekt über Gewaltakzeptanz ($\beta = .15$) auch einen direkten Effekt ($\beta = .19$) auf körperliche Gewalt.</p> <p><u>Kreuzpfade</u> (Computerspielgewaltexposition und indirekte Gewalt): Keine statistisch bedeutsamen Einflüsse konnten beobachtet werden.</p>

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
<p>Hofferth (2010) / USA / N = 1.951 (1997) N = 1.607 (2003) LS N = 1.226 Eltern und Kinder Daten aus Panel Study of Income Dynamics (PSID) M = 6 bis 12</p>	<p>– Verhaltensprobleme (Behavioral Problems Index, PBI; Peterson & Zill, 1986)</p>	<p>– Fernsehnutzungszeiten (Elterntagebuch – ein Schultag und ein Wochenendtag) – Computer(-spiel)nutzungszeiten (Elterntagebuch – ein Schultag und ein Wochenendtag) – Weitere Tätigkeiten wie Lesen, Schlafen, etc. (beide Elterntagebuch – ein Schultag und ein Wochenendtag) – Soziodemographie</p>	<p>Regressionsanalyse (Kontrolle Verhaltensprobleme zu t1 und Soziodemographie):</p> <ul style="list-style-type: none"> – Insgesamt keine Effekte der Fernseh- oder Computernutzung zu t1 auf Verhaltensprobleme zu t2, jedoch: – <u>Jungen</u>: Eine Steigerung der Nutzungszeiten ist mit mehr späteren Verhaltensproblemen verknüpft ($b = .01, p < .05$) – <u>Mädchen</u>: Eine Steigerung der Nutzungszeiten des Computers um zu spielen ist für weiße Mädchen mit reduzierten späteren Internalisierungsproblemen verknüpft ($b = -.02, p < .05$). Eine Steigerung der Nutzungszeiten des Computers um zu lernen ist für weiße Mädchen mit erhöhten späteren Internalisierungsproblemen verknüpft ($b = .05, p < .05$).

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
Krahé & Möller (2010) / Deutschland / N = 1.237, M ₁₁ = 13,4 Jahre, M ₁₂ = 14,5 Jahre, 49 % ♂	– Körperliche Gewalt (vgl. Björkqvist et al., 1992; Möller & Krahé, 2009)	– Computerspielgewaltexposition (Spiel-etitel)	<p><u>Korrelation:</u></p> <ul style="list-style-type: none">– Computerspielgewaltexposition t1 und körperliche Gewalt t2: $r = .40, p < .001$.– Computerspielgewaltexposition t1 und indirekte Gewalt t2: $r = .21, p < .001$.– Computerspielgewaltexposition t1 und Empathie t2: $r = -.35, p < .001$.– Computerspielgewaltexposition t1 und Schulleistungen t2: $r = .18, p < .001$. <p><u>Kreuzpfade</u> (Computerspielgewaltexposition und körperliche Gewalt unter Kontrolle des Geschlechts): Computerspielgewaltexposition hat einen Einfluss auf spätere körperliche Gewalt ($\beta = .14$), nicht jedoch körperliche Gewalt auf spätere Computerspielgewaltexposition.</p> <p><u>Regression:</u> Der Einfluss von Computerspielgewaltexposition auf körperliche Gewalt wird moderiert durch t1 körperliche Gewalt: Effekte der Mediennutzung sind vor allem bei niedriger körperlicher Gewalt zu t1 zu beobachten.</p> <p><u>Regression:</u> Der Einfluss von Computerspielgewaltexposition auf körperliche Gewalt bleibt auch bei gleichzeitiger Berücksichtigung von körperlicher Gewalt t1 ($\beta = .39$), Schulleistung t1 ($\beta = .07$) und nicht-gewalthaltiger Mediennutzung ($\beta = -.05, ns.$) bestehen ($\beta = .18$).</p> <p><u>Kreuzpfade</u> (Computerspielgewaltexposition und indirekte Gewalt): Keine statistisch bedeutsamen Einflüsse konnten beobachtet werden.</p> <p><u>Kreuzpfade</u> (Computerspielgewaltexposition und Empathie unter Kontrolle des Geschlechts): Computerspielgewaltexposition hat einen Einfluss auf spätere verringerte Empathie ($\beta = -.08$), nicht jedoch Empathie auf spätere Computerspielgewaltexposition.</p>
	– Relationale Gewalt (vgl. Möller & Krahé, 2009; Archer & Coyne, 2005)	– Unabhängige Gewalteinstu-fung durch Experten	
	– Empathie (Basic Empathy Scale, BES, Jolliffe & Farrington, 2006)	– Computerspielnutzungszeiten (kategorial) und Englisch (Lehrerangaben).	

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
<p>Janssen et al. (2010) / Kanada / World Health Organization Health Behaviour in School-Aged Children Survey (HBSC): $N_{t1} = 9.672$, $N_{t2} = 1.861$, $M_{t1} = 6. - 10.$ Klasse, 46% ♂ $M_{t2} = 9. - 10.$ Klasse, 44% ♂</p>	<p>– Physische Gewalt (vgl. Brenner, Collins, Kann, Warren & Williams, 1995) – Physisches Bullying (vgl. Olweus, 1992)</p>	<p>– Fernsehnutzungszeiten (kategoriale Selbstauskunft Wochentag und Wochenendtag) – Computerspielzeiten (kategoriale Selbstauskunft Wochentag und Wochenendtag) – Computernutzungszeiten (kategoriale Selbstauskunft Wochentag und Wochenendtag) – Alter – Geschlecht – Soziökonomischer Status – Eltern-Kind-Kommunikation</p>	<p><u>Logistische Regression QS</u> (Gewalt t1 / Fernsehnutzungszeiten, Computerspielzeiten, Computernutzungszeiten / Kontrollvariablen: Alter, Geschlecht, Soziökonomischer Status, Eltern-Kind-Kommunikation, jeweils andere Mediennutzungsvariablen):</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fernsehnutzungszeiten hängen bei Kontrolle der anderen beiden Medienvariablen statistisch nicht bedeutsam mit Gewalt zusammen. – Computerspielzeiten bedingen nur für Mädchen bei Kontrolle der anderen beiden Medienvariablen statistisch bedeutsam Gewalt. – Computernutzungszeiten bedingen bei Kontrolle der anderen beiden Medienvariablen statistisch bedeutsam Gewalt. <p><u>Logistische Regression LS</u> (Gewalt t2 / Fernsehnutzungszeiten, Computerspielzeiten, Computernutzungszeiten / Kontrollvariablen: Alter, Geschlecht, Soziökonomischer Status, Eltern-Kind-Kommunikation, jeweils andere Mediennutzungsvariablen):</p> <ul style="list-style-type: none"> – Lediglich Computerspielzeiten bedingen bei Kontrolle der anderen beiden Medienvariablen statistisch bedeutsam Gewalt.

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
Morris & Johnson (2010) / USA / Wellen 1 und 2 des Add Health N = 1.366 bis 6.044 (je nach abhängiger Variable), M = 7. – 12. Klasse	– Delinquenz / Risikoverhalten	– Fernsehnutzungszeiten (pro Woche, 0-99 Std.)	<u>Regression (Medienvariablen t1 auf Gewaltvariablen t2, inklusive Kontrollvariablen):</u> – Überdurchschnittliche Fernsehzeiten (> 32 Std.) erhöhen Delinquenz (allgemein) um 9%. – Keine Zusammenhänge zu minor delinquency, property theft oder violence. – Überdurchschnittliche Computerspielzeiten (> 8,4 Std.) erhöhen Delinquenz (allgemein) um 12%, minor delinquency um 13%, violence um 8%. – Überdurchschnittliche Videonutzungszeiten tragen nicht bedeutsam zur Erklärung bei. – Insgesamt also keine Zusammenhänge zu Eigentumsdelikten, aber zu Gewalt. <u>Regression (Moderatoreffekt Mediennutzung, inklusive Kontrollvariablen):</u> – Nur Computerspielzeiten (nicht jedoch Fernseh- und Videozeiten) moderieren die Beziehung zwischen einem delinquenten Freundeskreis und Delinquenz. Bei überdurchschnittlichen Computerspielzeiten ist der delinquente Freundeskreis statistisch nicht bedeutsam. Bei unterdurchschnittlichen Computerspielzeiten trägt der delinquente Freundeskreis bedeutsam zur Erklärung von Delinquenz bei.
	– minor delinquency (painting graffiti, shoplifting, property damage, theft <\$50) – property theft (auto to theft, theft > \$50, burglary) – violence (serious fighting, group fighting, etc.)	– Videonutzungszeiten (pro Woche, 0-99 Std.) – Delinquenter Freundeskreis und Netzwerke (Auskünfte der Freunde, vgl. Haynie, 2001) – Zeit die mit Freunden verbracht wird – Bindung an Freunde – Netzwerkdichte des Freundeskreises – Zentralität im Freundeskreis – Popularität – Alter – Geschlecht – Rasse – Bildungshintergrund – Armut – Elternbindung – Komplette Familie – Schulleistungen – Schuleinstellung – Delinquenz zu t1 – Körperliche Bewegung	

Autoren (Jahr) / Land / Anzahl (N), Alter in Jahren (M), Anteil ♂	Abhängige Variable(n)	Unabhängige Variablen Kontrollvariablen	Befunde
		<p>Fernsehnutzungszeiten</p> <p>Computerspielnutzungszeiten</p> <p>Fernsehinhalte (3 Lieblingsspiele)</p> <p>Gewalt im Fernsehen (TV Parental Guideline System – PGS)</p> <p>Computerspielinhalte (3 Lieblingsspiele)</p> <p>Gewalt in Computerspielen (Entertainment Software Ratings Board (ESRB) video game ratings)</p> <p>Für Index jeweils mit Nutzungszeiten multipliziert</p> <p>Negative Life Events (NLE, Paternoster & Mazerolle, 1994)</p> <p>Neighborhood problems, Negative relations with adults, Antisocial personality, Family attachment, Delinquent peers</p> <p>Interfamiliäre Gewalt (Conflict Tactics Scales; Straus et al., 2003)</p> <p>Eltern-Kind-Kommunikation-Interaktion (Family Environment Scale, FES; Moos & Moos, 2002)</p> <p>Depression (CBCL 4-18; Achenbach, 1991)</p>	<p><u>Korrelation:</u></p> <p>– Computerspielgewaltexposition t1 und t1 Gewalt: CBCL rule breaking: $r = .05$ YSR rule breaking: $r = .12$ CBCL aggression: $r = .06$ YSR aggression: $r = .12$ OBQ: $r = .18, p < .004$ NLE violent crimes: $r = .06$ NLE non-violent crimes: $r = .03$</p> <p>– Computerspielgewaltexposition t1 und t2 Gewalt: CBCL rule breaking: $r = .05$ YSR rule breaking: $r = .10$ CBCL aggression: $r = .01$ YSR aggression: $r = .06$ OBQ: $r = .18, p < .004$ NLE violent crimes: $r = .09$ NLE non-violent crimes: $r = .07$</p> <p>Hierarchische Regression (Mediengewaltvariablen t1 auf Gewaltvariablen t2, inklusive Kontrollvariablen): weder Fernsehgewalt noch Computerspielgewalt tragen bedeutsam zur Vorhersage eines der sechs Gewaltmaße bei. Am meisten Erklärungskraft haben Depression zu t2 sowie die Interaktion aus Depression und Antisozialer Persönlichkeit.</p> <p>Hierarchische Regression (Gewaltvariablen t1 auf Computerspielgewalt t2, inklusive Kontrollvariablen): Aggressives Verhalten zu t1 kann spätere Gewaltcomputerspielnutzung nicht erklären.</p> <p><u>Kreuzpfade</u> (Computerspielgewaltexposition und Gewalt): Keine statistisch bedeutsamen Einflüsse konnten beobachtet werden. Es werden allerdings auch keine statistischen Kennwerte berichtet.</p> <p>Pfadmodell: Gewalt zu t2 kann durch Gewalt zu t1 ($\beta = .64$), Depression ($\beta = .24$) und durch die Interaktion aus Depression und Antisoziale Persönlichkeit ($\beta = .17$) erklärt werden.</p>
Ferguson (2011) / USA / $N_{t1} = 536, N_{t2} = 302$ (Hispanic), $M_{t1} = 12,34$ Jahre, 52 % ♂	<p>– problematisches Verhalten (CBCL 4-18; Achenbach, 1991)</p> <p>– Bullying (Bullying Questionnaire, OBQ; Olweus, 1996)</p> <p>– Delinquentes Verhalten (NLE, Paternoster & Mazerolle, 1994)</p>		

4.1.2 Erklärungsmodelle zum Zusammenhang Mediennutzung und Gewaltverhalten

Die unterschiedlichen aktuellen Erklärungsansätze und –modelle zum Zusammenhang von Mediennutzung und Gewaltverhalten lassen sich prinzipiell unterteilen nach Ansätzen zur Erklärung kurzfristiger und langfristiger Wirkungen einer Gewaltmediennutzung (für einen Überblick siehe Kunczik & Zipfel, 2006; vgl. auch Weber et al., 2006).

So können kurzfristige Wirkungen medialer Gewaltdarstellungen über die *Media Priming Theory* (vgl. Jo & Berkowitz, 1994) oder die *Excitation Transfer Theory* (vgl. Zillmann, 2003) erklärt werden. Gemäß der ***Media Priming Theory*** (vgl. Jo & Berkowitz, 1994) führt eine Medienexposition unmittelbar zu einer leichteren Zugänglichkeit jener Information, welche in den Medien präsentiert wird. Gemäß einem Netzwerkgedanken (siehe kognitiv-neoassoziationistische Theorie) kann die verarbeitete Information in Folge Normen, Gedanken, Einstellungen und Verhalten beeinflussen. Für den Kontext der Gewaltmediennutzung bedeutet dies, dass eine Gewaltmedienexposition nicht nur zu einer leichteren Verfügbarkeit aggressiver Schemata führt, sondern auch zu einer erhöhten Anwendung dieser in anderen sozialen Kontexten, wodurch die Wahrscheinlichkeit eines aggressiven Verhaltens insgesamt steigt (vgl. Weber et al., 2006).

Die ***Excitation Transfer Theory*** (vgl. Zillmann, 2003) geht davon aus, dass die während des Medienkonsums erlebte Erregung auf nachfolgende Situationen übertragen wird. Somit wären nicht ausschließlich die konsumierten Gewaltmedieninhalte, sondern vielmehr das damit verbundene erhöhte Arousal für eine Steigerung der Aggressivität verantwortlich. Residualerregung führt demzufolge zu einer Intensivierung des nachfolgenden Verhaltens, wobei dieses jedoch mit dem erregenden Ereignis in keinerlei Zusammenhang stehen muss. „Auf Furcht basierende Erregung kann demnach zu späterer Aggression führen, auf Aggression basierende Resterregung kann jedoch auch intensiveres prosoziales Verhalten bewirken. Entscheidend für die Qualität des jeweils ausgeübten Verhaltens ist die in der jeweiligen Situation vorhandene Motivation“ (Kunczik & Zipfel, 2006, S. 169).

Primär zur Erklärung langfristiger Wirkungen eines Gewaltmedienkonsums eignen sich die kognitiv-neoassoziationistische Theorie (vgl. Berkowitz, 1993), die sozial-kognitive Lerntheorie (vgl. Bandura, 1973), die *Cultivation Theory* (vgl. Gerbner, Gross, Morgan, Signorelli & Shanahan, 2002) sowie die *Desensitization Theory* (vgl. Anderson, C. A. et al., 2003; Huesmann et al., 2003), wobei mit allen auch kurzfristige Wirkungen erklärt werden können (vgl. Weber et al., 2006). Die ***kognitiv-neoassoziationistische Theorie*** (vgl. Berkowitz, 1993) geht davon aus, dass (aggressionsbezogene) Verhaltenstendenzen, Kognitionen und

Gefühle in neuronalen Netzen organisiert sind. Gewalthaltige Medieninhalte „primen“ in diesem Netzwerk aggressive Gedanken, Gefühle und Verhaltenstendenzen, wodurch die Wahrscheinlichkeit eines aggressiven Verhaltens wiederum insgesamt steigt. „Exposure to violent depictions in video games may activate the network of associated angry thoughts and emotions and potentially result in increased likelihood of aggressive behavior in real-life situations“ (Weber et al., 2006, S. 350) .

Gemäß der *sozial-kognitiven Lerntheorie* (vgl. Bandura, 1973) werden langfristige Wirkungen einer gewalthaltigen Mediennutzung über Beobachtungs- und Modelllernen von Gewaltakten erklärt, wobei dies bei den Nutzern letztlich zu aggressiven Problemlöseskripts, einer feindseligen Attributionstendenz sowie gewaltlegitimierenden Überzeugungen führe (vgl. Weber et al., 2006). Dieser Prozess ist dabei insgesamt eingebettet in eine komplexe Wechselwirkung aus Merkmalen der Person, Verhaltensmustern und Umweltfaktoren. „Social cognitive theory explains psychological functioning in terms of triadic reciprocal causation [...]. In this transactional view of self and society, personal factors in the form of cognitive affective, and biological events; behavioral patterns; and environmental events all operate as interacting determinants that influence each other bidirectionally (Bandura, 2002, S. 121) .

Die *Cultivation Theory* (vgl. Gerbner et al., 2002) geht davon aus, dass insbesondere bei Vielsehern die durch das Fernsehen vermittelten Werte, Normen und Einstellungen von diesen auch als „Realität“ übernommen werden. „Durch das hohe Maß an Gewaltdarstellungen [...] vermittelt das Fernsehen das Bild einer gefährlichen von Gewalt, Kriminalität und Katastrophen geprägten Welt, auf das Vielseher mit entsprechenden Realitätseinschätzungen sowie Gefühlen der Bedrohung und Hilflosigkeit reagieren [...]“ (Gleich, 2007, S. 168).

