

**Gewaltfördernder Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen
im Kontext von Familie und Peergroup**

Dissertation

zur Erlangung des Doktorgrades der Soziologie

vorgelegt

der Philosophischen Fakultät der Martin-Luther-Universität

Halle-Wittenberg,

Fachbereich Soziologie

von Frau Nibal Aljourani

geb. am 02.03.1977 in Latakia (Syrien)

Erstgutachter: Prof. Dr. Helmut Thome

Zweitgutachter: Prof. Dr. Reinhold Sackmann

Tag der Verteidigung: 07.02.2011

Danksagung

Allen, die mich bei dieser Arbeit unterstützt und begleitet haben möchte ich hiermit ganz herzlich danken.

Ganz besonders herzlich bedanken möchte ich mich bei Professor Thome für die langjährige Unterstützung und Betreuung in allen Phasen der Dissertation und für seine hilfreichen Vorschläge und Ideen bei der Realisierung der Arbeit. Er hat viel Geduld für mich aufgebracht.

Großer Dank geht an die Kinder und Schulen, ohne deren Bereitschaft das ganze Projekt nicht hätte verwirklicht werden können.

Und herzlich danken möchte ich alle meinen Sprachtandempartnern für ihr großes dauerhaftes Engagement beim Korrekturlesen der Arbeit; sie haben mir jederzeit mit Rat und Tat zur Seite gestanden.

Mein herzlicher Dank gilt auch meinen Eltern, meinem Freund Mohammed und meiner guten und mir sehr wertvollen Freundin Taghrid, die mich bei den Problemen der Durchführung der Arbeit stetig emotional unterstützt haben.

Ebenso danken möchte ich meinen Gutachtern, die meine Dissertation begutachtet haben.

Ihnen allen widme ich in vollem Maße die Dissertation.

Nibal Aljourani

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Theorie	7
2.1 Begriffserklärungen und Theorien	7
2.1.1 Definitionen	7
2.1.2 Theorie zur Wirkung medialer Gewalt	19
2.2 Stand der Forschung: Vorgegangene Studien	25
2.2.1 Der gemeinsame Medieumgang innerhalb der Familie	25
2.2.2 Gewalterfahrungen in der Familie und ihre Auswirkungen auf den Konsum gewalthaltiger Medien und das Verhalten der Kinder	33
2.2.3 Peergroup als Erweiterung der häuslichen Medienerfahrungen	40
2.2.4 Medienverhalten von Kindern und Jugendlichen und sein Einfluss auf die Schulleistung der Kinder	48
2.2.5 Präferenzen der Jugendlichen bezüglich des Konsums gewalthaltiger Medienin- halte	51
2.3 Zusammenfassung	57
3. Empirischer Teil: Eigene Studie	62
3.1 Operationalisierung	62
3.2 Fragestellung und Hypothesen	66
3.3 Das methodische Design	72
3.3.1 Erhebungsinstrumente	72
3.3.1.1 Der Fragebogen	72
3.3.1.2 Das Intensivinterview	73
3.3.1.2.1 Erster Block (Nutzung der medialen Gewalt)	75
3.3.1.2.2 Zweiter Block (Sinn und Nutzen der genutzten Angebote)	76
3.4 Stichprobenbeschreibung	78
4. Ergebnisse und Interpretation der quantitativen Studie	81
4.1 Zum Zusammenhang von Medienkonsum, aggressiven Einstellungen und physischer Gewaltbereitschaft	81
4.2 Elterneinfluss und Medienverhalten der Kinder	113
4.3 Bildungsniveau und Mediensensibilität der Eltern	124
4.4 Der Einfluss der Peergroup auf Medienverhalten, aggressive Einstellungen und Ge- waltbereitschaft	132
4.5. Zum Zusammenhang von elterlicher Gewalt, Medienkonsum, aggressiven Einstellun- gen und physischer Gewaltbereitschaft	158

4.6 Medienkonsum bei Kindern mit eigenem Fernsehgerät	159
4.7 Medienkonsum und schulische Leistungen	162
5. Ergebnisse der qualitativen Studie	168
5.1 Durchführung der Interviews	168
5.2 Fragenkritik zum Leitfaden-Interview	202
5.2.1 Kritik der Fragen	202
5.2.2 Technische Probleme	202
5.3 Ergebnisauswertung und Interpretation	202
5.3.1 Interpretation	202
5.3.2 Typisierung als Nutzer	217
5.4 Zusammenfassung	220
6. Fazit	222
Literaturverzeichnis.....	229
Tabellenverzeichnis	242
Anhang	245

1. Einleitung

Das Thema „*Massenmedien und Gewalt*“, das schon über einen langen Zeitraum diskutiert wird, hat nichts von seiner Aktualität verloren.¹ Das Fernsehen übernimmt hierbei immer noch eine dominierende Rolle² und gilt manchem Kind als „*sein(...) beste(r) Freund*.“³