Die *Desensitization Theory* (vgl. Anderson, C. A. et al., 2003; Huesmann et al., 2003) oder auch *Habituationshypothese* fußt schließlich auf den in Kapitel 4.1.1 zu Desensibilisierung und Empathieverlust beschriebenen Erkenntnissen. Zusammengefasst lassen sich erhöhte gewalttätige Gedanken oder ein erhöhtes Gewaltverhalten nach dauerhafter Gewaltmediennutzung durch eine nachlassende Orientierungsreaktion, eine systematische Desensibilisierung und eine nachlassende Reagibilität erklären (vgl. Gleich, 2007): Insgesamt kann eine langfristige Veränderung zugrundeliegender Informationsverarbeitungsprozesse im Sinne einer allmählichen Abschwächung bzw. Löschung kognitiver, emotionaler und verhaltensbezogener Reaktionen gegenüber Gewalt beobachtet werden, wobei Aggression und Gewalt in Folge normativ zunehmend als legitimes und für die Zielerreichung wirksames Mittel erscheinen.

Einen integrativen Ansatz, in welchem verschiedene Erklärungsmodelle und Erklärungsansätze kurzfristiger sowie langfristiger kognitiver und emotionaler

Wirkungen eines Mediengewaltkonsums vereint werden, stellt das **General Aggression Model** (GAM, siehe Abbildung 59) von Anderson und Kollegen (Anderson, C. A. & Dill, 2000; Anderson, C. A. & Bushman, 2001; Anderson, C. A. et al., 2007) dar. „The model integrates existing theory and data concerning the learning, development, instigation, and expression of human aggression. It does so by noting that the enactment of aggression is largely based on knowledge structures (e.g., scripts, schemas) created by social learning processes” (Anderson, C. A. & Dill, 2000, S. 773) . So finden sich im GAM für den Wirkprozess medialer Gewalt auf Aggressivität die kognitiv-neoassoziationistische Theorie (vgl. Berkowitz, 1993), die sozial-kognitive Lerntheorie (vgl. Bandura, 1973), das Modell der sozialen Informationsverarbeitung (vgl. Crick & Dodge, 1994), das Affective Aggression Model (vgl. Geen, 1990), die Skript-Theorie (vgl. Huesmann, 1986) sowie die Excitation-Transfer-Theorie (vgl. Zillmann, 1983) wieder (siehe auch Anderson, C. A. et al., 2007) . Grundlage des Modells ist dabei die Annahme „that human memory, thought and decision processes can be represented as a complex associative network of nodes representing cognitive concepts and emotion“ (Anderson, C. A. et al., 2007, S. 41) .

Gemäß des GAM kann **kurzfristig** (siehe Abbildung 59a) der innerpsychische Erlebniszustand durch personenbezogene (z. B. aggressive Persönlichkeit, erhöhte Impulsivität) oder situationsbezogene Variablen (z. B. gewalthaltige Computerspiele, Provokation)¹²⁵ auf den sich wechselseitig beeinflussenden Ebenen Emotion, Kognition und Arousal¹²⁶ verändert werden. So kann ein gewalthaltiges Computerspiel (situative Input-Variable) kurzfristig einen aggressionsähnlichen Zustand mit aggressiven Kognitionen (z. B. Verhaltensskripte), Gefühlen (z. B. Wut) und einer Aktivierungsbereitschaft auslösen, wodurch über eine Veränderung von Bewertungs- und Entscheidungsprozessen auch die Wahrscheinlichkeit für ein aggressives Verhalten steigt.

125 “For example, people who score high on measures of aggressive personality have highly accessible knowledge structures for aggression-related information. They think aggressive thoughts more frequently than do those individuals who score low on aggressive personality measures, and have social perception schemas that lead to hostile perception, expectation, and attributional biases [...] Situational input variables can also influence the current accessibility of aggression-related knowledge structures. Being insulted may cause a person to think of how to return the insult in a harmful way (a behavioral script).” (Anderson, C. A. & Dill, 2000, S. 773) .

126 “Cognition, affect, and arousal are seen as highly interrelated aspects of one's current internal state. Activating one tends to activate the other two. Such cross-modality priming helps explain how strong activation of one type of state (e.g., remembering a humiliating public insult received last week) can produce corresponding changes in the other states (e.g., reinstatement of anger and increased arousal).” (Anderson, C. A. & Dill, 2000, S. 774)

Langfristig (siehe Abbildung 59b) wird im GAM davon ausgegangen, dass wiederholte Rezeptionsphasen gewalthaltiger Medien über einen längeren Zeitraum über Lernprozesse und eine Verstärkung aggressionsbezogener Wissensstrukturen schließlich zu der Ausbildung einer aggressiven Persönlichkeit führen können, indem aggressive Überzeugungen und Einstellungen, aggressive Wahrnehmungsschemata, feindselige Attributionstendenzen und aggressive Verhaltensskripte verstärkt werden sowie gleichzeitig die Sensibilität für mediale und reale Gewalt vermindert wird – Desensibilisierung (Anderson, C. A. & Dill, 2000; Anderson, C. A. & Bushman, 2001; Anderson, C. A. et al., 2007).

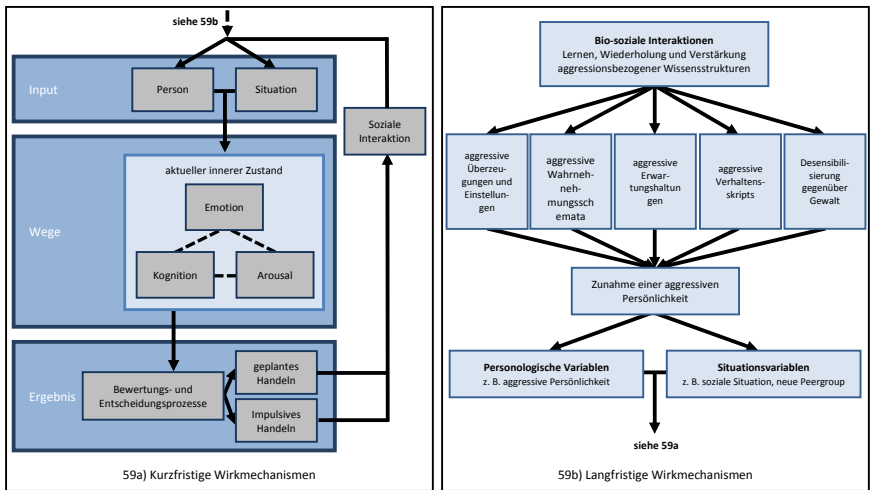


Abbildung 59. Kurzfristige (59a) und langfristige (59b) Wirkmechanismen im General Aggression Model (GAM) nach Anderson und Bushmann (2001) und Anderson et al. (2007).

4.2 Ergebnisse des Berliner Längsschnitt Medien – Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz

In diesem Abschnitt soll der Frage nachgegangen werden, inwieweit die Rezeption von Gewaltmedien im Kindesalter mit tatsächlich gezeigtem gewalttätigem Verhalten in Zusammenhang steht. Dieser Schwerpunkt wurde zum ersten Mal in der Befragung im Mai 2007 (4. Klasse) in die Studie mit aufgenommen. Im Rahmen unserer Neuntklässlerbefragung der *KFN-Schülerbefragung 2005* wurde Gewaltverhalten über die von den Schülerinnen und Schülern berichtete Gewalt-

prävalenz¹²⁷ erhoben (vgl. Möble et al., 2007). Ein Zusammenhang zwischen Gewaltmedienkonsum und Gewaltdelinquenz im Jugendalter konnte in dieser Untersuchung im Querschnitt nachgewiesen werden: Auch bei Kontrolle anderer Faktoren (Geschlecht, Gewaltakzeptanz, Gewalt im Elternhaus, delinquenter Freundeskreis, Risikosuche, aufbrausendes Temperament) ergibt sich bei Jugendlichen ein direkter Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und ihrer Gewaltprävalenz. Computerspiele treten zwar erwartungsgemäß in ihrer Erklärungskraft für Gewaltprävalenz von Jugendlichen hinter andere Faktoren, wie Gewaltakzeptanz und einen delinquenten Freundeskreis, zurück, ihre eigenständige schwächere Erklärungskraft bleibt jedoch bestehen.

Von entscheidender Bedeutung für den *Berliner Längsschnitt Medien* sind nun zwei Fragen: Lassen sich erstens die in der *KFN-Schülerbefragung 2005* sowie in weiteren nationalen wie internationalen (quer- wie längsschnittlichen) Studien berichteten Zusammenhänge zwischen Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz bei Berücksichtigung weiterer aus der Literatur bekannter Einflussvariablen auch für die Berliner Grundschülerpopulation bestätigen (Kapitel 4.2.2)? Können zweitens die Befunde hinsichtlich einer Wirkungsvermutung im Sinne von Ursächlichkeit (Gewaltmediennutzung führt zu erhöhter Gewaltprävalenz) im Gegensatz zu einer Selektion (gewalttätigere Kinder nutzen eher gewalthaltige Medien) im Längsschnitt bestätigt werden (Kapitel 4.2.3)?

4.2.1 Entwicklung devianten und delinquenten Verhaltens

Mit der gewählten Definition von Gewaltprävalenz (vgl. Kapitel 1.5.1) konzentrieren wir uns auf einen besonderen Bereich devianten Verhaltens, der sich nicht nur durch die Abweichung von sozialen Normen kennzeichnet, sondern als Delinquenz auch einen Bruch mit rechtlichen Normen markiert. Diese Operationalisierung führt zwangsläufig im Vergleich zu anderen Studien zu einer sehr konservativen Schätzung der Auswirkungen interessierender Einflussvariablen auf Gewaltverhalten.¹²⁸ Aus diesem Grund wurden in der Befragung Mobbing und psychische Gewalt in der Schule als leichtere Formen oder Unterdimensionen

127 Dichotomisierte Erfassung der Prävalenz von gewaltbezogenem Verhalten in den letzten 12 Monaten (Körperverletzung, Raub, Erpressung, Bedrohung mit einer Waffe). Das Merkmal gilt als erfüllt, wenn ein Jugendlicher angibt, innerhalb des Berichtszeitraums mindestens eine dieser Taten begangen zu haben.

128 Andererseits ergibt sich über diese Art der Operationalisierung von Gewalttätigkeit, die sich an konkreten im Fragebogen festgelegten Deliktbereichen orientiert, zum einen ein Maß für gewalttätiges Verhalten, welches auch über einen längeren Zeitraum hinweg von den Kindern recht gut erinnert werden kann. Des Weiteren sind für ältere, jugendliche Stichproben durch die genaue Benennung der Deliktbereiche auch Vergleiche mit Statistiken des Hellfeldes (Polizeiliche Kriminalstatistik) möglich.

delinquenten Verhaltens sowie Alkohol- und Zigarettenkonsum sowie Schulschwänzen als Indikatoren abweichenden Verhaltens mit erfasst (vgl. Kapitel 1.5.1).

Abweichendes Verhalten. Insgesamt haben zum Ende der vierten Klasse bereits 16 Prozent der Kinder angegeben innerhalb der letzten 12 Monate mehr als einen Schluck Alkohol getrunken zu haben (vgl. Abbildung 60). Mit 18 Prozent der Jungen und 14 Prozent der Mädchen unterscheiden sich die beiden Geschlechter dabei nur geringfügig. Bis zum Ende der sechsten Klasse erhöht sich der Konsum von mehr als einem Schluck Alkohol insgesamt auf 19 Prozent. Dies ist vor allem in einer deutlichen Zunahme des Alkoholkonsums von Mädchen um 5 Prozentpunkte bedingt, so dass sich in der sechsten Klasse die Geschlechter hinsichtlich des Alkoholkonsums nicht mehr unterscheiden. Ähnliches gilt für den Konsum von Zigaretten, nur auf einem insgesamt niedrigeren Niveau. So liegt die Prävalenz des Zigarettenkonsums zum Ende der vierten Klasse bei 4 Prozent (Jungen: 5 %; Mädchen: 3 %). Bis zum Ende der sechsten Klasse erhöht sich der Konsum von Zigaretten insgesamt auf 7 Prozent (Jungen: 7 %; Mädchen: 7 %), so dass sich in der sechsten Klasse die Geschlechter auch hinsichtlich des Zigarettenkonsums nicht mehr unterscheiden. Zur Erfassung des Schulschwänzens wurden die beiden Items „Einen ganzen Tag die Schule geschwänzt“ und „Einzelne Stunden die Schule geschwänzt“ zu Schulschwänzen zusammengefasst.¹²⁹ Zum Ende der vierten Klasse haben insgesamt bereits 5 Prozent der Kinder angegeben, innerhalb der letzten 12 Monate einzelne Stunden oder einen ganzen Tag die Schule geschwänzt zu haben (Jungen: 7 %; Mädchen: 3 %). Bis zum Ende der sechsten Klasse erhöht sich das Schulschwänzen geringfügig auf 7 Prozent. Der deutliche Geschlechterunterschied zum Ende der vierten Klasse nivelliert sich allerdings annähernd bis zum Ende der sechsten Klasse (Jungen: 8 %; Mädchen: 7 %); dies ist wiederum durch eine deutliche Zunahme der Prävalenz bei den Mädchen bedingt. Am deutlichsten unterscheiden sich die beiden Geschlechter jedoch im Konsum altersinadäquater Inhalte auf dem Handy,¹³⁰ einem medienbezogenem Indikator abweichenden Verhaltens. Insgesamt haben zum Ende der vierten Klasse 13 Prozent der Kinder angegeben innerhalb der letzten 12 Monate auf dem Handy Filme oder Bilder angeschaut zu haben, auf denen etwas Schlimmes zu sehen war. Jungen haben dies mit 18 Prozent im Vergleich zu den Mädchen mit 8 Prozent mehr als doppelt so häufig getan. Dieses Verhältnis bleibt im Vergleich zu allen anderen Variablen abweichenden

129 Ein Schulschwänzer hat einen ganzen Tag und/oder einzelne Stunden die Schule geschwänzt (Max.1).

130 „Auf dem Handy Filme oder Bilder angeschaut, auf denen etwas schlimmes zu sehen war.“ (vgl. Kapitel 1.5.1.).

Verhaltens – bei einer insgesamt höheren Prävalenz (16 %) auch bis zum Ende der sechsten Klasse bestehen (Jungen: 21 %; Mädchen: 10 %).

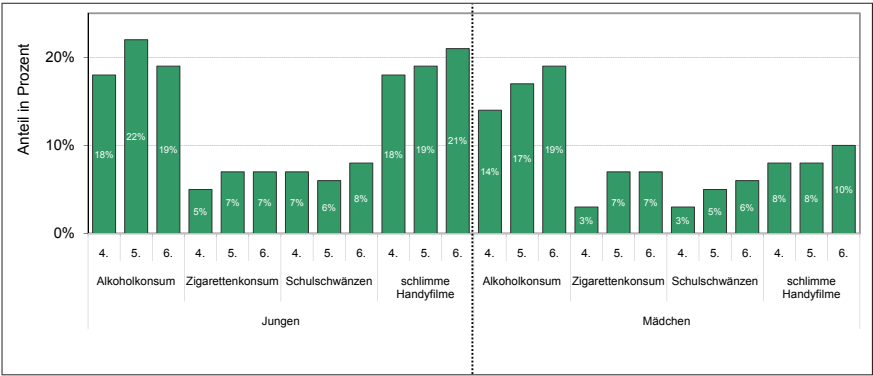


Abbildung 60. Abweichendes Verhalten eines Grundschülers oder einer Grundschülerin nach Geschlecht und Messzeitpunkt.¹³¹

Delinquentes Verhalten – Täterperspektive. Hinsichtlich Gewalt und Mobbing in der Schule zeigt Abbildung 61 getrennt für die vierte, fünfte und sechste Klasse, welcher Anteil der Jungen und Mädchen innerhalb der letzten vier Wochen diese Dinge 1- oder 2-mal bzw. 3-mal und häufiger getan hat. Insgesamt haben zum Ende der vierten Klasse 16 Prozent der Kinder angegeben, innerhalb der letzten vier Wochen Täter von Schulgewalt¹³² gewesen zu sein (1- oder 2-mal: 13 %; 3-mal und häufiger: 2.5 %).

131 $N_{13} = 813$, k. A._{t3}, Alkohol = 9, k. A._{t3}, Zigaretten = 14, k. A._{t3}, Schulschwänzen = 5, k. A._{t3}, schlimme Handyfilme = 8; $N_{14} = 807$, k. A._{t4}, Alkohol = 9, k. A._{t4}, Zigaretten = 6, k. A._{t4}, Schulschwänzen = 7, k. A._{t4}, schlimme Handyfilme = 5; $N_{15} = 806$, k. A._{t5}, Alkohol = 13, k. A._{t5}, Zigaretten = 21, k. A._{t5}, Schulschwänzen = 10, k. A._{t5}, schlimme Handyfilme = 17.

132 Gewertet wurde die höchste Nennung der folgenden drei Variablen: „Ich habe einen Schüler geschlagen oder getreten, und zwar nicht aus Spaß“, „Ich habe Sachen von einem Schüler mit Absicht kaputtgemacht“, „Ich habe ein anderes Kind gezwungen, etwas zu tun, was es nicht wollte“ (MAX.1). (vgl. Kapitel 1.5.1.).

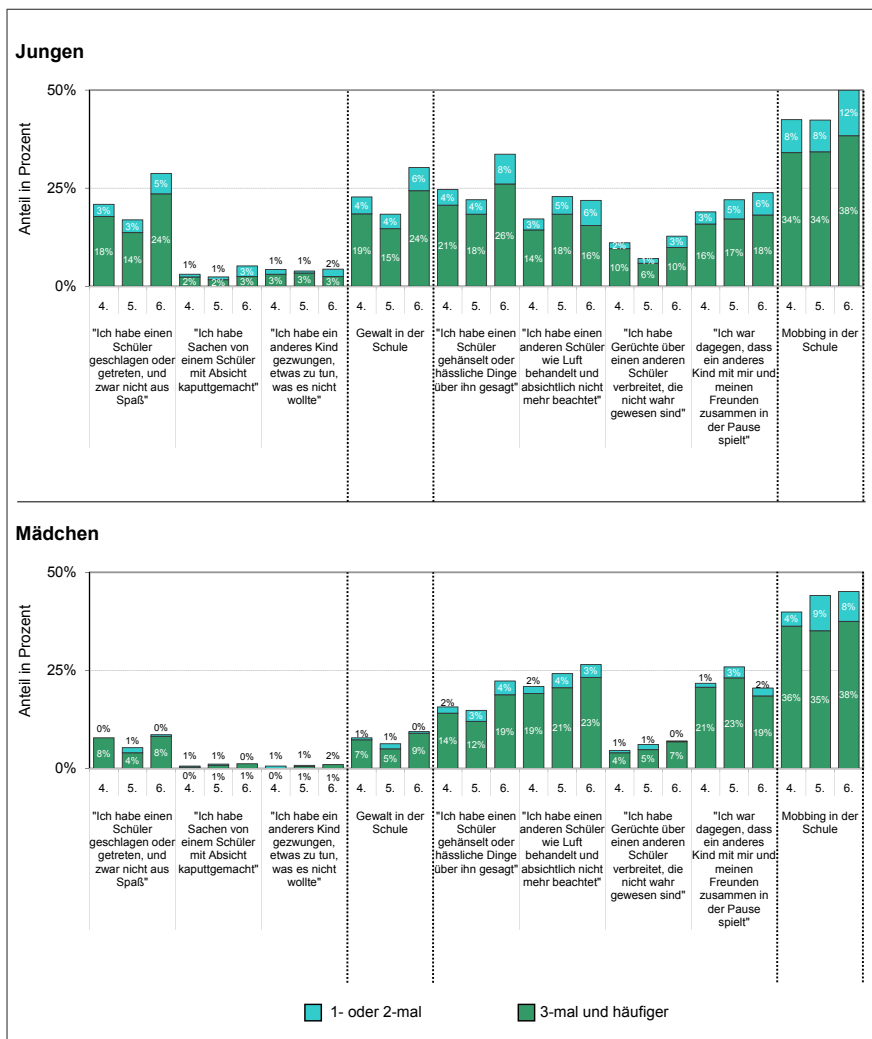


Abbildung 61. Täterraten selbst berichteter Delinquenz in der Schule innerhalb der letzten 4 Wochen (in %) getrennt nach Geschlecht und Jahrgangsstufe.¹³³

¹³³ $N_{t3} = 813$, k. A._{t3}, Schlagen = 5, k. A._{t3}, Zerstören = 6, k. A._{t3}, Zwingen = 7, k. A._{t3}, Gewalt = 5, k. A._{t3}, Hänselfn = 5, k. A._{t3}, Luft = 5, k. A._{t3}, Gerüchte = 6, k. A._{t3}, Spielen = 6, k. A._{t3}, Mobbing = 5; $N_{t4} = 807$, k. A._{t4}, Schlagen = 4, k. A._{t4}, Zerstören = 4, k. A._{t4}, Zwingen = 7, k. A._{t4}, Gewalt = 4, k. A._{t4}, Hänselfn = 5, k. A._{t4}, Luft = 6, k. A._{t4}, Gerüchte = 5, k. A._{t4}, Spielen = 4, k. A._{t4}, Mobbing = 4; $N_{t5} = 806$, k. A._{t5}, Schlagen = 4, k. A._{t5}, Zerstören = 5, k. A._{t5}, Zwingen = 5, k. A._{t5}, Gewalt = 4, k. A._{t5}, Hänselfn = 4, k. A._{t5}, Luft = 5, k. A._{t5}, Gerüchte = 5, k. A._{t5}, Spielen = 6, k. A._{t5}, Mobbing = 4.

Mit 23 Prozent der Jungen (1- oder 2-mal: 19 %; 3-mal und häufiger: 4 %) und 8 Prozent der Mädchen (1- oder 2-mal: 7 %; 3-mal und häufiger: 1 %) unterscheiden sich die beiden Geschlechter darin deutlich. Am häufigsten berichten die Kinder innerhalb der letzten vier Wochen andere Kinder getreten oder geschlagen zu haben (1- oder 2-mal: 13 %, 3-mal und häufiger: 1.6 %). Eher selten wurden nach Angaben der Kinder Sachen von anderen Kindern kaputt gemacht (1- oder 2-mal: 1.4 %, 3-mal und häufiger: 0.4 %) oder ein anderes Kind gezwungen etwas zu tun, was es nicht wollte (1- oder 2-mal: 1.6 %, 3-mal und häufiger: 0.9 %). Bis zum Ende der sechsten Klasse erhöht sich die Prävalenz von Schultgewalt insgesamt auf 20 Prozent (1- oder 2-mal: 16.7 %, 3-mal und häufiger: 3.2 %), wobei der Verlauf bei beiden Geschlechtern vergleichbar ist. Die deutlichste Zunahme ist dabei bei den Jungen beim Schlagen oder Treten von anderen Kindern festzustellen (1- oder 2-mal: 24 %, 3-mal und häufiger: 5 %). Formen des Mobbing¹³⁴ in der Schule kommen insgesamt deutlich häufiger vor. Zum Ende der vierten Klasse haben bereits 41 Prozent der Kinder angegeben innerhalb der letzten vier Wochen mindestens ein Tätermerkmal von Schulmobbing erfüllt zu haben (1- oder 2-mal: 35 %; 3-mal und häufiger: 6 %). Hinsichtlich des Mobbing unterscheiden sich die beiden Geschlechter mit 42 Prozent der Jungen (1- oder 2-mal: 34 %; 3-mal und häufiger: 8 %) und 40 Prozent der Mädchen (1- oder 2-mal: 36 %; 3-mal und häufiger: 4 %) nur geringfügig. Die Kinder hänselten andere Kinder (1- oder 2-mal: 18 %, 3-mal und häufiger: 3 %), behandelten andere Kinder wie Luft (1- oder 2-mal: 17 %, 3-mal und häufiger: 2.3 %) und schlossen andere Kinder vom gemeinsamen Spielen (1- oder 2-mal: 18 %, 3-mal und häufiger: 2 %) in vergleichbaren Maße aus. Lediglich Gerüchte wurden deutlich seltener über andere Kinder verbreitet (1- oder 2-mal: 6 %, 3-mal und häufiger: 1 %).

Geschlechterspezifische Unterschiede bestehen dahingehend, dass Jungen im Vergleich andere Kinder eher hänseln oder hässliche Dinge über sie sagen (1- oder 2-mal: 21 %, 3-mal und häufiger: 3 %), Mädchen eher andere Kinder wie Luft behandeln oder absichtlich nicht beachten (1- oder 2-mal: 19 %, 3-mal und häufiger: 2 %). Bis zum Ende der sechsten Klasse erhöht sich die Prävalenz von Mobbing in der Schule insgesamt auf 48 Prozent (1- oder 2-mal: 38 %, 3-mal und häufiger: 10 %), wobei die deutlichste Zunahme in beiden Geschlechtern in den Angaben zum Hänseln festzustellen ist.

134 Gewertet wurde die höchste Nennung der folgenden vier Variablen: „Ich habe einen Schüler gehänselt oder hässliche Dinge über ihn gesagt“, „Ich habe einen anderen Schüler wie Luft behandelt und absichtlich nicht mehr beachtet“, „Ich habe Gerüchte über einen anderen Schüler verbreitet, die nicht wahr gewesen sind“, „Ich war dagegen, dass ein anderes Kind mit mir und meinen Freunden zusammen in der Pause spielt“ (MAX.1). (vgl. Kapitel 1.5.1.).

Bezüglich delinquenten Verhaltens außerhalb der Schule zeigt Abbildung 62 wiederum getrennt für die vierte, fünfte und sechste Klasse, welcher Anteil der Jungen und Mädchen innerhalb der letzten zwölf Monate diese Dinge mindestens einmal getan hat. Zum Ende der vierten Klasse waren dies 23 Prozent der Kinder (Jungen: 32 %, Mädchen: 13 %). Die höchsten Prävalenzen sind zum Ende der vierten Klasse bei der zusammengefassten Kategorie Verletzen/Drohen zu beobachten: Jeder vierte Junge und jedes zehnte Mädchen bejahte, innerhalb der letzten 12 Monate einem anderen Kind absichtlich so sehr wehgetan zu haben, dass es geweint hat oder verletzt war oder einem anderen Kind gedroht zu haben, damit es ihm oder ihr etwas gibt. Im Vergleich hierzu liegen die Prävalenzzahlen für Sachbeschädigung (Gesamt: 9 %, Jungen: 15 %, Mädchen: 3 %) auf einem deutlich niedrigeren Niveau. Vergleicht man die Angaben, die Ende der vierten Klasse gemacht wurden, mit den Angaben vom Ende der sechsten Klasse, in der zusammengefassten Kategorie Gewaltdelinquenz (Verletzen, Drohen und Sachbeschädigung) fällt einem zunächst ein Rückgang der Gewalttäter außerhalb der Schule auf insgesamt 18 Prozent auf (Jungen: 23 %, Mädchen: 13 %), der allerdings lediglich bei den Jungen seine Ursache findet. Die Mädchen sind in ihren Angaben über die Jahre relativ stabil. Männliche Grundschüler treten zu allen drei Messzeitpunkten deutlich häufiger als Gewalttäter in Erscheinung. Die Prävalenzen für Diebstahl liegen schließlich zum Ende der vierten Klasse deutlich unter denen der anderen beiden Deliktbereiche (Gesamt: 7 %, Jungen: 11 %, Mädchen: 3 %). Bis zum Ende der sechsten Klasse ist mit einer Prävalenz von 8 Prozent insgesamt eine geringere Veränderung zu beobachten, wobei der Anteil an Täterinnen sich allerdings von 3 auf 6 Prozent bei den Mädchen verdoppelt.

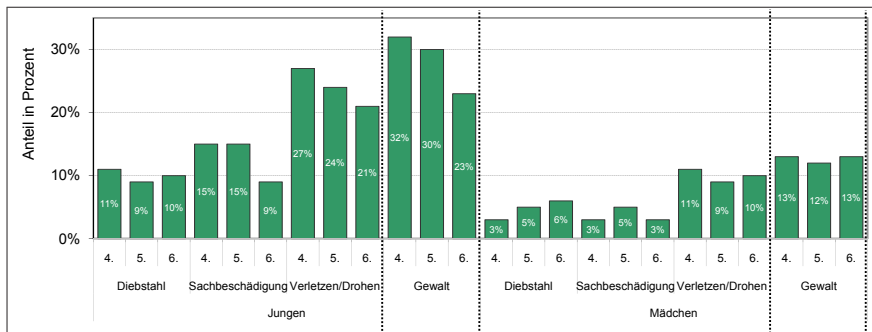


Abbildung 62. Täterraten selbst berichteter Delinquenz außerhalb der Schule in den letzten 12 Monaten (in %) sowie innerhalb der Schule in den letzten 4 Wochen (in %) getrennt nach Geschlecht und Jahrgangsstufe.¹³⁵

Zusammenhang zwischen abweichendem und delinquentem Verhalten.

Die beiden Indikatoren abweichenden Verhaltens, Schulschwänzen sowie Alkohol- und Zigarettenkonsum, korrelieren beide mit den Indikatoren delinquenten Verhaltens in und außerhalb der Schule in kleinem bis mittlerem Bereich. Die Zusammenhänge mit Alkohol- und Zigarettenkonsum bewegen sich dabei auf einem leicht höheren Niveau. Die höchsten Korrelationen sind im Quer- wie im Längsschnitt zwischen abweichendem Verhalten (insbesondere Alkohol- und Zigarettenkonsum) und selbst berichteter Gewaltdelinquenz außerhalb der Schule festzustellen. Die geringsten Korrelationen zwischen abweichendem Verhalten (insbesondere Schulschwänzen) und selbst berichtetem Schulmobbing. Insgesamt liegen die querschnittlichen Zusammenhänge in ihrer Größe jeweils über den entsprechenden Längsschnittkorrelationen, welche eine genaue Zuweisung von Ursache- und Wirkung zwischen abweichendem und delinquentem Verhalten allerdings nicht zulassen. Beide Verhaltensweisen treten gehäuft gemeinsam

135 In dieser Darstellung wurden jeweils die Items „In einem Kaufhaus oder Geschäft etwas gestohlen“ und „Jemandem eine Sache oder Geld gestohlen“ zu Diebstahl, die Items „Absichtlich Fenster, Telefonzellen, Straßenlampen oder ähnliche Dinge beschädigt“ und „Gezündelt oder etwas in Brand gesteckt“ zu Sachbeschädigung sowie die Items „Einem anderen Kind absichtlich so sehr wehgetan, dass es geweint hat oder verletzt war“ und „Einem anderen Kind gedroht, damit es dir etwas gibt“ zu Verletzen/Drohen zusammengefasst. Als Gewaltdelinquenz wurde schließlich gewertet, wenn ein Kind in einem der beiden Bereiche Sachbeschädigung oder Verletzen/Drohen innerhalb der letzten 12 Monate auffällig war (vgl. Kapitel 1.5.1).

$N_{13} = 813$, k. A.-t3, Diebstahl = 5, k. A.-t3, Sachbeschädigung = 5, k. A.-t3, Verletzen/Drohen = 5, k. A.-t3, Gewalt = 5; $N_{14} = 807$, k. A.-t4, Diebstahl = 5, k. A.-t4, Sachbeschädigung = 5, k. A.-t4, Verletzen/Drohen = 5, k. A.-t4, Gewalt = 5; $N_{15} = 806$, k. A.-t5, Diebstahl = 9, k. A.-t5, Sachbeschädigung = 9, k. A.-t5, Verletzen/Drohen = 9, k. A.-t5, Gewalt = 8.

auf, wobei eine gegenseitige Beeinflussung gegeben zu sein scheint. Entsprechendes gilt auch für den Zusammenhang der verschiedenen Indikatoren delinquenten Verhaltens untereinander, welche wiederum im (kleinen bis) mittleren Bereich miteinander korrelieren. Die Korrelationen zwischen Schulgewalt und Schulmobbing sowie Gewaltdelinquenz bewegen sich dabei in vergleichbarer Höhe. Betrachtet man die Stabilität der unterschiedlichen Verhaltensweisen, so scheint der Alkohol- und Zigarettenkonsum am stabilsten zu sein. Dagegen verändern sich Schulschwänzen und Schulgewalt über die Jahre noch am stärksten.

Tabelle 55. Korrelationen abweichenden und delinquenten Verhaltens nach Klasse.

	Schulschwänzen			Alkohol und Zigaretten			Schulgewalt			Schulmobbing			Gewaltdelinquenz		
	4.	5.	6.	4.	5.	6.	4.	5.	6.	4.	5.	6.	4.	5.	6.
Schul-schwänzen	4.	.21**	.12**	.18**	.13**	.07ns	.16**	.09*	.10*	.11**	.04ns	.08ns	.13**	.10*	.07ns
	5.		.13**	.09*	.16**	.15**	.02ns	.15**	.12**	.15**	.06ns	.09*	.04ns	.24**	.08*
	6.			.12**	.15**	.24**	.05ns	.17**	.25**	.08ns	.11**	.17**	.01ns	.13**	.27**
Alkohol und Zigaretten	4.				.32**	.28**	.21**	.10*	.16**	.18**	.08ns	.14**	.27**	.15**	.16**
	5.					.43**	.13**	.19**	.18**	.12**	.20**	.21**	.12**	.28**	.18**
	6.						.03ns	.06ns	.15**	.12**	.15**	.22**	.06ns	.16**	.22**
Schulgewalt	4.							.22**	.13**	.28**	.15**	.12**	.31**	.23**	.15**
	5.								.13**	.18**	.29**	.14**	.21**	.29**	.19**
	6.									.06ns	.13**	.33**	.15**	.28**	.31**
Schulmobbing	4.										.27**	.23**	.26**	.16**	.11**
	5.											.33**	.13**	.21**	.14**
	6.												.13**	.18**	.25**
Gewaltdelinquenz	4.													.29**	.22**
	5.														.30**
	6.														

Anmerkung. Korrelationen nach Pearson. * $p < .05$, ** $p < .01$.

Viktimisierung. Die Opferraten von Schulgewalt und Schulmobbing getrennt für die vierte, fünfte und sechste Klasse sind Abbildung 63 zu entnehmen. Abgetragen ist jeweils der Anteil der Jungen und Mädchen, welcher innerhalb der letzten vier Wochen diese Dinge 1- oder 2-mal bzw. 3-mal und häufiger erlebt hat. Insgesamt haben zum Ende der vierten Klasse 30 Prozent der Kinder angegeben, innerhalb der letzten vier Wochen Opfer von Schulgewalt¹³⁶ gewesen zu sein (1- oder 2-mal: 24 %; 3-mal und häufiger: 6 %). Mit 31 Prozent der Jungen (1- oder 2-mal: 24 %; 3-mal und häufiger: 7 %) und 28 Prozent der Mädchen (1- oder 2-mal: 23 %; 3-mal und häufiger: 5 %) unterscheiden sich die beiden Geschlechter kaum in der berichteten Opferrate. Am häufigsten berichten die Kinder darüber, innerhalb der letzten vier Wochen von anderen Kindern getreten oder geschlagen worden zu sein (1- oder 2-mal: 19 %, 3-mal und häufiger: 5 %). Eher selten wurden nach Angaben der Kinder ihre Sachen von anderen Kindern kaputt gemacht (1- oder 2-mal: 8 %, 3-mal und häufiger: 0.7 %) oder sie wurden gezwungen etwas zu tun, was sie nicht wollten (1- oder 2-mal: 6 %, 3-mal und häufiger: 1.7 %). Bis zum Ende der sechsten Klasse verringert sich die Opferrate von Schulgewalt insgesamt deutlich auf 16 Prozent (1- oder 2-mal: 12 %, 3-mal und häufiger: 4 %), mit einem vergleichbaren Verlauf für beide Geschlechter. Die deutlichste Abnahme ist dabei gegenläufig zur Täterrate beim Schlagen oder Treten durch andere Kinder festzustellen (1- oder 2-mal: 8 %, 3-mal und häufiger: 2.7 %). Opferberichte des Mobbings¹³⁷ in der Schule kommen wie auch die Täterberichte insgesamt deutlich häufiger vor als Opferberichte von Schulgewalt. Zum Ende der vierten Klasse geben mehr als die Hälfte (55 %) der Kinder an, innerhalb der letzten vier Wochen ein Opfermerkmal des Schulmobbing erfüllt zu haben (1- oder 2-mal: 38 %; 3-mal und häufiger: 17 %). Mädchen berichten mit 58 Prozent (1- oder 2-mal: 44 %; 3-mal und häufiger: 14 %) häufiger als Jungen mit 52 Prozent (1- oder 2-mal: 33 %; 3-mal und häufiger: 19 %) Opfer von Mobbing geworden zu sein.