Es ist auffällig, dass die Anzahl der Fernsehgeräte in Familienhaushalten in den Jahren zwischen 1952 und den 90er Jahren exponentiell zugenommen hat.⁴ Bereits 1979 war bei 94 Prozent aller Kinder bis 13 Jahren das Fernsehen zum bevorzugten Medium ihrer Freizeit geworden. Sie sahen häufig fern und versuchten damit, Erwachsene, die oft fernsehen, nachzuahmen.⁵ In den letzten Jahren hat die Ausstattung der Familien mit elektronischen Geräten zugenommen. Zum Beispiel verfügten im Jahr 1987 knapp 30 Prozent der deutschen Familien über Videorecorder und 13,5 Prozent über Heimcomputer. Bereits in den Jahren 1990/91 betrug die Zahl der Haushalte mit Videorecordern 65 Prozent, die mit Heimcomputern 40 Prozent, wie Glogauer in einer Untersuchung ermittelte.⁶

Im Vergleich zum Jahr 2000 gab es laut KIM-Studie einen deutlichen Anstieg bei dem Gerätebesitz der Kinder. 34 Prozent der Befragten besaßen im Jahr 2000 ein eigenes Fernsehgerät.⁷ Im Jahr 2008 verfügte jede Familie, in denen Kinder erzogen werden, über ein Fernsehgerät (100 Prozent).⁸ Der Anteil der Kinder, die einen Computer besitzen, ist ebenfalls im selben Jahr auf 88 Prozent gestiegen.⁹ Im Vergleich dazu belief sich diese Rate im Jahr 2000 auf 21 Prozent.¹⁰ Die Ausstattungsrate für DVD-Player war im Jahr 2008 fast fünfmal höher als im Jahr 2002, welche 18 Prozent betrug.¹¹

Im Jahr 2002 verfügten 47 Prozent der Haushalte über einen Internetzugang, im Jahr 2008 ist die Zahl auf 80 Prozent gestiegen.¹² Bezüglich der Verfügbarkeit eines eigenen Geräts für Kinder teilte sich zu Beginn der 90er Jahre ungefähr die Hälfte aller Kinder bis 15 Jahre mit ihren Geschwistern einen eigenen Fernseher.¹³

1 Kunczik/Zipfel 2002: 110.

2 Klingler 1994: 5; Scheidel 2008: 59; Glogauer 1993: 9.

3 Glogauer 1993: 9; Heidtmann 1992: 76.

4 Im Jahr 1952, als der Nordwestdeutsche Rundfunk die ersten Fernsehsendungen anbot, besaßen rund 1000 Familien ein Fernsehgerät. Drei Jahre später verfügten bereits 100.000 Familien über einen Fernseher. Dann stieg die Anzahl der Haushalte, die einen Fernseher besaßen exponentiell an: 1957 waren es eine Million, 1964 neun Millionen. Im Jahr 1981 verfügten 97 Prozent der Haushalte über mindestens ein Fernsehgerät.

5 Heidtmann 1992: 76.

6 Glogauer 1993: 9.

7 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2003: 15.

8 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2008: 7.

9 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2002: 13; Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2008: 7.

10 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2003: 15; Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2006: 9.

11 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2002: 13; Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2008: 7.

12 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2002: 13; Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2008: 7.

13 Heidtmann 1992: 76.

34 Prozent der Neun- bis Zehnjährigen besaßen sogar ein eigenes Fernsehgerät, wobei es sich zumeist um ein Zweit- oder Drittgerät in der Familie handelte.¹⁴

Pfeiffer und Kleimann haben in einer Befragung, in der sie die Rate der Verfügbarkeit eines eigenen Fernsehgeräts in den Städten Dortmund und München zum Vergleich stellten, herausgefunden, dass 64 Prozent der Dortmunder zehnjährigen Jungen in ihrem Zimmer ein eigenes Fernsehgerät besitzen. Demgegenüber sind es knapp 28 Prozent der (männlichen) Münchener Jugendlichen, die über ein eigenes Fernsehgerät verfügen. So nutzen die Jungen in Dortmund an Schultagen über eine Dauer von 3,3 Stunden Fernsehen und Computerspiele. Im Vergleich dazu konsumieren die Münchener Jungen diese „nur“ 1,8 Stunden täglich.¹⁵

Die höhere Verfügbarkeit des Mediengerätes zieht den gesteigerten Konsum der Medien¹⁶ und somit den Zugang zu brutalen Medieninhalten nach sich.¹⁷ Das kann auch in dem empirischen Teil dieser Arbeit bestätigt werden.