136 Gewertet wurde die höchste Nennung der folgenden drei Variablen: „Ich wurde von Schülern geschlagen oder getreten, und zwar nicht aus Spaß“, „Schüler haben mit Absicht meine Sachen kaputtgemacht“, „Schüler haben mich gezwungen, etwas zu tun, was ich nicht wollte“ (MAX.1).

137 Gewertet wurde die höchste Nennung der folgenden vier Variablen: „Schüler haben mich gehänselt oder hässliche Dinge über mich gesagt“, „Andere Schüler haben mich wie Luft behandelt und absichtlich nicht mehr beachtet“, „Andere Schüler haben Gerüchte über mich verbreitet, die nicht wahr gewesen sind“, „Ich durfte in der Pause nicht bei anderen Kindern mitspielen“ (MAX.1).

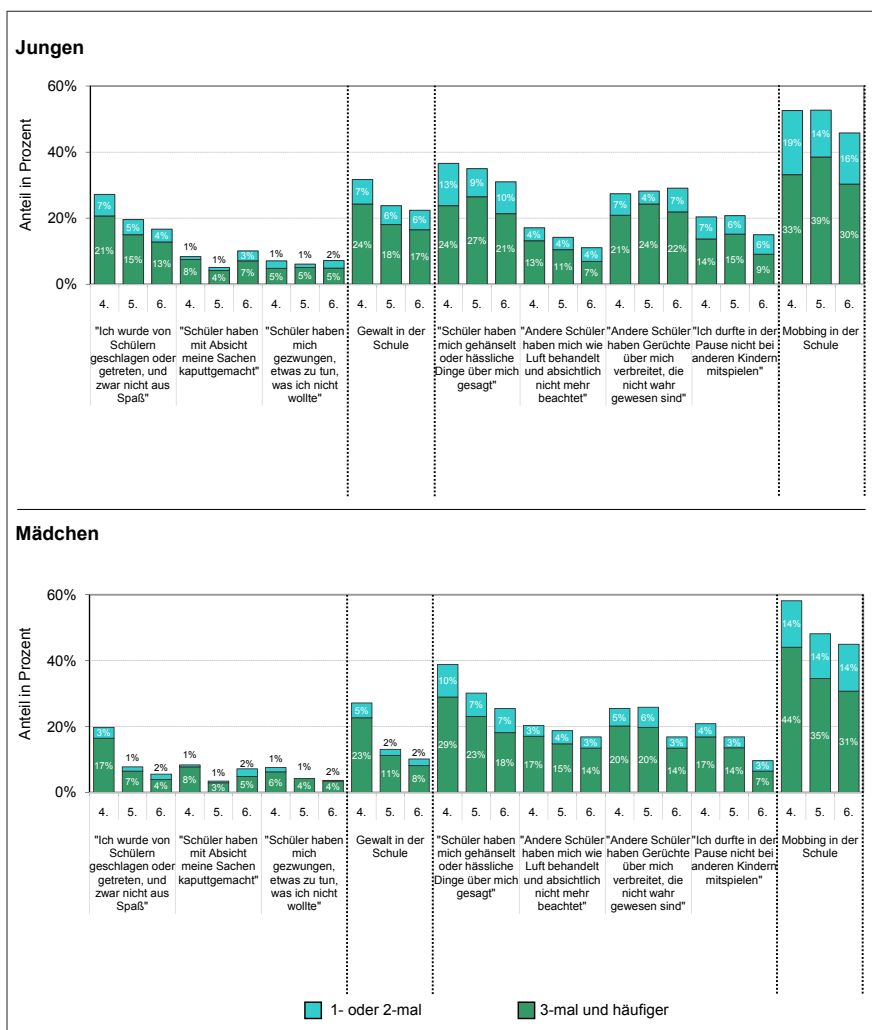


Abbildung 63. Opferraten selbst berichteter Delinquenz in der Schule innerhalb der letzten 4 Wochen (in %) getrennt nach Geschlecht und Jahrgangsstufe.¹³⁸

¹³⁸ $N_{t3} = 813$, k. A._{t3}, Schlagen = 6, k. A._{t3}, Zerstören = 6, k. A._{t3}, Zwingen = 7, k. A._{t3}, Gewalt = 5, k. A._{t3}, Hänkeln = 7, k. A._{t3}, Luft = 8, k. A._{t3}, Gerüchte = 8, k. A._{t3}, Spielen = 8, k. A._{t3}, Mobbing = 6; $N_{t4} = 807$, k. A._{t4}, Schlagen = 3, k. A._{t4}, Zerstören = 5, k. A._{t4}, Zwingen = 4, k. A._{t4}, Gewalt = 2, k. A._{t4}, Hänkeln = 5, k. A._{t4}, Luft = 6, k. A._{t4}, Gerüchte = 4, k. A._{t4}, Spielen = 5, k. A._{t4}, Mobbing = 2; $N_{t5} = 806$, k. A._{t5}, Schlagen = 7, k. A._{t5}, Zerstören = 7, k. A._{t5}, Zwingen = 7, k. A._{t5}, Gewalt = 2, k. A._{t5}, Hänkeln = 8, k. A._{t5}, Luft = 8, k. A._{t5}, Gerüchte = 8, k. A._{t5}, Spielen = 9, k. A._{t5}, Mobbing = 7.

Die Kinder wurden dabei am häufigsten von anderen Kinder gehänselt (1- oder 2-mal: 26 %, 3-mal und häufiger: 11 %). Am zweithäufigsten geben sie an, dass von anderen Kindern Gerüchte über sie verbreitet wurden (1- oder 2-mal: 21 %, 3-mal und häufiger: 6 %). Deutlich seltener wurden die Kinder nach ihrer Ansicht wie Luft behandelt (1- oder 2-mal: 15 %, 3-mal und häufiger: 4 %) oder vom gemeinsamen Spielen ausgeschlossen (1- oder 2-mal: 15 %, 3-mal und häufiger: 5 %). Geschlechterspezifische Unterschiede wie bei den Täterraten können nicht beobachtet werden. Bis zum Ende der sechsten Klasse verringert sich die Opferprävalenz von Mobbing in der Schule insgesamt auf 46 Prozent (1- oder 2-mal: 31 %, 3-mal und häufiger: 15 %), wobei die deutlichste Abnahme bei den Mädchen in den Angaben zum Hänseln und zum Mitspielen festzustellen ist. Insgesamt nähern sich Opfer- und Täterraten berichteter Schulgewalt und berichteten Schulmobbings über die Jahre deutlich aneinander an. Liegt die Differenz in der vierten Klasse für beide Bereiche noch bei 14 Prozent (deutlich höhere Opferraten werden berichtet), verringert sich diese auf 2 bzw. 4 Prozentpunkte bis zum Ende der sechsten Klasse.

Bezüglich der Opferwerdung von Delinquenz außerhalb der Schule zeigt Abbildung 64 getrennt für die fünfte und sechste Klasse, welcher Anteil der Jungen und Mädchen innerhalb der letzten zwölf Monate in den unterschiedlichen Bereichen Opfer wurde.

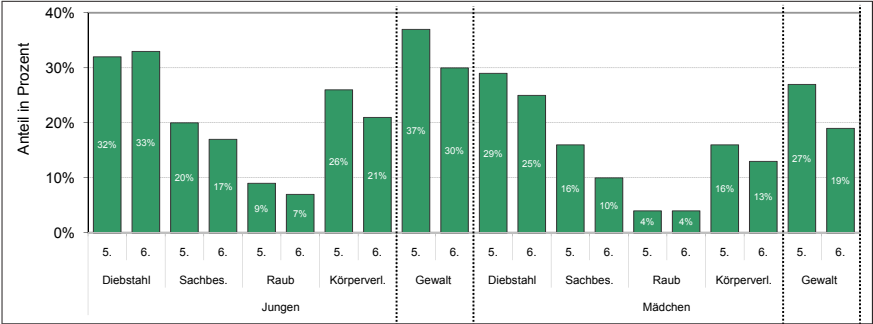


Abbildung 64. Opferraten selbst berichteter Delinquenz außerhalb der Schule in den letzten 12 Monaten (in %) sowie innerhalb der Schule in den letzten 4 Wochen (in %) getrennt nach Geschlecht und Jahrgangsstufe.¹³⁹

139 $N_{t4} = 807$, k. A._{t4}, Diebstahl = 14, k. A._{t4}, Sachbeschädigung = 12, k. A._{t4}, Raub = 15, k. A._{t4}, Körperverletzung = 15, k. A._{t4}, Gewaltopfer = 9; $N_{t5} = 806$, k. A._{t5}, Diebstahl = 17, k. A._{t5}, Sachbeschädigung = 14, k. A._{t5}, Raub = 16, k. A._{t5}, Körperverletzung = 14, k. A._{t5}, Gewaltopfer = 11.

Fast jedes dritte Kind (31 %) gab in der fünften Klasse an, in den letzten 12 Monaten Opfer einer Gewalttat in mindestens einem der drei Bereiche Sachbeschädigung¹⁴⁰ (18 %), Raub¹⁴¹ (7 %) oder Körperverletzung¹⁴² (21 %) geworden zu sein. Zusätzlich gaben 30 Prozent der Kinder an, Opfer eines Diebstahls außerhalb der Schule geworden zu sein. Wie Abbildung 64 zeigt, haben männliche Kinder nicht nur eine erhöhte Wahrscheinlichkeit als Täter in Erscheinung zu treten, sondern auch ein deutlich höheres Risiko der Opferwerdung, insbesondere im Bereich der Gewaltdelinquenz (Jungen: 37 %, Mädchen: 27 %). Am deutlichsten wird dieser Unterschied beim Raub (Jungen: 9 %, Mädchen: 4 %) sowie bei der Körperverletzung (Jungen: 26 %, Mädchen: 16 %). Ein Jahr später, zum Ende der sechsten Klasse, liegt die Rate der Gewaltopfer außerhalb der Schule bei insgesamt 24 Prozent (Jungen: 30 %, Mädchen: 19 %). Dieser Rückgang fällt für beide Geschlechter gleich aus. Die Opferraten für Diebstahl liegen schließlich zum Ende der sechsten Klasse mit 29 Prozent auf vergleichbarem Niveau wie im Vorjahr (Jungen: 33 %, Mädchen: 25 %). Gewaltopfer und -täterraten unterscheiden sich mit 7 bzw. 6 Prozentpunkten (es werden wiederum höhere Opferraten berichtet) zu beiden Messzeitpunkten in vergleichbarem Ausmaß.

Zusammenhang Opfer- und Täterschaft. Anhand der Daten der vierten, fünften und sechsten Klasse kann ein mittlerer Zusammenhang ($r = .27$ bis $r = .33$) zwischen Opfer- und Täterschaft von Gewaltdelinquenz außerhalb der Schule sowie Schulgewalt und Schulmobbing belegt werden (Tabelle 56).

140 „Mein Eigentum wurde absichtlich beschädigt, z. B. Schultasche, Handy, Jacke“.

141 „Mir wurde mit Gewalt oder unter Androhung von Gewalt etwas weggenommen, z. B. Raub von Geld, Handy, Jacke“.

142 „Ich wurde körperlich verletzt, z. B. durch Schläge, Tritte, Angriff mit Waffe“.

Tabelle 56. Korrelationen zwischen Opfer- und Täterraten.

			Opfer							
			Gewaltdelinquenz		Schulgewalt			Schulmobbing		
					5. Klasse	6. Klasse	4. Klasse	5. Klasse	6. Klasse	4. Klasse
Täter	Gewaltdelinquenz	4. klasse	.09*	.17**	.13**	.05 ^{ns}	.07 ^{ns}	.08*	.05 ^{ns}	.01 ^{ns}
		5. klasse	.30**	.20**	.16**	.21**	.17**	.11**	.19**	.06 ^{ns}
		6. Klasse	.17**	.27**	.07 ^{ns}	.13**	.08*	.01 ^{ns}	.09*	.01 ^{ns}
	Schulgewalt	4. Klasse	.12**	.13**	.27**	.15**	.07 ^{ns}	.11**	.12**	.05 ^{ns}
		5. klasse	.19**	.20**	.13**	.29**	.17**	.07 ^{ns}	.18**	.03 ^{ns}
		6. Klasse	.20**	.22**	.06 ^{ns}	.15**	.31**	.03 ^{ns}	.07*	.05 ^{ns}
	Schulmobbing	4. Klasse	.22**	.19**	.22**	.18**	.13**	.28**	.23**	.19**
		5. klasse	.21**	.21**	.19**	.24**	.21**	.15**	.33**	.21**
		6. Klasse	.22**	.23**	.11**	.16**	.21**	.13**	.17**	.28**

Anmerkung. Korrelationen nach Pearson.* $p < .05$, ** $p < .01$.

So sind diejenigen Kinder, die angaben, innerhalb der letzten 12 Monate als Gewalttäter auffällig geworden zu sein, auch öfter Opfer einer Sachbeschädigung, einer Körperverletzung, oder eines Raubes geworden. Kinder, die Schulgewalt gegenüber anderen Kindern ausübten, wurden auch öfters Opfer derselben. Kinder, die andere Kinder in der Schule mobbten, berichten auch öfters darüber, selbst in der Schule gemobbt worden zu sein. Die querschnittlichen Zusammenhänge liegen dabei in ihrer Größe jeweils über den entsprechenden Längsschnittkorrelationen, welche eine genaue Zuweisung der Abfolge von Opfer- und Täterschaft allerdings nicht zulassen. Betrachtet man den Zusammenhang von Täterschaft und Opferwerdung über den schulischen Kontext hinweg, ist festzuhalten, dass Gewalttäter außerhalb der Schule, gleichzeitig auch öfters Opfer von Schulgewalt und Schulmobbing sind (im Vergleich zum Zusammenhang von Opfer- und Täterschaft außerhalb der Schule jedoch auf einem deutlich geringeren Niveau). Allerdings können Hinweise auf eine zeitlich nachgelagerte spätere Opfererschaft von Schulgewalt und Schulmobbing aus den vorliegenden Korrelationen nicht abgeleitet werden. Noch eher kann ein umgekehrter Zusammenhang zwischen vorheriger Opfererfahrung von Schulgewalt und Schulmobbing und einer späteren Täterschaft von Gewaltdelinquenz außerhalb der Schule angenommen werden. Gewaltopfererfahrung außerhalb der Schule korreliert in vergleichbarem Maße (geringe bis mittlere Korrelationen) mit gleichzeitiger oder späterer Täterschaft von Schulmobbing und Schulgewalt wie vorherige Täterschaft von Schulmobbing und Schulgewalt mit gleichzeitiger oder späterer Opfererfahrung außerhalb der Schule. Eine genaue Abfolge von Opfer- und Täterschaft kann somit

auch hier nicht abgeleitet werden. Betrachtet man schließlich den Schulkontext nach Opfer- und Täterschaft über die beiden Bereiche hinweg, so bewegt sich der Zusammenhang zwischen der Täterschaft von Schulgewalt und der Opferwerdung von Schulmobbing auf demselben Niveau wie der Zusammenhang von Gewaltdelinquenz und Opferwerdung von Schulmobbing. In der zeitlichen Abfolge kann eine Opferwerdung von Schulmobbing jedoch genauso wenig eine spätere Täterschaft von Schulgewalt vorhersagen, wie eine vorherige Täterschaft von Schulgewalt eine spätere Opferwerdung von Schulmobbing. Die vorherige Opfererfahrung von Schulgewalt korreliert wiederum vergleichbar (geringe bis mittlere Korrelationen) mit gleichzeitiger oder späterer Täterschaft von Schulmobbing wie vorherige Täterschaft von Schulmobbing mit gleichzeitiger oder späterer Opfererfahrung von Schulgewalt. Auch hier erlauben es die berechneten Korrelationen allerdings nicht, eine genaue Abfolge von Opfer- und Täterschaft festzulegen.

4.2.2 Einflussvariablen auf Gewaltdelinquenz – ein Risikomodell

In der *KFN-Schülerbefragung 2005* konnten für 15-jährige Jugendliche neben Gewaltmediennutzung, Gewaltakzeptanz, einem delinquenten Freundeskreis und erlebter Gewalt im Elternhaus auch die Persönlichkeitsmerkmale Impulsivität, Risikosuche und aufbrausendes Temperament als Indikatoren geringer Selbstkontrolle im Netzwerk der Entstehung von Gewaltdelinquenz identifiziert werden (Rabold & Baier, 2007; Baier, 2008; Möble et al., 2007). Um die Gültigkeit des beobachteten Beziehungsgeflechts dieser und weiterer (Persönlichkeits-)Merkmale auch für das Grundschulalter überprüfen zu können und um eine längsschnittliche Wirkung der einzelnen Merkmale zu beleuchten, wurden einige (Persönlichkeits-)Merkmale, von denen aufgrund der Theorielage angenommen wird, dass sie sowohl mit Gewaltdelinquenz als auch mit Gewaltmedienrezeption in Zusammenhang stehen, in den Fragebögen der vierten und fünften Klasse abgefragt. Im Einzelnen handelt es sich dabei um Empathie, Hyperaktivität, Verhaltensprobleme mit Gleichaltrigen, Prosoziales Verhalten, Schuleinstellung, Schulschwänzen, einen delinquenten Freundeskreis sowie Elterngewalt (siehe alle Kapitel 1.5.1).

Um einen ersten Eindruck zur differenziellen Bedeutung der einzelnen (Persönlichkeits-)variablen für Gewaltdelinquenz im Zusammenspiel mit Gewaltmedienrezeption zu bekommen, wurden zunächst quer- sowie längsschnittliche bi-

variante Korrelationen zwischen den einzelnen Variablen und Gewaltdelinquenz¹⁴³ sowie den unterschiedlichen Medienvariablen¹⁴⁴ berechnet (siehe Tabelle 57 und Tabelle 58).

Mediennutzung. Bezüglich der konsumierten Medieninhalte zeigen sich sowohl für das Computerspielen als auch für das Fernsehen konsistent quer- wie auch längsschnittliche kleine bis mittlere Zusammenhänge (zwischen $r = .12$ und $r = .31$) mit einer selbst berichteten Gewaltdelinquenz; Kinder, die altersinadäquate Computerspiele spielen oder gespielt haben oder gewalthaltige Fernsehinhalte konsumieren oder konsumiert haben, berichten öfters über eine eigene Gewalttäterschaft. Ein ähnlicher Zusammenhang ist auch für die Nutzungszeiten von Computerspielen und Fernsehen zu beobachten; für Letzteres auf etwas geringerem Niveau. Insgesamt fallen die Zusammenhänge zwischen dem Konsum von Computerspielen (Inhalt und Zeit) und Gewaltdelinquenz etwas höher aus als die Zusammenhänge zwischen Fernsehen (Inhalt und Zeit) und Gewaltdelinquenz.

Empathie. Für die Fähigkeit, den Gefühlszustand einer anderen Person wahrzunehmen und stellvertretend zu erleben, zeigen sich zunächst deutliche Beziehungen mit allen gemessenen Medienvariablen (zwischen $r = -.12$ und $r = -.29$). Sowohl ein inhaltlich problematischer als auch ein zeitlich exzessiver Medienkonsum geht mit einer verminderten Empathiefähigkeit der befragten Kinder im Quer- wie im Längsschnitt einher, wobei für die Nutzungszeiten z. T. höhere Zusammenhänge berichtet werden können. Des Weiteren zeigt sich auch in unseren Daten ein korrelativer Zusammenhang mit der Gewaltprävalenz der Kinder, mit stärkeren quer- als längsschnittlichen Zusammenhängen (zwischen $r = -.12$ und $r = -.32$).

Impulsivität. Die Korrelationen zwischen den unterschiedlichen Medienvariablen und Impulsivität weisen im Quer- wie im Längsschnitt in jene Richtung, dass eine mangelnde Voraussicht eigener Handlungskonsequenzen sowie eine Orientierung an sofort verfügbaren positiven Konsequenzen eigener Handlungen zusammen mit einem höheren Medienkonsum auftritt (zwischen $r = .05^{ns}$ und $r = .20$). Inhalte und Zeiten unterscheiden sich dabei in ihrer Bedeutung nicht. Es findet sich zudem auch für diese Kinderstichprobe ein deutlicher Zusammenhang

143 Mittlere Gewaltprävalenz = Mittelwert aus Gewaltdelinquenz und Schulgewalt (siehe Kapitel 1.5.1).

Mittlere Gewaltopfererfahrung = Mittelwert aus Gewaltopfererfahrung außerhalb der Schule und Opfer von Schulgewalt (siehe Kapitel 1.5.1).

144 Fernsehzeit und Computerspielzeit wurden über den Index wöchentliche Fernsehnutzung und den Index wöchentliche Computerspielnutzung erhoben. Gewaltmedienkonsum im Fernsehen wurde über die Frage „Hast du schon einmal Filme angeschaut die erst ab 16/18 waren?“, Gewaltmedienkonsum in Computerspielen wurde über die Frage „Hast du schon einmal Computerspiele gespielt die erst ab 16/18 waren?“ operationalisiert.

(zwischen $r = .12$ und $r = .33$) zwischen der gemessenen Impulsivität und Gewaltdelinquenz.

Risikosuche. Die Neigung, Spannung und Abenteuer durch riskante und aufregende Tätigkeiten zu erleben, steht sowohl im Quer- wie auch im Längsschnitt mit einem häufigeren Konsum altersinadäquater und gewalthaltiger Inhalte in Zusammenhang (zwischen $r = .10$ und $r = .34$). Die Nutzungszeiten sind hingegen vor allem im Bereich der Computerspiele von Bedeutung (zwischen $r = .07^{ns}$ und $r = .20$). Zum Teil sehr hohe Korrelationen zeigen sich wiederum für den Zusammenhang der Risikosuche mit Gewaltdelinquenz (zwischen $r = .18$ und $r = .43$), und zwar in der Weise, dass risikofreudige Kinder öfters gewalttätig werden.

Aufbrausendes Temperament. Für die Skala *aufbrausendes Temperament* sind vergleichbare Befunde zu beobachten wie für Risikosuche. Berichten Kinder über Schwierigkeiten, aggressive Impulse zu kontrollieren, tritt dies oft gemeinsam mit einem häufigeren Konsum altersinadäquater und gewalthaltiger Inhalte, einem zeitlich längeren Medienkonsum (zwischen $r = .08$ und $r = .24$, mit höheren Zusammenhänge für Computerspielnutzung) sowie einer erhöhten Gewaltprävalenz (zwischen $r = .21$ und $r = .42$) auf.

Prosoziales Verhalten. Es zeigen sich zunächst wiederum deutliche Beziehungen zu allen gemessenen Medienvariablen, vergleichbar den Zusammenhängen mit Empathiefähigkeit. Sowohl ein inhaltlich problematischer als auch ein zeitlich exzessiver Medienkonsum geht mit einem auffälligen Sozialverhalten der befragten Kinder im Quer- wie im Längsschnitt einher (zwischen $r = -.08$ und $r = -.32$). Insgesamt fallen die Zusammenhänge zwischen dem Konsum von Computerspielen (Inhalt und Zeit) und geringem prosozialem Verhalten dabei etwas höher aus. Des Weiteren zeigt sich ein korrelativer Zusammenhang mit der Gewaltprävalenz der Kinder, mit stärkeren quer- als längsschnittlichen Zusammenhängen (zwischen $r = -.10$ und $r = -.34$).

Hyperaktivität. Hyperaktivität steht mit einem häufigeren Konsum altersinadäquater und gewalthaltiger Medieninhalte sowie einer längeren Nutzung der Medien im Zusammenhang (zwischen $r = .03^{ns}$ und $r = .20$). Wegen einer gewissen Überschneidung mit dem Konstrukt Impulsivität verwundert ein beobachteter Zusammenhang mit der selbst berichteten Gewaltprävalenz kaum (zwischen $r = .13$ und $r = .27$).

Verhaltensprobleme. Berichten die Kinder über Verhaltensprobleme mit Gleichaltrigen, tritt dies zum Teil gemeinsam mit einem Konsum gewalthaltiger Medieninhalte sowie einem längeren Konsum von Medien auf (zwischen $r = .01^{ns}$ und $r = .22$, mit höheren Zusammenhänge für Computerspielnutzung). Ebenso besteht ein geringer statistischer Zusammenhang mit einer eigenen Gewalttäterschaft (zwischen $r = .10$ und $r = .15$).

Schulkontext. Die bivariaten Korrelationen zeigen zunächst für die Skala *Schuleinstellung* bedeutsame Zusammenhänge mit den gemessenen Mediennutzungsvariablen, und zwar in etwa gleichem Ausmaß für die Fernseh- (zwischen $r = -.13$ und $r = -.22$) und Computerspielvariablen (zwischen $r = -.12$ und $r = -.26$). Des Weiteren besteht ein Zusammenhang zur Gewaltprävalenz, dahin gehend, dass Kinder, denen es in der Schule nicht so gut gefällt, öfter als Gewalttäter in Erscheinung treten (zwischen $r = -.10$ und $r = -.25$). Ähnliches ist für das Schulschwänzen zu beobachten (Zusammenhang mit Gewaltdelinquenz zwischen $r = .05^{ns}$ und $r = .38$). Die Zusammenhänge mit den Medienvariablen sind für diese Variable eher uneinheitlich. Schulschwänzer scheinen aber öfters gewalthaltige Medieninhalte zu konsumieren (zwischen $r = .03^{ns}$ und $r = .16$).

Viktimisierung. Für das Konstrukt häusliche Gewalt¹⁴⁵ können nur vereinzelt bedeutsame Korrelationen mit den Medienvariablen gefunden werden. Computerspiele scheinen hier in einem höheren Zusammenhang zu stehen als Fernsehnutzung. Berichten die Kinder aber von schwerer Züchtigung oder Misshandlung durch ihre Eltern, geht dies, zumindest in der fünften und sechsten Klasse, mit einer erhöhten Gewalttäterschaft einher (zwischen $r = .11$ und $r = .18$). Wurden die Kinder selbst Opfer einer Gewalttat, hängt dies nicht nur mit einem erhöhten Gewaltmedienkonsum (zwischen $r = .10$ und $r = -.23$) und zum Teil längerem Medienkonsum (zwischen $r = .04^{ns}$ und $r = .20$) zusammen, sondern auch (insbesondere im Querschnitt) mit einer erhöhten Gewalttäterschaft (zwischen $r = .11$ und $r = .41$).

Delinquenter Freundeskreis. Die Zugehörigkeit zu einem Kreis delinquenter Freunde zeigt die deutlichsten korrelativen Zusammenhänge mit einer eigenen Gewalttäterschaft (zwischen $r = .15$ und $r = .49$). Zudem zeigen sich auch hier im Quer- wie im Längsschnitt Zusammenhänge mit einer problematischen Medienutzung (zwischen $r = .07$ und $r = .28$).

145 In der vierten Klasse gaben insgesamt 16 % der Kinder an schwer gezüchtigt worden zu sein, 4 % wurden nach eigenen Angaben misshandelt ($N_{13} = 813$, k. A. = 5). In der fünften Klasse gaben insgesamt 13 % der Kinder an schwer gezüchtigt worden zu sein, wiederum 4 % wurden nach eigenen Angaben misshandelt ($N_{14} = 807$, k. A. = 5). In der sechsten Klasse gaben schließlich 11 % der Kinder an schwer gezüchtigt worden zu sein, ebenfalls wiederum 4 % wurden nach eigenen Angaben misshandelt ($N_{15} = 806$, k. A. = 4).

Tabelle 57. Korrelationen Mediennutzung (Computerspiele) und Sozialverhalten.

Klasse	Nutzungszeiten				Inhalte				Gewaltdelinquenz		
	3.	4.	5.	6.	3.	4.	5.	6.	4.	5.	6.
4. Klasse											
Empathie	-.22**	-.24**	-.21**	-.23**	-.16**	-.17**	-.16**	-.18**	-.19**	-.15**	-.13**
Impulsivität	.11**	.15**	.11**	.11**	.15**	.09*	.06 ^{ns}	.13**	.26**	.13**	.12**
Schulschwänzen	.07 [†]	.14**	.12**	.08 [†]	.10**	.14**	.09*	.12**	.22**	.12**	.08 [†]
Elterngewalt	.11**	.10**	.08*	.07 [†]	.09*	.11**	.10*	.05 ^{ns}	.08*	.05 ^{ns}	.02 ^{ns}
Del. Freunde	.22**	.27**	.21**	.15**	.26**	.28**	.24**	.22**	.49**	.29**	.28**
Gewaltdelinquenz	.15**	.24**	.17**	.16**	.22**	.26**	.26**	.18*		.36**	.24**
5. Klasse											
Empathie	-.21**	-.19**	-.29**	-.25**	-.16**	-.17**	-.22**	-.23**	-.16**	-.28**	-.21**
Impulsivität	.13**	.13**	.16**	.13**	.18**	.13**	.16**	.20**	.23**	.30**	.24**
Risiko-suche	.12**	.16**	.19**	.20**	.26**	.27**	.31**	.34**	.29**	.41**	.35**
Temperament	.16**	.19**	.24**	.16**	.16**	.18**	.17**	.18**	.29**	.34**	.33**
Schuleinstellung	-.12**	-.13**	-.24**	-.21**	-.16**	-.18**	-.24**	-.24**	-.10*	-.19**	-.17**
Schulschwänzen	.05 ^{ns}	.04 ^{ns}	.14**	.07 [†]	.06 ^{ns}	.08*	.04 ^{ns}	.09*	.05 ^{ns}	.28**	.11**
SDQ PV	-.23**	-.24**	-.30**	-.32**	-.19**	-.24**	-.29**	-.26**	-.21**	-.30**	-.24**
SDQ HY	.13**	.04 ^{ns}	.20**	.15**	.11*	.13**	.13**	.15**	.19**	.25**	.17**
SDQ VP	.16**	.20**	.22**	.11**	.12**	.16**	.10**	.08*	.10*	.11**	.15**
Elterngewalt	.10*	.11**	.10**	.10*	.11*	.15**	.13**	.08*	.14**	.18**	.11**
Del. Freunde	.19**	.17**	.15**	.18**	.17**	.16**	.26**	.22**	.29**	.44**	.34**
Gewalt-opfer-erfahrung	.11*	.06 ^{ns}	.14**	.14**	.19**	.19**	.23**	.19**	.20**	.41**	.24**
Gewaltdelinquenz	.14**	.20**	.24**	.26**	.16*	.27**	.31**	.29**	.36**		.48**

Nutzungszeiten					Inhalte				Gewaltdelinquenz		
Klasse	3.	4.	5.	6.	3.	4.	5.	6.	4.	5.	6.
6. Klasse											
Empathie	-.17**	-.18**	-.27**	-.26**	-.15**	-.18**	-.25**	-.28**	-.16**	-.28**	-.32**
Impul- sivität	.13**	.14**	.16**	.10**	.18**	.14**	.13**	.18**	.23**	.28**	.33**
Risiko- suche	.11**	.07 ^{ns}	.14**	.16**	.15**	.17**	.22**	.30**	.18**	.39**	.43**
Tempera- ment	.15**	.18**	.15**	.13**	.12**	.12**	.13**	.13**	.21**	.26**	.42**
Schul- einstellung	-.21**	-.17**	-.25**	-.26**	-.17**	-.24**	-.20**	-.24**	-.12**	-.21**	-.25**
Schul- schwänzen	.07 ^{ns}	.06 ^{ns}	.06 ^{ns}	.14**	.06 ^{ns}	.16**	.09*	.10**	.09*	.24**	.38**
SDQ PV	-.10*	-.09*	-.22**	-.21**	-.10*	-.16**	-.21**	-.21**	-.10*	-.32**	-.25**
SDQ HY	.12**	.09*	.12**	.11**	.08 [†]	.08 [†]	.09*	.13**	.13**	.21**	.27**
SDQ VP	.07 ^{ns}	.12**	.15**	.18**	.12**	.11**	.11**	.07*	.10*	.14**	.15**
Eltern- gewalt	.01 ^{ns}	.13**	.05 ^{ns}	.14**	.08 [†]	.10*	.08*	.10**	.13**	.15**	.18**
Del. Freunde	.08 [†]	.07 [†]	.11**	.14**	.11**	.14**	.14**	.21**	.20**	.25**	.38**
.....											
Gewalt- opfer- erfahrung	.14**	.20**	.17**	.13**	.13**	.14**	.15**	.17**	.11**	.28**	.37**
.....											
Gewalt- delinquenz	.14**	.17**	.19**	.23**	.12**	.19**	.23**	.27**	.24**	.48**	
Klasse	3.	4.	5.	6.	3.	4.	5.	6.	4.	5.	6.
Nutzungszeiten					Inhalte				Gewaltdelinquenz		

Anmerkung. SDQ VP = Verhaltensprobleme, SDQ HY = Hyperaktivität, SDQ PV = Prosoziales Verhalten. Korrelationen nach Pearson. * *p* < .05, ** *p* < .01, † *p* < .10.

Tabelle 58. Korrelationen Mediennutzung (Fernsehen) und Sozialverhalten.

Klasse	Nutzungszeiten				Inhalte			
	3.	4.	5.	6.	3.	4.	5.	6.
4. Klasse								
Empathie	-.16**	-.16**	-.20**	-.15**	-.14**	-.16**	-.14**	-.14**
Impulsivität	.10*	.12**	.09*	.05 ^{ns}	.14**	.10**	.08 [†]	.10*
Schulschwänzen	.12**	.04 ^{ns}	.06 ^{ns}	.08 [†]	.09*	.11*	.09*	.09*
Elterngewalt	.08*	.06 [†]	.03 ^{ns}	.06 ^{ns}	.10**	.08*	.06 ^{ns}	.02 ^{ns}
Del. Freunde	.20**	.21**	.14**	.13**	.23**	.27**	.23**	.17**
Gewaltdelinquenz	.13**	.16**	.07 [†]	.08*	.16**	.22**	.20**	.14**
5. Klasse								
Empathie	-.21**	-.17**	-.19**	-.22**	-.14**	-.14**	-.16**	-.19**
Impulsivität	.18**	.15**	.15**	.11**	.17**	.15**	.16**	.19**
Risikosuche	.08 [†]	.01 ^{ns}	.08*	.06 ^{ns}	.24**	.16**	.23**	.20**
Temperament	.15**	.08*	.14**	.08*	.19**	.17**	.16**	.11**
Schuleinstellung	-.13**	-.15**	-.21**	-.20**	-.18**	-.16**	-.20**	-.22**
Schulschwänzen	.16**	.10*	.08*	.10**	.07 [†]	.12**	.10**	.08*
SDQ PV	-.21**	-.21**	-.26**	-.24**	-.18**	-.15**	-.20**	-.17**
SDQ HY	.15**	.10*	.14**	.12**	.12**	.11**	.11**	.12**
SDQ VP	.11**	.05 ^{ns}	.10**	.09*	.12**	.14**	.09*	.08*
Elterngewalt	.06 ^{ns}	.06 ^{ns}	.02 ^{ns}	.03 ^{ns}	-.01 ^{ns}	.10*	.06 ^{ns}	.05 ^{ns}
Del. Freunde	.17**	.16**	.13**	.11**	.17**	.15**	.19**	.22**
Gewaltopfererfahrung	.08*	.09*	.04 ^{ns}	.05 ^{ns}	.13**	.17**	.14**	.17**
Gewaltdelinquenz	.14**	.15**	.15**	.14**	.16**	.23**	.21**	.19**
6. Klasse								
Empathie	-.13**	-.18**	-.15**	-.24**	-.16**	-.12**	-.19**	-.23**
Impulsivität	.13**	.14**	.11**	.13**	.17**	.15**	.17**	.17**
Risikosuche	.09*	.02 ^{ns}	.04 ^{ns}	.09*	.14**	.10**	.18**	.25**
Temperament	.15**	.10*	.10*	.14**	.15**	.11**	.15**	.14**
Schuleinstellung	-.16**	-.16**	-.20**	-.21**	-.18**	-.22**	-.16**	-.22**
Schulschwänzen	.10*	.05 ^{ns}	.11**	.13**	.08 [†]	.13**	.11**	.08*
SDQ PV	-.12**	-.08 [†]	-.14**	-.22**	-.11*	-.14**	-.09*	-.15**
SDQ HY	.09*	.03 ^{ns}	.08*	.17**	.13**	.06 ^{ns}	.06 ^{ns}	.12**
SDQ VP	.08 [†]	.08 [†]	.12**	.14**	.11*	.14**	.06 ^{ns}	.01 ^{ns}
Elterngewalt	.01 ^{ns}	.08 [†]	.01 ^{ns}	.06 ^{ns}	.03 ^{ns}	.07 [†]	.10**	.11**
Del. Freunde	.15**	.09*	.10*	.12**	.19**	.13**	.16**	.21**
Gewaltopfererfahrung	.13**	.09*	.07*	.07*	.10*	.15**	.10*	.15**
Gewaltdelinquenz	.11**	.08 [†]	.09*	.17*	.12**	.18**	.18**	.18**
Klasse	3.	4.	5.	6.	3.	4.	5.	6.
Nutzungszeiten				Inhalte				

Anmerkung. SDQ VP = Verhaltensprobleme, SDQ HY = Hyperaktivität, SDQ PV = Prosoziales Verhalten. Korrelationen nach Pearson. * $p < .05$, ** $p < .01$, [†] $p < .10$.