Zudem wies eine Studie¹⁸ den Zusammenhang zwischen sinkenden Schulleistungen und dem Anschauen gewalttätiger Medieninhalte nach, wobei die Präferenz der medialen Gewalt häufig verantwortlich für die Schulleistung ist. Das gilt insbesondere bei Jugendlichen, die häufig Mediengeräte besitzen, intensiv Medien nutzen, sowie Vorlieben für gewalthaltige Medien aufweisen. Dadurch kann ihre Schulleistung herabgesetzt werden.¹⁹ Die Verschlechterung der Schulleistungen durch intensiven (gewalthaltigen) Medienkonsum spielt eine immer bedeutendere Rolle: Denn Kontrollinstanzen, wie beim Kauf oder Leihen der Produkte noch vorhanden, entfallen, wenn Jugendliche im eigenen Zimmer frei über Internet, Fernsehen und Spielkonsole verfügen können.²⁰

Es lässt sich beobachten, dass aufgrund der sich rasant entwickelnden Technologien die Medien den Alltag von Kindern und Jugendlichen immer stärker prägen.²¹ Analog dazu nimmt die Verbreitung von medialer Gewalt und sexuellen Angeboten zu. Vor allem bei privaten Fernsehsendern ist das der Fall,²² weil diese abhängig von Einschaltquoten und den dadurch bedingten Werbeeinnahmen sind²³ und Gewaltfilme die Einschaltquoten erhöhen.²⁴

14 Glogauer 1993: 11.

15 Pfeiffer/Kleimann 2005:1.

16 ebd. 1.

17 ebd. 2.

18 Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e. V. 2009: 5.

19 Pfeiffer et al. 2007: 12 f.

20 Fuhs 2007: 182.

21 Glogauer 1993: 5.

22 Groebel/Gleich 1993: 80.

23 Glogauer 1993: 5.

24 Groebel/Gleich 1993: 80.

Diese beeinflussen hauptsächlich besonders anfällige Kinder und Jugendliche, wirken sozialetisch desorientierend und fördern die Nachahmung der medialen gewalttätigen Verhaltensmodelle im realen Leben.²⁵

Durch Medien wie Internet und Videomarkt sind neue Möglichkeiten für den Medienhandel verfügbar geworden, die sich von der traditionellen Fernseh- und Filmkultur unterscheiden und Kinder, Jugendliche und Erwachsene in die Lage versetzen, verschiedene Formen von medialer Gewalt konsumieren zu können.

Die Vielfalt von medialen Gewaltangeboten birgt die Gefahr in sich, dass mediale Gewalt einen großen Anteil am Leben der Rezipienten einnimmt und ihr Denken und Handeln immer mehr beeinflusst, so Fuhs.²⁶

Vor diesem Hintergrund machen die Jugendlichen ihre alltags- und lebenssituationsspezifischen Medienerfahrungen. Die Erfahrungen, die Kinder und Jugendliche mit Medien machen, finden dabei in erster Linie in der Familie statt. Von dort werden sie in die Gleichaltrigengruppe getragen.²⁷

Familien wiederum stehen unter dem permanenten Einfluss gesellschaftlicher Veränderungen, wobei diese neben ihren positiven Seiten auch neue Anforderungen mit sich bringen, die mitunter zu Überforderungen führen. Diese Veränderungen wirken sich etwa auf partnerschaftliche Beziehungen aus, was insbesondere auf Industrieländer zutrifft. Dort findet man beispielsweise viele Formen von eheähnlichen Beziehungen wie Ehen auf Zeit und auf Probe, gleichgeschlechtliche Ehen oder Ehen ohne Trauschein, die seit Mitte der 80er Jahre um 40 Prozent angestiegen sind. Gleichzeitig nahm die Anzahl alleinstehender Männer und Frauen ständig zu. Ebenso stieg die Zahl der Alleinerziehenden. Es ist zu bemerken, dass das partnerschaftliche Erziehungsmodell der Eltern gegenüber ihren Kindern viele Eltern vor enorme Herausforderungen stellt, die zur Überforderung führen können.²⁸

Die Folge gescheiterter Erziehung sind mitunter sozial irritierte, verwahrloste, teilweise vernachlässigte und misshandelte Kinder, die in ihrem Alltag wiederum aggressives Verhalten an den Tag legen.²⁹ Dieses familiäre aggressive Verhalten und das Erleben der Verwahrlosung in der Familie ziehen laut Bründel und Hurrelmann oft Konsum und Auswirkung medialer Gewalt nach sich.³⁰

25 Glogauer 1993: 5.

26 Fuhs 2007: 182.

27 Barthelms/Sander 2001: 15.

28 Hurrelmann/Palenticien 1995: 145.

29 ebd. 145 f.

30 Bründel/Hurrelmann 1994: 189.

Die vorliegende Arbeit konzentriert sich auf gewalthaltige Fernsehinhalte. Daneben werden aber auch andere Medien wie Computerspiele und DVDs mit entsprechenden Inhalten berücksichtigt.