Sowohl zwischen der (häufigen) Nutzung von Mediengewaltinhalten und Gewaltprävalenz als auch zwischen Gewaltprävalenz und weiteren (Persönlich-

keits-)variablen, wie z. B. Empathie, Impulsivität, aufbrausendes Temperament, Risikosuche, Elterngewalt und der Zugehörigkeit zu einem delinquenten Freundeskreis, finden sich demnach deutliche quer- wie längsschnittliche korrelative Zusammenhänge. Da die verschiedenen Mediennutzungsvariablen (Zeit bzw. Inhalt, Fernsehen bzw. Computerspiele) aber auch (zum Teil stärker) mit diesen (Persönlichkeits-)Variablen korrelieren, wurde, um diesen Zusammenhängen gerecht zu werden, ein Strukturgleichungsmodell berechnet (Abbildung 65). Maßgabe bei der Entwicklung dieses Modells war die Beschreibung eines kausalen Zusammenhangs zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele bzw. gewalthaltiger Fernsehinhalte und Gewaltprävalenz unter Einbeziehung wichtiger – aus der Literatur bekannter – Einflussfaktoren auf gewalttätiges Verhalten.

In der gewählten Modellstruktur¹⁴⁶ findet sich bei gleichzeitiger Kontrolle dieser Hintergrundfaktoren ein signifikanter schwacher bis mittlerer Einfluss des Spielens gewalthaltiger Computerspiele bzw. des Betrachtens gewalthaltiger Filme auf die Gewaltprävalenz der befragten Kinder ($\beta = .15$). Die Passungsgüte des Modells ($\chi^2 = 135.57$ (50, $N = 804$), $RMSEA = .05$, $RMR = .04$, $SRMR = .04$, $GFI = .98$, $AGFI = .95$) kann bei einer Varianzaufklärung von 33 Prozent dabei als gut bezeichnet werden. Aus den bivariaten Auswertungen wie auch aus dem Modell ergibt sich ferner, dass es vornehmlich Jungen sind, die ein derartiges Nutzungsprofil aufweisen ($\beta = .42$). Zudem steht die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und Filme im Zusammenhang mit einer verminderten Empathiefähigkeit¹⁴⁷ ($\varphi = -.13$), einer erhöhten Neigung, Spannung und Abenteuer durch riskante und aufregende Tätigkeiten zu erleben (Risikosuche, $\beta = .18$) und einer mangelnden Voraussicht eigener Handlungskonsequenzen sowie einer Orientierung an sofort verfügbaren positiven Konsequenzen eigener Handlungen (Impulsivität, $\beta = .09$). Höhere Nutzungszeiten bedingen eine deutlich häufigere Nutzung von Gewaltmedien ($\beta = .35$) und korrelieren deutlich stärker mit einer verminderten Empathiefähigkeit der Kinder ($\varphi = -.20$) als die Gewaltmediennutzung ($\varphi = -.13$). Somit tragen hohe Nutzungszeiten über diesen Pfad (neben dem Pfad

146 Eine vorgeschaltete Analyse der Mehrebenenstruktur der Daten (Level 1: Messzeitpunkte, Level 2: Individuen, Level 3: Klassen) in *STATA* (Version SE 10) erbrachte für das Null-Modell eine Intraklassenkorrelation (ICC) von .024 auf Level 3, d. h. maximal 2.4 % der Varianz der Gewaltdelinquenz kann durch Merkmale des Klassenkontextes erklärt werden (vgl. Hox, 2002; Snijders & Bosker, 1999). Die *konditionale Intraklassenkorrelation* (Oberwittler, 2003) reduziert sich im vorliegenden Datensatz nach Einführung der Variablen des sozialen und kulturellen Kapitals (Bildungsniveau im Elternhaus, Wohlstand im Elternhaus, Migrationshintergrund) um 5 % Prozentpunkte auf 1.9 %. Angesichts dieser geringen maximalen Varianz, die auf Level 3 aufgeklärt werden kann, wurde analog zu den Berechnungen zur Schulleistungsentwicklung auf eine Berücksichtigung der Klassenebene in den berechneten Strukturgleichungsmodellen verzichtet.

147 Sämtliche Pfade für Empathie wurden als Korrelationen modelliert, da für dieses Konstrukt immer von einer gegenseitigen Beeinflussung ausgegangen wird.

über Gewaltmediennutzung) substantiell zur Erklärung delinquenten Verhaltens bei.¹⁴⁸

Im Bereich der Persönlichkeitsvariablen haben neben einer verminderten Empathiefähigkeit ($\varphi = -.17$), auch eine erhöhte Neigung, Spannung und Abenteuer durch riskante und aufregende Tätigkeiten zu erleben (Risikosuche, $\beta = .22$) sowie in geringerem Ausmaß eine mangelnde Voraussicht eigener Handlungskonsequenzen sowie eine Orientierung an sofort verfügbaren positiven Konsequenzen eigener Handlungen (Impulsivität, $\beta = .10$) eine eigenständige Erklärungskraft für Gewaltdelinquenz. Beides sind Bereiche, in denen vor allem Jungen auffällig werden; so haben diese eine deutlich geringere Empathiefähigkeit ($\varphi = -.28$) sowie deutlich höhere Werte auf der Skala *Risikosuche* ($\beta = .26$) und zu geringerem Ausmaß auf der Skala *Impulsivität* ($\beta = .11$). Impulsivität fungiert zudem als moderierende Hintergrundvariable, die mit allen anderen im Modell enthalten Variablen schwache bis mittlere korrelative oder kausale Zusammenhänge aufweist; die stärksten mit einer erlebten Viktimisierung (Elternhaus: $\beta = .27$; Gewaltopfererfahrung: $\beta = .25$) und einem delinquenten Freundeskreis ($\beta = .15$).

Ein weiterer entscheidender Einflussfaktor für die Entstehung gewalttätigen Verhaltens ist das soziale Umfeld der Kinder (vgl. Baier, 2008; Wilmers et al., 2002; Mößle et al., 2007). Zentral sind hier die Rollen von Elternhaus und Peer-group. Mit der Zugehörigkeit zu einem Kreis delinquenter Freunde, der sich als der wichtigste erklärende Faktor für Gewaltprävalenz von Kindern erweist (vgl. auch Mößle et al., 2007), steigt auch die Wahrscheinlichkeit eigener Gewaltdelinquenz ($\beta = .18$). Zudem gibt es einen direkten Zusammenhang zwischen Gewaltmediennutzung und einem delinquenten Freundeskreis ($\varphi = .14$) sowie zwischen Gewaltopfererfahrung und einem delinquenten Freundeskreis ($\varphi = .15$). Gewaltopfererfahrung ist, neben Risikosuche, die Variable mit der größten Erklärungskraft für Gewaltprävalenz in diesem Modell und steht in direktem Zusammenhang mit erlebter Gewalt im Elternhaus ($\varphi = .15$). Dieser Zusammenhang ist zum Teil auch dadurch bedingt, dass diejenigen Kinder, die angaben innerhalb der letzten vier Wochen vor der Befragung Opfer einer Körperverletzung geworden zu sein, diese auch im häuslichen Kontext erlebt haben können. Berichten die Kinder von schwerer Züchtigung oder Misshandlung durch ihre Eltern, hat dies keine direkte Erklärungskraft für Gewaltprävalenz ($\beta = .01^{ns}$), kann aber, wie die Persönlichkeitseigenschaft Impulsivität, als moderierender Hintergrundfaktor betrachtet werden (vgl. auch Mößle et al., 2007).

148 Mediennutzungszeiten wurden aufgrund theoretischer Überlegungen sowie der Befunde zum Zusammenhang zwischen Nutzungszeiten und Gewaltvariablen als moderierende Variable mit aufgenommen, ein direkter Pfad auf Gewaltverhalten wurde jedoch wegen einer für den Autor fehlenden Plausibilität nicht modelliert.

Für die beiden Variablen mit einem (neben Gewaltopfererfahrung und Risiko-suche) starken Erklärungspotenzial für Gewaltprävalenz, delinquenter Freundeskreis und Gewaltmediennutzung, sollen die Zusammenhänge zu delinquentem Verhalten noch einmal grafisch veranschaulicht und varianzanalytisch überprüft werden. Wie Abbildung 66 zu entnehmen ist, stellt sich der Zusammenhang zwischen einem delinquenten Freundeskreis und der eigenen Gewaltprävalenz bei einer bivariaten Betrachtung als annähernd linear dar (univariate Varianzanalyse: delinquenter Freundeskreis $F(4/793) = 26.73, p < .001, f = .36$). Unabhängig vom Geschlecht steigt mit einer zunehmenden Anzahl delinquenter Freunde auch die eigene Gewaltdelinquenz der Kinder deutlich an. Während Kinder ohne delinquente Freunde nur zu 6 Prozent (Mädchen) bzw. zu 13 Prozent (Jungen) eine Gewaltprävalenzbelastung im letzten Jahr aufweisen, ist die Gewaltprävalenz bereits bei einem delinquenten Freund oder einer delinquenten Freundin mehr als doppelt so hoch (Mädchen: 19%; Jungen: 27%). In einer Clique aus drei bis fünf delinquenten Freunden berichten ein Drittel der Jungen von eigener Gewaltdelinquenz im letzten Jahr, bei den Mädchen sind es 17 Prozent. In Cliquen mit mehr als fünf delinquenten Freunden ist schließlich die Gewaltbelastung eines jeden Kindes am erheblichsten. 43 Prozent der Jungen und 45 Prozent der Mädchen in diesen Freundeskreisen berichten über eigene Gewalttaten im letzten Jahr. Neben diesen deskriptiven Unterschieden konnten in einer Post hoc Analyse (Scheffé-Test) des Effektes delinquenter Freude schließlich drei Subgruppen identifiziert werden. Kinder ohne delinquente Freunde unterschieden sich in ihrer Gewaltbelastung statistisch bedeutsam von der Gruppe der Kinder mit einem, zwei oder drei bis fünf delinquenten Freunden. Letztere unterscheidet sich wiederum statistisch bedeutsam in ihrer Gewaltprävalenz von der Gruppe derjenigen Kinder, die über mehr als fünf delinquente Freunde berichten. Somit stellt sich hier ein Effekt der Intensivierung oder Verdichtung gewalttätigen Verhaltens innerhalb oder durch einen stark gewaltbelasteten Freundeskreis dar.

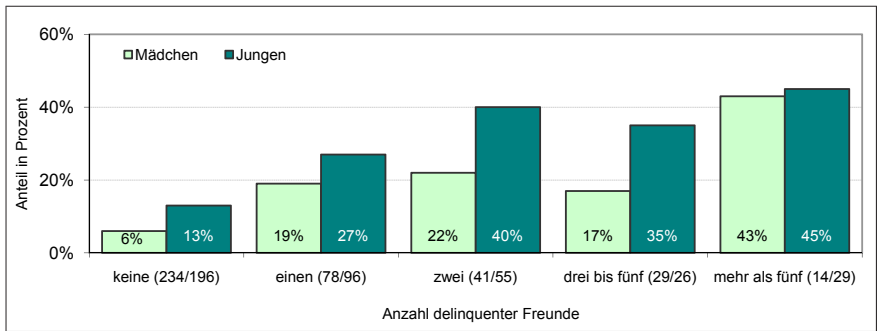


Abbildung 66. Selbst berichtete Gewaltdelinquenz außerhalb der Schule in den letzten 12 Monaten (in Prozent) getrennt nach Anzahl delinquenter Freunde und Geschlecht (6. Klasse).

Ähnlich klar stellt sich der Zusammenhang zwischen Gewaltmediennutzung und der eigenen Gewaltprävalenz dar. So zeigen univariate varianzanalytische Auswertungen für die Nutzung von gewalthaltigen Spielen, dass sowohl bei Jungen als auch bei Mädchen mit einer Nutzung von Spielen mit einem erhöhten Risiko der Jugendbeeinträchtigung oder Jugendgefährdung auch eine höhere Gewaltprävalenz besteht (univariate Varianzanalyse – USK 16/18: $F(1/604) = 35.48, p < .001, f = .24$). Diejenigen Kinder, die zum Befragungszeitpunkt für ihr Alter angemessene Spiele gespielt haben (94 Prozent der Mädchen und 61 Prozent der Jungen, die zu beiden Themenbereichen Angaben gemacht haben), unterscheiden sich statistisch bedeutsam in ihrer Gewaltprävalenz von denjenigen Kindern, die zum Befragungszeitpunkt Computerspiele mit einer Altersfreigabe „ab 16 Jahren“ oder höher gespielt haben (vgl. Abbildung 67): Spielten die Kinder zum Befragungszeitpunkt Computerspiele „Ohne Altersbeschränkung“, „Freigegeben ab 6 Jahren“ oder „Freigegeben ab 12 Jahren“ (USK 0/6/12), liegen die Prävalenzzahlen der Jungen mit 18 Prozent annähernd beim Durchschnitt dieser Altersgruppe von 19 Prozent und etwas deutlicher unter dem Durchschnitt der Jungen von 24 Prozent. Die Mädchen liegen mit 11 Prozent annähernd beim Durchschnitt (nur Mädchen: 12 %) der selbst berichteten Gewaltdelinquenz. Betrachtet man vergleichsweise die Kinder, die derzeit Computerspiele spielten, deren Alterseinstufung bereits deutlich oberhalb der Empfehlung für eine durchschnittlich 12;5-jährige Population liegt, so erhöht sich der Anteil der Jungen, die über eine eigene Gewaltdelinquenz innerhalb der letzten 12 Monate berichten, auf 35 Prozent, der der Mädchen auf 27 Prozent.

Ein ähnlicher Befund ergibt sich, wenn die Gewaltprävalenz unterschiedlicher Nutzergruppen von Filmen einander gegenübergestellt wird (vgl. Abbildung 67). Kinder die angeben, noch niemals Filme ab 16/18 geschaut zu haben (immerhin

41 Prozent der Mädchen, aber nur 19 Prozent der Jungen, die zu beiden Themenbereichen Angaben gemacht haben), weisen im Vergleich zum Altersdurchschnitt jeweils deutlich geringere Gewaltprävalenzzahlen auf (Jungen 13 %, Mädchen 6 %). Wurden derartige Filme hingegen zumindest schon einmal angeschaut, steigen die Prävalenzzahlen bei den Mädchen auf 18 Prozent, bei den Jungen auf 26 Prozent (univariate Varianzanalyse – FAB 16/18: $F(1/784) = 23.57, p < .001, f = .17$).

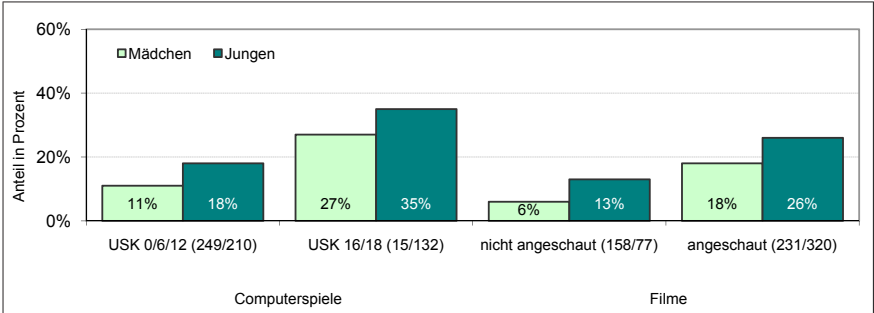


Abbildung 67. Selbst berichtete Gewaltdelinquenz außerhalb der Schule in den letzten 12 Monaten (in Prozent) getrennt nach Mediennutzung und Geschlecht.¹⁴⁹

4.2.3 Längsschnittlicher Zusammenhang zwischen Gewaltmediennutzung und Gewaltprävalenz

Die Querschnittsbefunde zeigen somit sowohl für das Computerspielen als auch für das Fernsehen deutliche Zusammenhänge zwischen den konsumierten Medieninhalten sowie der mit dem Medium verbrachten Zeit und einer selbstberichteten Gewaltprävalenz im Kindesalter (vgl. Tabelle 57 und Tabelle 58 sowie Abbildung 65). Dies sind ähnliche Zusammenhänge, wie sie bereits in der *KFN-Schülerbefragung 2005* für das Jugendalter berichtet wurden (vgl. Möble et al., 2007). In den Korrelationsmatrizen aus Tabelle 57 und Tabelle 58 wurden diese Variablen ferner auch längsschnittlich in Beziehung gesetzt, wobei auch hier kleine bis mittlere Zusammenhänge zwischen den Mediennutzungsvariablen und einer selbst berichteten Gewaltdelinquenz beobachtet werden konnten. Ziel der weiteren Ausführungen soll es sein, anhand der Längsschnittdaten empirisch be-

¹⁴⁹ USK 0/6/12 = Ohne Altersbeschränkung, Freigegeben ab 6 Jahren, Freigegeben ab 12 Jahren; USK 16/18 = Freigegeben ab 16 Jahren, keine Jugendfreigabe, keine Kennzeichnung, Indizierung.

gründete Aussagen über die genaue Richtung dieser Zusammenhänge zu machen.