Um Verwirrung zu vermeiden, ist es sinnvoll darauf hinzuweisen, dass in dieser Arbeit Filme im Fernsehen gemeint sind, wenn von „*Filmen*“ gesprochen wird, und von den Medien DVD/Video getrennt betrachtet werden. Die erwähnten Medien erscheinen mir wichtig, um gewalttätige Verhaltensweisen bei Jugendlichen erklären zu können, die neben gewalthaltigen Fernsehprogrammen auch gewalthaltigen Computerspiele und DVDs konsumieren.

An dieser Stelle ist darauf hinzuweisen, dass Medien nicht den alleinigen Faktor darstellen, der zu aggressiven Verhaltensweisen führen kann. Entgegen zahlreicher Studien, die aggressives Verhalten alleine auf gewalthaltige Medieninhalte zurückführen,³¹ wiesen andere Studien darauf hin, dass weitere Faktoren wie das familiäre Umfeld, die Sozialisationsbedingungen und die Peergroup eine ebenfalls wichtige Rolle bei der Entwicklung aggressiven Verhaltens spielen können.³²

Sutherland ging so weit, zu sagen, dass die Peergroup und das soziale Umfeld dabei sogar weitaus wichtiger seien als die Massenmedien: „*Kriminelles Verhalten wird hauptsächlich in intimen persönlichen Gruppen erlernt. Das bedeutet, dass die unpersönlichen Kommunikationsmittel wie Filme und Zeitungen eine relativ unwichtige Rolle bei der Entstehung kriminellen Verhaltens spielen.*“³³

Der Fokus dieser Untersuchung liegt daher auf dem sozialen Kontext der Mediennutzung, der einen Einfluss auf den Konsumprozess gewalthaltiger Medienangebote und die folgende Entstehung des gewalttätigen Verhaltens hat. Damit spielt das genannte soziale Umfeld in dieser Arbeit eine bedeutende Rolle, wobei es das Rezeptionsverhalten und die Medienwirkung bestimmt oder zumindest maßgeblich beeinflusst.

Dementsprechend werden folgende Fragen in dieser Arbeit untersucht: Inwieweit spielt die Einflussnahme der Eltern auf das Konsumverhalten gewalttätiger medialer Inhalte der Kinder eine Rolle? Welchen Einfluss hat der Konsum gewalthaltiger Medien auf die Entwicklung aggressiver Verhaltensweisen der Kinder? Zudem wird ermittelt, ob das Bildungsniveau eine Rolle bei der Mediensensibilität der Eltern gegenüber gewalthaltigen Filmen spielt. Anschließend wird in dieser Studie untersucht, ob der individuelle Konsum gewalthaltiger Medien durch den Konsum gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner

31 Fuchs et al. 2005: 184. Im Vergleich dazu wiesen bei der Befragung von 1994 die Gruppe der Berufsschüler und 1999 die Realschüler die stärksten Relationen auf. Vgl. Hearold 1979 nach Steckel 1998: 48, Grossman/De Gaetano 2003: 154.

32 Bohrmann 1997: 184.

33 Hervorhebung des Autors, Sutherland 1968: 396.

Medien innerhalb der Peergroup beeinflusst wird. Es wird ebenfalls geprüft, ob der Konsum gewalthaltiger Medieninhalte eine Rolle für die Entwicklung der individuellen aggressiven Einstellung und Gewaltbereitschaft hat. Im Nachhinein wird die Frage untersucht, in welcher Weise diese aggressive Einstellung die Anwendung von Gewalt beeinflusst. Zudem wird ermittelt, ob sich der Konsum gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner Medien in der Peergroup auf die aggressive Einstellung und auf die Anwendung physischer Gewalt auswirkt. In welchem Maße wirken sich familiäre Gewalterfahrungen auf den Konsum gewalthaltiger Medien aus? Zu dieser Hypothese gehört auch die Untersuchung des Einflusses dieser Gewalterfahrungen in der Familie auf die Entwicklung der aggressiven Einstellung und dann auf physische Gewalt. Als weitere wird auch in dieser Arbeit folgende Frage erforscht, ob der Besitz eines eigenen Fernsehgerätes eine Rolle bei dem häufigen Konsum gewalthaltiger Filme spielen kann. Anschließend wird der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Medien auf die Schulleistungen der befragten Schüler untersucht.

Um diese Fragen beantworten zu können, ist es zunächst wichtig die grundlegenden Begriffe zu klären und Theorien zur Wirkung medialer Gewalt zu erläutern. Daher werde ich zu Beginn meiner Arbeit die Begriffe Gewalt, Aggression, Mediensensibilisierung und Peergroup definieren, sowie im Anschluss auf Lerntheoretische Thesen eingehen. Anschließend werden die Ergebnisse vergangener Studien beleuchtet, diskutiert und kritisiert. Danach fahre ich mit der Beschreibung meiner eigenen Untersuchung fort.