Zur eingehenderen längsschnittlichen Überprüfung des genauen Wirkzusammenhangs von Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz wurde ein weiteres Strukturgleichungsmodell für die drei Messzeitpunkte berechnet, zu denen in beiden Bereichen Befragungsdaten vorlagen (vierte, fünfte und sechste Klasse, siehe Abbildung 68). Gewaltmediennutzung wurde über den Konsum gewalthaltiger Filme und/oder Computerspiele operationalisiert, Gewaltdelinquenz über die selbstberichtete Gewaltdelinquenz inner- und außerhalb der Schule.

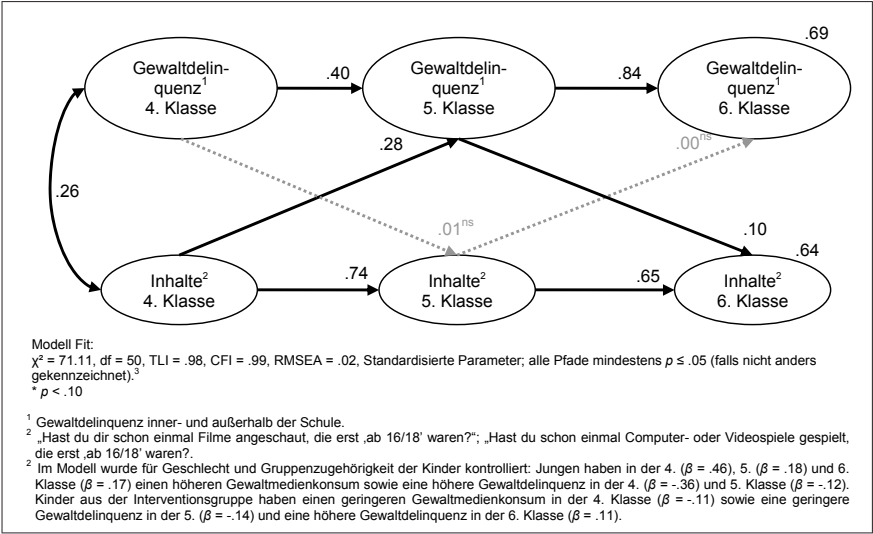


Abbildung 68. Strukturgleichungsmodell zum längsschnittlichen Zusammenhang von Gewaltmedienkonsum und Gewaltdelinquenz.

Das Modell¹⁵⁰ (siehe Abbildung 68) bestätigt zunächst bei guter Modellpassung ($\chi^2 = 71.11$ (50, $N = 724$), $RMSEA = .02$, $TLI = .98$, $CFI = .99$) für die vierte Klasse einen statistisch bedeutsamen querschnittlichen korrelativen Zusammenhang ($\varphi = .26$) zwischen Gewaltmedienkonsum¹⁵¹ und Gewaltdelinquenz,¹⁵² der in seiner Höhe mit den Korrelation aus Tabelle 57 und Tabelle 58 vergleichbar ist. Über die Messzeitpunkte betrachtet sind dabei deutliche Schwankungen vor allem in der selbst berichteten Gewaltdelinquenz festzustellen ($\beta_{45} = .40$, $\beta_{56} = .84$; Gewaltmediennutzung: $\beta_{45} = .74$, $\beta_{56} = .65$). Von besonderer Bedeutung sind jedoch die vier längsschnittlichen Kreuzpfade zwischen Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz, da mit diesen Aussagen über die Wirkrichtung möglich sind. Diese deuten, wie auch schon für den Zusammenhang von Mediennutzung und Schulleistung beobachtet, auf eine wechselnde Beeinflussung beider Variablen in zeitlicher Abfolge hin, d. h. Kinder mit einem hohen Gewaltmedienkonsum berichten im darauf folgenden Jahr über eine höhere Gewaltdelinquenz ($\beta = .23$), die wiederum zu einer höheren Gewaltmediennutzung führt ($\beta = .10$). Der deutlich größere Pfad ist dabei von der Gewaltmediennutzung der vierten Klasse auf die selbst berichtete Gewaltdelinquenz in der fünften Klasse zu beobachten.¹⁵³ Zusammengefasst weisen die längsschnittlichen Befunde folglich eher auf eine verstärkende Wirkung von Gewaltcomputerspielen auf Gewaltdelinquenz hin, und nur zum Teil auf eine Selektion in dem Sinne, dass gewaltdelinquente Kinder sich verstärkt gewalthaltige Computerspiele als Unterhaltungsmedium aussuchen.

150 Als Stichprobenauswahl wurden nur Kinder der Interventions- und Kontrollklassen, zu denen zum dritten, vierten oder fünften Messzeitpunkt und insgesamt mindestens zu zwei Messzeitpunkten Daten vorlagen, aufgenommen ($n = 724$). Die Baselineklassen wurden wegen fehlender Daten für den dritten Messzeitpunkt komplett aus diesen Analysen ausgeschlossen.

Bei den Modellschätzungen wurden korrelierte Messfehler zwischen identischen manifesten Variablen angenommen, um einer Interkorrelation dieser über die Messzeitpunkte Rechnung zu tragen (vgl. Van Aken et al., 1997).

Im Modell wurde zudem für das Geschlecht und die Gruppenzugehörigkeit der Kinder kontrolliert.

151 4. Klasse – $\lambda_{fab1618} = .52$, $\lambda_{cab1618} = .85$, 5. Klasse – $\lambda_{fab1618} = .49$, $\lambda_{cab1618} = .93$, 6. Klasse – $\lambda_{fab1618} = .47$, $\lambda_{cab1618} = .94$.

152 4. Klasse – $\lambda_{Gewaltdelinquenz} = .67$, $\lambda_{Schulgewalt} = .59$, 5. Klasse – $\lambda_{Gewaltdelinquenz} = .68$, $\lambda_{Schulgewalt} = .54$, 6. Klasse – $\lambda_{Gewaltdelinquenz} = .52$, $\lambda_{Schulgewalt} = .73$.

153 Zudem erreicht der Pfad von Gewaltdelinquenz in der fünften Klasse auf Gewaltmedienkonsum in der sechsten Klasse statistische Bedeutsamkeit nur auf dem Niveau von $p < .10$.

4.2.4 Längsschnittlicher Zusammenhang zwischen Gewaltmediennutzung und Empathie

Da der Zusammenhang von Gewaltmedienkonsum und Gewaltdelinquenz jedoch auch von unterschiedlichen Variablen moderiert wird (vgl. Abbildung 65), soll in einem letzten Kapitel die Empathiefähigkeit der Kinder, d.h. die Fähigkeit den Gefühlszustand einer anderen Person wahrzunehmen und stellvertretend zu erleben, als ein wichtiger Mittler im Längsschnitt mit Gewaltmedienkonsum in Beziehung gesetzt werden. Für die Empathiefähigkeit der befragten Schulkinder zeigte sich, dass im Quer- wie im Längsschnitt sowohl ein inhaltlich problematischer als auch ein zeitlich exzessiver Medienkonsum zusammen mit einer verminderten Empathiefähigkeit der befragten Kinder beobachtet werden kann (vgl. Tabelle 57 und Tabelle 58 sowie Abbildung 65). Von entscheidendem Interesse ist nun die Frage, ob a) ein erhöhter Gewaltmedienkonsum lediglich mit einer verringerten Empathiefähigkeit einhergeht, oder b) ein erhöhter Gewaltmedienkonsum im Sinne einer Wirkungsannahme zu einer verminderten Empathiefähigkeit führt, oder c) eine verminderte Empathiefähigkeit im Sinne einer Selektion zu einem höheren Gewaltmedienkonsum führt. Zur Klärung dieser Frage wurde für die Messzeitpunkte, zu denen die Empathiefähigkeit der Kinder erhoben wurde, ein Strukturgleichungsmodell für das Zusammenspiel von Empathiefähigkeit und der Nutzung gewalthaltiger Fernseh- und Computerspielinhalte berechnet.

Das Modell¹⁵⁴ (vgl. Abbildung 69) bestätigt zunächst bei insgesamt guter Passungsgüte ($\chi^2 = 202.41$ (138, $N = 724$), $RMSEA = .03$, $TLI = .98$, $CFI = .98$) für die vierte Klasse einen statistisch bedeutsamen querschnittlichen korrelativen Zusammenhang ($\rho = -.10$) zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medieninhalte¹⁵⁵ und einer verminderten Empathiefähigkeit.¹⁵⁶ Über die Messzeitpunkte betrachtet, scheint der Gewaltmedienkonsum ($\beta_{45} = .73$, $\beta_{56} = .69$) zudem das zeitlich stabilere der beiden Merkmale zu sein (Empathie: $\beta_{45} = .58$, $\beta_{56} = .62$).

154 Als Stichprobenauswahl wurden nur Kinder der Interventions- und Kontrollklassen, zu denen zum dritten, vierten oder fünften Messzeitpunkt und insgesamt mindestens zu zwei Messzeitpunkten Daten vorlagen, aufgenommen ($n = 724$). Die Baselineklassen wurden wegen fehlender Daten für den dritten Messzeitpunkt komplett aus diesen Analysen ausgeschlossen.

Bei den Modellschätzungen wurden korrelierte Messfehler zwischen identischen manifesten Variablen angenommen, um einer Interkorrelation dieser über die Messzeitpunkte Rechnung zu tragen (vgl. Van Aken et al., 1997).

Im Modell wurde zudem für das Geschlecht und die Gruppenzugehörigkeit der Kinder kontrolliert.

155 4. Klasse – $\lambda_{fab1618} = .51$, $\lambda_{cab1618} = .87$, 5. Klasse – $\lambda_{fab1618} = .49$, $\lambda_{cab1618} = .93$, 6. Klasse – $\lambda_{fab1618} = .46$, $\lambda_{cab1618} = .96$.

156 4. Klasse – $\lambda_{Empathie\ 1} = .63$, $\lambda_{Empathie\ 2} = .65$, $\lambda_{Empathie\ 3} = .61$, $\lambda_{Empathie\ 4} = .62$; 5. Klasse – $\lambda_{Empathie\ 1} = .77$, $\lambda_{Empathie\ 2} = .63$, $\lambda_{Empathie\ 3} = .68$, $\lambda_{Empathie\ 4} = .75$; 6. Klasse – $\lambda_{Empathie\ 1} = .69$, $\lambda_{Empathie\ 2} = .64$, $\lambda_{Empathie\ 3} = .61$, $\lambda_{Empathie\ 4} = .70$.

Die Kreuzpfade zwischen den Messzeitpunkten beantworten die eingangs gestellte Frage schließlich recht eindeutig: Verminderte Empathiefähigkeit und Gewaltmedienkonsum treten weder lediglich gemeinsam auf, noch führt eine verminderte Empathiefähigkeit im Sinne einer Selektion zu einem höheren Gewaltmedienkonsum. Ein erhöhter Gewaltmedienkonsum führt vielmehr im Sinne einer Wirkungsannahme kausal zu einer verminderten Empathiefähigkeit. So kann der erhöhte Konsum gewalthaltiger Medieninhalte in der vierten und fünften Klasse eine verminderte Empathiefähigkeit in der fünften und sechsten Klasse erklären ($\beta_{45} = -.11$, $\beta_{56} = -.11$), eine verminderte Empathiefähigkeit in der vierten und fünften Klasse jedoch nicht den erhöhten Konsum gewalthaltiger Medieninhalte in der fünften und sechsten Klasse ($\beta_{45} = -.02^{ns}$, $\beta_{56} = -.03^{ns}$).

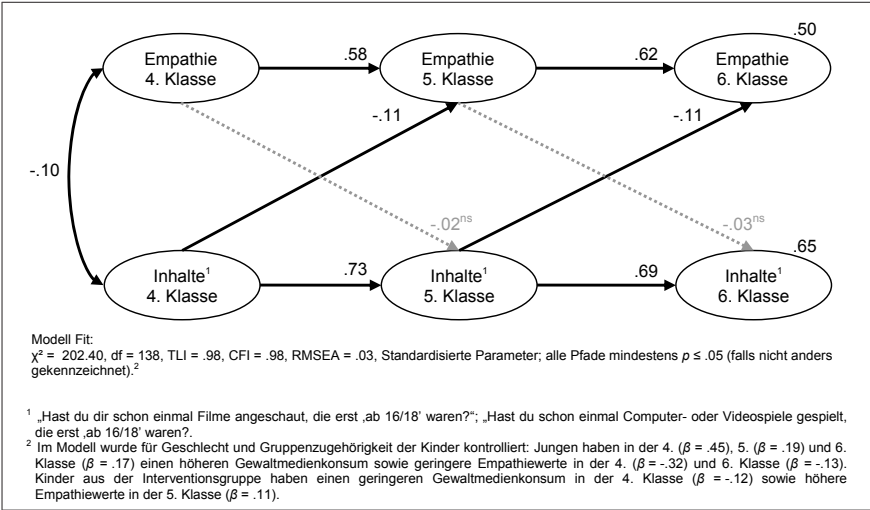


Abbildung 69. Strukturgleichungsmodell zum längsschnittlichen Zusammenhang der Nutzung altersinadäquater Computerspiele- und Fernsehinhalte und Empathiefähigkeit.

4.3 Diskussion

In Kapitel 4.2 wurden zum Thema häusliche Mediennutzung und Gewaltverhalten die folgenden beiden Leitfragen, die mit dem *Berliner Längsschnitt Medien* beantwortet werden sollten, formuliert:

1. Lassen sich die in der *KFN-Schülerbefragung 2005* sowie in weiteren nationalen wie internationalen (quer- wie längsschnittlichen) Studien berichteten

Zusammenhänge zwischen **Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz bei Berücksichtigung** weiterer aus der Literatur bekannter **Einflussvariablen** auch für die Berliner Grundschülerpopulation bestätigen?

2. Können Befunde hinsichtlich einer **Wirkungsvermutung** im Sinne von **Ursächlichkeit** (Gewaltmediennutzung führt zu erhöhter Gewaltprävalenz) im Gegensatz zu einer **Selektion** (gewalttätigere Kinder nutzen eher gewalthaltige Medien) im Längsschnitt bestätigt werden?

Im Folgenden sollen nach einer kurzen Betrachtung der Ergebnisse zum Gewaltverhalten die beiden Fragenkomplexe einzeln aufgegriffen und mit der bestehenden Forschungslage in Beziehung gesetzt werden.

Hinsichtlich der Variablen des abweichenden Verhaltens konnten im *Berliner Längsschnitt Medien* mit anderen Studien vergleichbare Prävalenzwerte ermittelt werden. So berichten Baier und Kollegen (Baier et al., 2010) in der Viertklässlerbefragung der deutschlandweiten *KFN-Schülerbefragung 2007/2008* über 15 Prozent der Kinder, welche in den letzten 12 Monaten Alkohol konsumierten (vgl. 16 % in der vierten Klasse des *Berliner Längsschnitt Medien*), 4 Prozent der Kinder, welche in den letzten 12 Monaten Zigaretten rauchten (vgl. 4 % in der vierten Klasse) sowie 3 Prozent der Kinder, welche in den letzten 12 Monaten die Schule schwänzten (vgl. 5 % in der vierten Klasse). Für die erfassten Variablen der Delinquenz konnten in den Daten des *Berliner Längsschnitts Medien* jedoch, wie für eine Großstadt zu erwarten war, leicht erhöhte Prävalenzwerte im Vergleich zur *KFN-Schülerbefragung 2007/2008* beobachtet werden (Gewalttat innerhalb der letzten 12 Monate: 23 % vs. 15 %; Sachbeschädigung: 9 % vs. 7 %; Diebstahl: 7 % vs. 4 %). Die in den Daten der *KFN-Schülerbefragung 2007/2008* berichteten Geschlechterdivergenzen fanden sich jedoch für abweichendes und delinquentes Verhalten in den vorliegenden Daten wieder (vgl. Baier et al., 2010). Darüber hinaus konnte, wie bereits in der *KFN-Schülerbefragung 2005* für 15-jährige Jugendliche berichtet (vgl. Rabold & Baier, 2008), auch für unsere Berliner Stichprobe anhand der Daten der fünften und sechsten Klasse ein deutlicher Zusammenhang zwischen Opfer- und Täterschaft außerhalb der Schule für Kinder belegt werden.

Zu 1.) Betrachtung des Zusammenhangs Mediennutzung und Gewaltverhalten unter Berücksichtigung von Drittvariablen. In Übereinstimmung mit der bestehenden Forschungslage konnten im *Berliner Längsschnitt Medien* für die befragten Grundschülerinnen und Grundschüler zunächst in korrelativen Auswertungen eine Reihe von Risikokorrelaten eines zeitlichen exzessiven sowie inhaltlich problematischen Medienkonsums ermittelt werden. Einige dieser Risikokorrelate hingen quer- wie längsschnittlich deutlich stärker mit der erhobenen Gewaltprävalenz als mit den Medienvariablen zusammen.