Im dritten Kapitel der vorliegenden Arbeit stelle ich meine eigene Untersuchung vor. Dazu werde ich zunächst auf das methodische Design eingehen, also die Erhebungsinstrumente dieser Arbeit erklären. Als erstes Instrument wird ein Fragebogen genutzt, um Daten über den soziodemographischen Hintergrund, die soziale Situation, Medienpräferenz und die Mediengewohnheiten zu gewinnen. Anschließend werden anhand von Interviews ausführlichere Daten über das soziale Umfeld, die Medienvorlieben des Interviewten und den Sinn der Nutzung bestimmter Medien erhoben.

Ebenfalls werde ich die Stichproben beschreiben. Für diese Arbeit werden Kinder zwischen 13 und 14 Jahren ausgewählt, da in diesem Alter die Pubertät beginnt. Diese Phase ist entscheidend für den Prozess der kulturellen Sozialisation. Das spielt auch für den Umgang mit Medien eine große Rolle, denn in diesem Alter grenzen sich die Kinder vom Mediengeschmack und den Mediengewohnheiten ihrer Eltern ab. In enger Wechselwirkung mit der jeweiligen Peergroup entwickelt sich eine eigene Kultur und der eigene Mediengeschmack der Jugendlichen.³⁴

Im Alter von 14 Jahren kann häufig der intensive Konsum gewalthaltiger

³⁴ Barthelmes/Sander 1997: 18.

Medieninhalte, insbesondere das Fernsehen zur Erhöhung aggressiver Handlungen gegenüber anderen Medien führen.³⁵

Im vierten Kapitel werde ich die Ergebnisse der erhobenen quantitativen Daten interpretieren, wobei alle erhobenen Daten mit Hilfe von SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) ausgewertet werden.

Im letzten Kapitel werden die Ergebnisse der qualitativen Studie vorgestellt, wobei jeder Einzelfall durch die Auswertung der Interviews und einer anschließenden Untersuchung des jeweiligen Falles zusammengefasst werden soll. Abschließend sollen alle ausgewählten Fälle hinsichtlich ihres sozialen Umfeldes, ihrer Mediennutzung, sowie ihrer Medienbiographie interpretiert und zusammen verglichen werden.

In den Kapiteln 4 und 5 werden die quantitativen und qualitativen Untersuchungsbefunde mit Bezug zueinander diskutiert.

³⁵ Johnson et al. 2002: 2470.

2. Theorie

2.1 Begriffserklärungen und Theorien

2.1.1 Definitionen

Gewalt- Aggression- Mediensensibilität- Peergroup

Gewalt wird im Alltagsverständnis häufig als ein Phänomen definiert, das auf der körperlichen Schädigung einer Person basiert. Der Begriff Gewalt kann allerdings mehrdeutig interpretiert werden: Die gewählte Interpretation hängt dabei vom jeweiligen Diskurs ab.

Die Gewaltdefinitionen unterscheiden sich hier in vielen wichtigen Punkten. Einige Studien legten das Augenmerk auf physische und beabsichtigt angewandte Gewalt und definierten auf dieser Basis den Gewaltbegriff. Andere Studien berücksichtigten zusätzlich die psychische Gewalt sowie die intentions-unabhängige Schädigung. Häufig wurde Gewalt im Zusammenhang mit Aggression definiert.

Laut Grimm, Kirste und Weiss ist das Fehlen einer eindeutigen Definition des Gewaltbegriffs ein Hauptdefizit vieler Studien zum Thema.³⁶ Daher sollen im Folgenden verschiedene Gewaltdefinitionen und –aspekte betrachtet und aus ihnen eine eigene Definition als Grundlage für diese Arbeit gewählt werden. Dabei steht zunächst die Frage im Vordergrund, welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen, um von Gewalt zu sprechen. Im Anschluss soll geklärt werden, welche verschiedenen Gewaltformen es gibt und welche Formen der Gewalt für diese Arbeit entscheidend sind.

Gunter hat beispielsweise vier verschiedene Aspekte von Gewalt genannt: Hierbei ist zunächst die beabsichtigte Gewalt (*intentional violence*) von der unbeabsichtigten Gewalt (*unintentional violence*) zu unterscheiden. *Unintentional violence* beinhaltet dabei auch Naturkatastrophen und Unfälle, die nach Meinung von Groebel und Gleich nicht unter Gewalt eingeordnet werden können.³⁷ Darüber hinaus unterschied Gunter zwischen „*instrumental violence*“, also Gewalt als Mittel zur Durchsetzung eines Ziels, und „*expressive violence*“, das heißt, Gewalt als spontaner Ausdruck von Wut und Ärger.³⁸

Theunert entwickelte eine abstraktere Definition von Gewalt, die im Wesentlichen den Aspekt von Gunters *intentional*, *instrumental* und *expressive violence* beinhaltet. Darüber hinaus berücksichtigte sie als einen weiteren Aspekt von Gewalt, um welches Ziel es bei der

³⁶ Grimm et al. 2005: 41.

³⁷ Groebel/Gleich 1993: 42.

³⁸ Gunter 1985: 2 ff.

Gewaltanwendung geht: Gewalt ist „*die Manifestation von Macht und/oder Herrschaft mit der Folge und/oder dem Ziel der Schädigung von Einzelnen oder Gruppen von Menschen.*“³⁹

Da die Schädigung laut dieser Definition sowohl Folge als auch Ziel der Machtmanifestation sein kann, beinhaltet sie *instrumental* und *expressive violence*. Die Manifestation von Macht impliziert *intentional violence*.

Auch im Rahmen der National Television Study (NTVS), die das US-amerikanische Fernsehprogramm erforschte, wurden verschiedene Komponenten von Gewalt herausgestellt: Voraussetzung für Gewalt ist die beabsichtigte Schädigung (*intention of harm*), die physische Schädigung (*physical nature of harm*) und Involvierung von Lebewesen (*involvement of animate beings*).⁴⁰ Diese Definition betrachtet die intentionale physische Gewalt, nicht aber die psychische oder intentions-unabhängige Gewalt.

Auch Früh betrachtete Gewalt in Verbindung mit der Intention zur Schädigung. Seiner Meinung nach ist Gewalt aber „*die realisierte oder beabsichtigte, bewusste (nicht unbedingt geplante) Schädigung von Personen, Tieren, Pflanzen oder Sachen.*“⁴¹ Im Unterschied zur NTVS-Definition wird hier psychische Schädigung nicht ausgeschlossen.

Alle drei genannten Definitionen stellen beabsichtigte Gewalt als eine Voraussetzung von Gewalt dar. Die Definition Gunters und der NTVS betrachtet ausschließlich die physische Gewalt und schließt die psychische Gewalt aus. Diese Unterscheidung ist jedoch essentiell, um einen eindeutigen Gewaltbegriff als Grundlage für diese Studie zu erarbeiten.

Die folgenden Definitionen klären den Unterschied zwischen diesen beiden Formen von Gewalt. Außerdem grenzen sie den Gewaltbegriff zu dem der Aggression ab. Nur auf dieser Basis kann die hier entscheidende Form von Gewalt ermittelt werden.

Mit einigen Autoren⁴² sei darauf hingewiesen, dass von Anderen verursachte Aggression physisches und psychisches Leiden ist. Gewalt hingegen ist als physische Verletzung oder Tötung zu differenzieren.⁴³ Damit wird Gewalt allein auf physische Aggression reduziert. Aggression ist also der Oberbegriff, von dem Gewalt als ein Teil subsumiert wird. Sinnvoller ist es jedoch, Aggression von Gewalt durch den Intensivitätsgrad abzugrenzen. Aggression bleibt zwar der Oberbegriff, teilt sich aber auf der nächsten Ebene nicht in psychische Aggression und physische Gewalt. Es ist sowohl auf der Ebene geringerer Intensität (Aggression) als auch auf der Ebene stärkerer Intensität (Gewalt) jeweils zwischen physisch und psychisch zu unterscheiden. Auf diese Weise lässt sich auch

39 Theunert 1992: 61.

40 NTVS 1998: 30.

41 Früh 2001: 39.

42 Williams et al. 1982: 366.

43 Grimm et al. 2005: 44.

die psychische Aggression hinsichtlich der Intensität differenzieren. In ihrer starken Form heißt sie dann analog zur körperlichen psychische Gewalt.

Eine ähnliche Differenzierung nahm Bandura vor. Aggression ist: *„eine Verhaltensweise [...], die zur persönlichen Schädigung und zur Zerstörung von Eigentum führt. Die Schädigung kann sowohl psychisch (in Form von Abwertung oder Erniedrigung) als auch physisch sein.“*⁴⁴ Berkowitz verdichtete diese Definition dahingehend, dass Aggression intendiertes Verhalten darstellt, welches zielgerichtet ist: *„Aggression [ist] immer eine Art Verhalten, physisch oder symbolisch, das mit der Intention durchgeführt wird, jemanden zu schädigen.“*⁴⁵ Hierbei kann Aggression physisch und psychisch sein.

Um Aggression von Gewalt abzugrenzen und zu zeigen, wo schwere Aggression, also Gewalt beginnt, können unterschiedliche Differenzierungen herangezogen werden. Die verschiedenen Perspektiven auf diese veranschaulichen auch die Bedeutung von physischer und psychischer Gewalt.