Im Bereich der **Persönlichkeit** waren dies Hyperaktivität und erhöhte Impulsivität (für Studien zum Gewaltverhalten vgl. White et al., 1994; Kagan & Zentner, 1996; Loeber & Farrington, 2000; Farrington, 2000; Moffit & Caspi, 2001; Stadler et al., 2004a; für Studien zum Medienkonsum vgl. Rabold & Baier, 2007; Baier, 2008), erhöhte Risikosuche (vgl. Baier, 2008; Wilmers et al., 2002; Möble et al., 2007), ein aufbrausendes Temperament (vgl. Baier, 2008; Wilmers et al., 2002; Möble et al., 2007), eine geringere Empathiefähigkeit (vgl. zum Gewaltverhalten Stadler et al., 2004a; vgl. zum Medienkonsum Funk et al., 2004; Bartholow et al., 2006; Möller, 2006; Carnegie et al., 2007; Krahé & Möller, 2010; Anderson, C. A. et al., 2010; Krahé et al., 2011) sowie ein geringeres prosoziales Verhalten (vgl. Stadler et al., 2004a). Zudem berichteten die Schülerinnen und Schüler über mehr Verhaltensprobleme mit Gleichaltrigen.

Als Risikokorrelate des **Schulkontextes** zeigten sich eine negative Schuleinstellung (vgl. zum Gewaltverhalten Lösel & Bliesener, 2003; Baier et al., 2009; vgl. zum Medienkonsum Morris, R. G. & Johnson, 2010) sowie ein erhöhter Schulabsentismus (Lösel & Bliesener, 2003).

Im Bereich der **Delinquenz und Viktimisierung** konnten vor allem Zusammenhänge zwischen erlebter Elterngewalt (vgl. Möble et al., 2006; Möble et al., 2007; Hopf et al., 2008; Ferguson, 2011) bzw. einer sonstigen Viktimisierung (Slater et al., 2003; Slater et al., 2004) und eigenem Gewaltverhalten ermittelt werden. Die deutlichsten Zusammenhänge konnten jedoch, wie aufgrund der Forschungslage erwartet, für eine Zugehörigkeit zu einem delinquenten Freundeskreis (zum Gewaltverhalten siehe Lösel & Bliesener, 2003; Baier, 2008; Wilmers et al., 2002; zum Medienkonsum siehe Morris, R. G. & Johnson, 2010; Möble et al., 2006; Möble et al., 2007; Ybarra et al., 2008) berichtet werden.

Bezüglich der **konsumierten Medieninhalte** und der **Nutzungszeiten** zeigten sich schließlich kleine bis mittlere Zusammenhänge im Sinne eines häufigeren Berichts eigener Gewalttäterschaft bei höheren Nutzungszeiten sowie einem höheren Gewaltmedienkonsum (vgl. Lösel & Bliesener, 2003; Baier, 2008; Möble et al., 2007; siehe auch Kapitel 4.1.1).

Sowohl zwischen der (häufigen) Nutzung von Mediengewaltinhalten und Gewaltprävalenz als auch zwischen Gewaltprävalenz und weiteren (Persönlichkeits-)variablen fanden sich demnach deutliche quer- wie längsschnittliche korrelative Zusammenhänge. Die relative Bedeutung der einzelnen Risikokorrelate sowie deren gegenseitige Interdependenz konnte in einem Risikomodell gewalttätigen Verhaltens (siehe Abbildung 65) veranschaulicht werden. Unter Berücksichtigung weiterer aus der Literatur bekannter Einflussvariablen, d. h. Empathiefähigkeit, Impulsivität, Risikosuche, Gewaltopfererfahrung, delinquenter Freundeskreis, Elterngewalt sowie dem Geschlecht der Kinder konnten die Querschnittsbefunde des *Berliner Längsschnitt Medien* aus Kapitel 4.2.2 deutliche

Zusammenhänge vor allem zwischen einer inhaltlich problematischen Mediennutzung und der Gewaltprävalenz der Schülerinnen und Schüler zeigen. Ein ähnlicher Befund konnte bereits in der *KFN-Schülerbefragung 2005* für 15-jährige Jugendliche für die Variablen Gewaltmediennutzung, Gewaltakzeptanz, delinquenter Freundeskreis, erlebte Gewalt im Elternhaus sowie Impulsivität, Risikosuche und aufbrausendes Temperament ermittelt werden (Rabold & Baier, 2007; Baier, 2008; Möble et al., 2007) und konnte somit auch für eine jüngere Stichprobe bestätigt werden. Einen derartigen Zusammenhang zeigten auch weitere nationale wie internationale Studien (vgl. Kapitel 4.1.1).

In einer gemeinsamen Betrachtung der unterschiedlichen Risikokorrelate gewalttätigen Verhaltens behielten die unterschiedlichen Variablen der Persönlichkeit, d. h. Empathie, Impulsivität, Risikosuche, ihre in den Querschnittskorrelationen ermittelte Erklärungskraft. Der in der Literatur berichtete starke direkte Zusammenhang von Impulsivität und Delinquenz (vgl. Stadler et al., 2004a; Kagan & Zentner, 1996; Loeber & Farrington, 2000; Moffit & Caspi, 2001; White et al., 1994; Farrington, 2000) war in diesem Modell bei gleichzeitiger Berücksichtigung weiterer Einflussvariablen deutlich abgeschwächt. Zur genauen Einordnung dieses Forschungsbefundes und insbesondere um die Frage zu klären, ob es sich dabei um einen Trade-off zu Gunsten der Medienvariablen handelt, wären vergleichbare Modellberechnungen mit ähnlichen oder vergleichbaren Variablen hilfreich. Erstaunlicherweise wurde Impulsivität lediglich in der *Schülerbefragung 2005* (vgl. Baier et al., 2006) bei der gemeinsamen Betrachtung des Zusammenhangs Mediennutzung und Gewaltverhalten berücksichtigt, hier jedoch leider nicht in Zusammenhang mit den erhobenen Mediennutzungsparametern.

Darüber hinaus zeigte sich im Einklang mit vorliegenden Forschungsbefunden, dass dem delinquenten Freundeskreis (zum Gewaltverhalten siehe Lösel & Bliesener, 2003; Baier, 2008; Wilmers et al., 2002; zum Medienkonsum siehe Morris, R. G. & Johnson, 2010; Möble et al., 2006; Möble et al., 2007; Ybarra et al., 2008) sowie der eigenen Gewaltopfererfahrung (Slater et al., 2003; Slater et al., 2004) eine elementare Bedeutung zur Erklärung gewalttätigen Verhaltens zukommt. Im Bereich der Viktimisierung verlor bei einer gemeinsamen Betrachtung die erlebte Gewalt im Elternhaus jedoch an Bedeutung. Dies ist aber im Einklang mit früheren Studien, die ebenfalls keine direkte Erklärungskraft von erlebter Elterngewalt für Gewaltprävalenz berichten konnten (vgl. Möble et al., 2007). Erleben Kinder Gewalt in ihrer Erziehung, ist dies vielmehr als moderierender Hintergrundfaktor zu betrachten, was letztlich die Zusammenhänge mit den Variablen der Persönlichkeit verdeutlichten.

Als der für die Thematik dieses Kapitels interessanteste Befund zeigte sich schließlich, dass bei gleichzeitiger Kontrolle der wichtigsten Variablen auf Seiten des Schülers sowie der bedeutsamsten Variablen der Delinquenz und Vikti-

misierung, vor allem der Gewaltmediennutzung eine eigene Erklärungskraft für Gewaltverhalten zukommt. In Übereinstimmung mit früheren Forschungsdaten konnte insbesondere das Spielen gewalthaltiger Computerspiele bzw. das Betrachten gewalthaltiger Filme Gewaltprävalenz erklären, also ein Nutzerprofil, welches vor allem Jungen kennzeichnete (vgl. Anderson, C. A. & Bushman, 2001; Sherry, 2001; Anderson, C. A., 2004; Bushman & Huesmann, 2006; Christensen & Wood, 2007; Sherry, 2007; Savage & Yancey, 2008; Anderson, C. A. et al., 2010). Teilweise im Gegensatz zur bestehenden Forschungslage wurde in der gewählten Modellstruktur jedoch auf einen direkten Pfad der Nutzungszeiten auf Gewaltprävalenz verzichtet (vgl. Bushman & Huesmann, 2006; Anderson, D. R. et al., 2001; Robinson et al., 2001; Johnson et al., 2002; Slater et al., 2003; Slater et al., 2004; Zimmerman et al., 2005; Ostrov et al., 2006; Chowhan & Stewart, 2007; Janssen et al., 2010; Hofferth, 2010; Krahé & Möller, 2010; Morris, R. G. & Johnson, 2010; Gupta et al., 2001; Kuntsche, 2004; Möhle et al., 2006; Kuntsche et al., 2006; Anderson, C. A. et al., 2007; Linder & Gentile, 2009; Gentile et al., 2010; Villani, 2001; Lukesch, 2003; Gentile et al., 2007; Murray, 2008; Anderson, C. A. & Bushman, 2001; Anderson, C. A., 2004; Anderson, C. A. et al., 2010; Anderson, C. A. et al., 2008; Gentile & Gentile, 2008; Wallenius & Punamäki, 2008; Möller & Krahé, 2009; Gentile et al., 2004; Hastings, E. C. et al., 2009; Koglin et al., 2009; Gentile & Stone, 2005; Gentile & Anderson, 2006; Weber et al., 2006). Nach Ansicht des Autors drücken unter Berücksichtigung der bestehenden Erklärungsmodelle (siehe Kapitel 4.1.2) beobachtete Zusammenhänge zwischen Nutzungszeiten und Gewaltprävalenz immer auch einen Zusammenhang zu den konsumierten Medieninhalten aus und können nur schwer von diesen getrennt werden. So fehlen hier auch (im Gegensatz zum Zusammenhang Mediennutzung und Schulleistung, welcher auch über Hypothesen der Zeitverdrängung erklärt werden kann) klare zeitbezogene Hypothesen, die eine Modellierung rechtfertigen würden. Höhere Nutzungszeiten waren aber auch in diesem Modell nicht wirkungslos, da sie zum einen eine deutlich häufigere Nutzung von Gewaltmedien bedingten und zum anderen, nicht gerade erwartungskonform, deutlich stärker als die Gewaltmediennutzung mit einer verminderten Empathiefähigkeit der Kinder zusammenhingen. Somit trugen hohe Nutzungszeiten über diesen Pfad (neben dem Pfad über Gewaltmediennutzung) substantiell zur Erklärung delinquenten Verhaltens bei. Kinder, die viele Stunden täglich in digitalen Welten verbringen und dort nur mit Mediencharakteren oder Avataren anderer Nutzer interagieren, scheinen, unabhängig vom gewählten Inhalt, eine unterentwickelte Empathiefähigkeit zu haben. Parasoziale Beziehungen zu Computerfiguren und Avataren scheinen wichtige soziale Interaktionen in der realen Welt nicht ersetzen zu können und führen – so sie reale menschliche Begegnungen, Face-to-Face-Kommunikation und -Interaktion Im

Sinne einer Zeitverdrängung in zu starkem Maße verdrängen – zu einem Mangel an empathischen Fähigkeiten (vgl. Kleimann & Möhle, 2008; Möhle & Roth, 2009).

Zu 2.) Können Befunde hinsichtlich einer Wirkungsvermutung im Gegensatz zu einer Selektion im Längsschnitt bestätigt werden? Wie auch für den Zusammenhang Mediennutzung und Schulleistung, konnte anhand des berechneten Strukturgleichungsmodells zum längsschnittlichen Zusammenhang von Gewaltmediennutzung und Gewaltverhalten die Frage nach Wirkung oder Selektion wiederum recht eindeutig beantwortet werden: Es muss von einer wechselwirkenden Beeinflussung in zeitlicher Abfolge ausgegangen werden, wobei der „Start“ hier auf Seiten der Gewaltmediennutzung zu beobachten war.¹⁵⁷ D. h. beispielsweise, dass Kinder mit einem hohen Gewaltmedienkonsum zunächst eine höhere Gewaltprävalenz zeigten, was in Folge wiederum zu einem höheren Gewaltmedienkonsum führte. Darüber hinaus war der Wirkpfad der Gewaltmediennutzung auf Gewaltverhalten deutlich größer, wodurch auch auf ein höheres Wirkpotential in dieser Richtung geschlossen werden kann.

Diese Befunde beschreiben somit insgesamt sehr gut das, was Slater und Kollegen (Slater et al., 2003) als *Downward Spiral Model* bezeichneten (vgl. Kristen, 2005; Oppl, 2006; von Salisch et al., 2007): Dieses besagt zur Erklärung des Zusammenhangs zwischen dem Konsum von Mediengewalt und Aggression, dass sich Prädispositionen und der Konsum von Mediengewalt reziprok beeinflussen, sich gegenseitig nicht ausschließen und antisoziale, negative, zerstörerische Folgen haben. In Erweiterung zu von Salisch und Kolleginnen (Kristen, 2005; Oppl, 2006; von Salisch et al., 2007), welche ebenfalls für eine Stichprobe von Berliner Grundschülerinnen und Grundschülern eine reziproke Beeinflussung von Mediengewalt und Aggression aufgrund des Vorliegens vergleichbarer Kreuzpfade (allerdings nur für zwei Messzeitpunkte) beschrieben, konnte in dem vorliegenden Datensatz nun zusätzlich der Verlauf über mehrere Messzeitpunkte belegt werden. Das Vorliegen vergleichbarer Kreuzpfade steht lediglich für ein hohes gemeinsames Auftreten zweier Variablen. Einer Wirkung in Form einer Abwärtsspirale widersprechen die Daten von von Salisch und Kolleginnen (Kristen, 2005; Oppl, 2006; von Salisch et al., 2007) zwar nicht, sie sind wegen der Beschränkung auf zwei Messzeitpunkte jedoch auch nicht geeignet sie substantiell zu stützen. Eine wechselseitige Beeinflussung dagegen, wie sie hier in Form von wechselnden Pfaden sowie jeweils statistisch unbedeutenden Gegenpfaden dokumentiert wurde, spricht dagegen ganz deutlich für eine Wirkung im Sinne

157 Insbesondere die hohen Stabilitäten zwischen dem Gewaltverhalten in der fünften und dem Gewaltverhalten in der sechsten Klasse ließen hier jedoch auch insgesamt weniger Erklärungsspielraum für mögliche Unterschiede durch Variablen der Gewaltmediennutzung.

des *Downward Spiral Model*. Von Interesse wäre hier natürlich wie sich diese Beziehung im weiteren Alter entwickelt.

Zur weiteren Erklärung dieser Abwärtsspirale bietet es sich zudem an, die langfristigen Komponenten des *GAM* von Anderson und Kollegen (Anderson, C. A. & Dill, 2000; Anderson, C. A. & Bushman, 2001; Anderson, C. A. et al., 2007) heranzuziehen, welches die unterschiedlichsten Erklärungsmodelle kombiniert: wiederholte Rezeptionsphasen gewalthaltiger Medien führen demnach über einen längeren Zeitraum über Lernprozesse und eine Verstärkung aggressionsbezogener Wissensstrukturen zu aggressiven Überzeugungen und Einstellungen, aggressiven Wahrnehmungsschemata, feindseligen Attributionstendenzen und aggressiven Verhaltensskripten sowie zu einer Desensibilisierung gegenüber Gewalt (vgl. Bandura, 1973; vgl. Jo & Berkowitz, 1994; vgl. Zillmann, 2003; vgl. Gerbner et al., 2002; vgl. Anderson, C. A. et al., 2003; Huesmann et al., 2003). All dies führt im Sinne einer Rückkoppelung sowie eines „passenden“ Lebensstils, der zudem beispielsweise auch durch die Peer-group geteilt wird, reziprok zu einem fortgesetzten oder erhöhten Gewaltmedienkonsum.

Der eigenständige Wirkpfad der Habitualisierung oder Desensibilisierung gegenüber Mediengewalt konnte durch das längsschnittliche Strukturgleichungsmodell zum Zusammenhang zwischen Gewaltmedienkonsum und Empathiefähigkeit verdeutlicht werden. Hier muss klar von einer einseitigen Beeinflussung ausgegangen werden: Ein erhöhter Gewaltmedienkonsum führte im Sinne einer Wirkungsannahme kausal zu einer verminderten Empathiefähigkeit. Mit dem weiteren interessanten Befund aus den Querschnittsdaten, demgemäß auch hohen Mediennutzungszeiten unabhängig vom Gewaltmedienkonsum eine Bedeutung zur Erklärung geringerer empathischer Fähigkeiten zukommt (ein Befund, welcher natürlich längsschnittlich noch auf seine Bedeutsamkeit überprüft werden müsste), entfaltet die Empathiefähigkeit eine zentrale Mittlerrolle zwischen inhaltlich problematischem, aber auch einem rein zeitlich exzessiven Medienkonsum und Variablen des Zusammenlebens. Der Autor möchte nun nicht so weit gehen und wie Carnagey und Kollegen (2007) die Gefahr einer global zunehmenden und unbemerkten Desensibilisierung (eben nicht nur) durch Gewaltmedien sehen. Hierfür sind, das konnte in diesem Kapitel aufgezeigt werden, zu viele weitere Variablen an der Erklärung auch von Empathiefähigkeit beteiligt, die wiederum untereinander interagieren. Aber dennoch: Legt man das *GAM* von Anderson und Kollegen (Anderson, C. A. & Dill, 2000; Anderson, C. A. & Bushman, 2001; Anderson, C. A. et al., 2007) zugrunde, ist eine Desensibilisierung nur einer von fünf Wirkpfaden einer Gewaltmediennutzung auf Gewaltverhalten. Zieht man die Veränderung von Werten, Normen und Einstellungen hinzu ist hier zumindest ein Nachdenken erforderlich. Nicht zuletzt, weil die Variable Gewaltmediennutzung eigentlich im Vergleich zu vielen anderen sehr ein-

fach beeinflusst werden könnte. Als Frage formuliert: muss eine Gewaltmedien-nutzung wirklich zwangsläufig im Sinne eines allgemein devianteren Lebensstils (vgl. Lösel & Bliesener, 2003) Bestandteil auch dieses Lebensstils sein und als Verstärker der damit verbundenen Werte, Normen und Einstellungen fungieren?