So unterschied Villani in ihrem Übersichtsartikel *„Impact of Media on Children and Adolescents: A 10- Year Review of the Research“*⁴⁶ Aggression von Gewalt: Diese muss nicht zwangsläufig zu physischer Gewalt führen. Dieser Meinung sind auch El-Faddagh und Nagenborg, die davon ausgegangen sind, dass Medienkonsum zu aggressivem Verhalten führt, aber *„Aggression muss nicht in physische Gewaltanwendung umschlagen.“*⁴⁷ Dennoch steht jedem Menschen die Anwendung physischer Gewalt zur Verfügung. Laut El-Faddagh und Nagenborg handeln wir in unserem Alltag jedoch nach der Maxime *„dass Gewalt eine Lösung ist, die es nicht geben darf.“*⁴⁸ Daher wird physische Gewalt als schwere Form der Aggression oft unterdrückt, auch wenn aggressives Verhalten vorliegt. Aggression wird also als weniger intensiv als Gewalt beschrieben. Eine genaue Abgrenzung, ab welchem Grad nicht mehr bloß von Aggression, sondern von Gewalt die Rede sein soll, findet sich aber in der Literatur nicht. Diese wird im Folgenden zu erarbeiten sein.

In der Psychologie wurde das von der Norm abweichende Verhalten als Bestandteil der *„Aggression“* betrachtet, so Lösel⁴⁹ Die Bereitschaft zu solchem Verhalten wird *„Aggressivität“* genannt und ist dabei als eine Art Persönlichkeitseigenschaft eines Menschen, der sich oft aggressiv verhält, zu verstehen.⁵⁰ Sie kann verbal oder körperlich, offen oder verdeckt ausgedrückt werden. Aggressivität richtet sich häufig gegen andere,

44 Bandura 1979: 18.

45 Berkowitz 1993:11.

46 Villani nach El-Faddagh/Nagenborg 2003: 48.

47 El-Faddagh/Nagenborg 2003: 49.

48 ebd. 44.

49 Lösel et al. 1990: 10.

50 Selg et al. 1997: 3.

kann sich aber auch gegen die eigene Person richten (Autoaggression).⁵¹

Gewalt ist nun, wie auch bei Macbeth Williams ein Teil von Aggression, wobei Gewalt als angewandte Aggression gegen eine andere Person definiert ist.⁵² Aggression ist somit eine Haltung oder Einstellung, die in Gewalt ihre Anwendung findet.

Groebel und Gleich hingegen haben folgenden Abgrenzungsaspekt ergänzt: In einer Untersuchung des deutschen TV-Angebots von 1992 stellten sie fest, dass ein Akt genau dann aggressiv ist, wenn *„erkennbar [ist, dass] eine Person oder eine Gruppe von Personen eine andere Person sowie Tiere und Sachen bewusst und mit Absicht schädigt oder bei einer Handlung eine solche Schädigung in Kauf nimmt.“*⁵³ Gewalt ist in Anlehnung daran schwere Aggression.

In den vorgestellten Definitionen fehlt die genaue Definition von Gewalt und Aggression, wobei nur Groebel und Gleich explizit darauf hingewiesen haben, dass Gewalt schwere Aggression ist. Doch auch bei dieser Differenzierung bleibt die genaue Grenzziehung zwischen den Graden der Aggression ungenau, was daran liegen mag, dass die jeweilige Beurteilung des Aggressionsgrades situationsabhängig ist. Somit lässt sich eine allgemeingültige Definition nicht geben. Daher untersuche ich in dieser Arbeit alle Formen von physischer Aggression.

Unter Berücksichtigung der herausgearbeiteten Schwachstellen existierender Definitionen soll folgende Gewaltdefinition für diese Arbeit gelten: Um sinnvollerweise von Gewalt zu sprechen, muss ein Verhalten vorliegen, das sich gegen Personen oder Gegenstände richtet, zielgerichtet oder als Ausdruck spontaner Wut, in jedem Fall aber beabsichtigt angewandt wird, um den Körper eines Anderen oder einen Gegenstand zu schädigen oder von ihnen Besitz zu ergreifen. Der Aspekt unbeabsichtigter Gewalt wird nachrangig behandelt, da der Einfluss von gewalthaltigen Medien auf das Verhalten von Kindern und Jugendlichen untersucht wird und daher insbesondere Naturgewalten und Unfälle nicht von Bedeutung sind.

Die Beschädigung von Eigentum oder der eigenen Person sowie psychische Gewalt werden in der folgenden Untersuchung ebenfalls nicht erwogen.

In einer Studie von Groebel und Gleich wurde festgestellt, dass gewalthaltige Medien in Deutschland hauptsächlich zu Schaden kommende Personen zeigen: Etwa 20 Prozent der gewalthaltigen Medieninhalte zeigen Todesfälle, mehr als 50 Prozent körperliche

51 Lösel et al. 1990: 10.

52 Lösel et al. 1990: 10.

53 Groebel/Gleich 1993: 42.

Schädigung, nur etwa 16 Prozent materiellen Schaden, 1,3 Prozent psychischen Schaden und nur 0,5 Prozent geschädigte Tiere.⁵⁴ Da davon ausgegangen wird, dass Kinder und Jugendliche die in den Medien gezeigten Inhalte nachahmen, liegt der Schwerpunkt der Untersuchung auf der körperlichen Schädigung anderer Personen, deren Darstellung in den Medien dominiert ist.

Der Fokus der vorliegenden Arbeit wird dementsprechend in Anlehnung an viele gängige Gewaltdefinitionen auf die Anwendung physischer Gewalt durch das Medien konsumierende Individuum gegen seine unmittelbare personale Umwelt gelenkt. Weitere Daten stützen diese Auswahl: Die Sendungen mit physischer Gewalt sind sehr beliebt bei Kindern⁵⁵ besonders wenn darin Schusswaffen verwendet werden, Zerstörung sichtbar wird und viel Blut fließt.⁵⁶ Daher ist davon auszugehen, dass diese Gewalthandlungen verinnerlicht und unter Umständen reproduziert werden.⁵⁷ Hinzu kommt, dass laut Grossman und De Gaetano die gewalthaltigen Medienangebote (in Fernsehen, Kinofilmen und Videospiehallen) sowohl quantitativ als auch qualitativ in den vergangenen 40 Jahren zunahmten.⁵⁸ Auch die von Rezipienten zu verarbeitende Menge der Gewalt hat sich zwischen 1994, 1999 und 2004 erhöht. Gewalthaltige Angebote bieten zudem zahlreiche Identifikationsfiguren, was sich in der positiven Wahrnehmung von Helden in Kriegs- und Actionfilmen zeigt.⁵⁹ Gewalttaten in der Realität haben ebenfalls zugenommen⁶⁰ (siehe Abschnitt 2.2.5).

Die Arbeit konzentriert sich aufgrund dieser gewachsenen Bedeutung auf visuelle Medien (Fernsehen, Computerspiele, DVD) und ganz besonders auf das Fernsehen. Denn dieses übernimmt im Alltag von Kindern und Jugendlichen eine dominante Rolle,⁶¹ besonders im Leben der sechs- bis 13-Jährigen. Trotz der bedeutenden Rolle von Computer, Internet und Spielkonsolen, ist das Fernsehen nicht nur die am häufigsten ausgeübte Medientätigkeit, sondern auch die beliebteste.⁶² Kinder verbringen mehr Zeit mit dem Fernsehen als mit anderen Medien: Laut der KIM-Studie ist das Fernsehen bei 97 Prozent der sechs- bis 13-Jährigen die häufigste Tätigkeit. 73 Prozent der Befragten sehen jeden oder fast jeden Tag fern, 24 Prozent der Befragten sitzen aber ein oder mehrmals pro Woche

54 ebd. 66.

55 Glogauer 1993: 5; Morduchowicz 2002: 141; Fuhs 2007: 182.

56 Grossman/De Gaetano 2003: 163.

57 ebd. 154.

58 ebd. 35.

59 Fuchs et al. 2005: 174 f.

60 Grossman/De Gaetano 2003: 164 f.

61 Klingler 1994: 5; Scheidel 2008: 59; Glogauer 1993: 9.

62 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2008: 15.

vor dem Fernsehen. Insgesamt nutzen 68 Prozent der Kinder Computer, 24 Prozent nutzen ihn jeden oder fast jeden Tag. Fast die Hälfte der Kinder sehen Woche für Woche Videos und DVDs, nur sechs Prozent der Befragten sehen jeden oder fast jeden Tag Video- und DVD-Filme.⁶³

Kinder und Jugendliche konsumieren das Fernsehen besonders stark. Das ging aus vielen Studien hervor. Es gibt etwa 5000 Untersuchungen, die das Thema Medien und Gewalt behandeln.⁶⁴

Im Zentrum der Forschung steht die Untersuchung von Jugendlichen, ihrem Medienkonsum und der dargestellten Gewalt im Fernsehen.

In der Lerntheorie und einer Studie von Lukesch⁶⁵ werden die Besonderheiten von dargestellter Gewalt im Fernsehen erörtert.

Aus Sicht der Lerntheorie hat die dargestellte Gewalt in den Fernsehfilmen Eigenschaften, die das Erlernen und die Umsetzung aggressiver Handlungsmuster eher motivieren können als andere Medien. Die visuell aufgenommenen Handlungen im Fernsehen sind häufig interessant und simpel und daher leicht zu erlernen und zu imitieren. Die Helden bieten sich dem Zuschauer als Identifikationsobjekt an. Die gewalthaltigen Helden sind im Film bei der Erledigung ihrer Ziele normalerweise mindestens kurzfristig erfolgreich.⁶⁶

Der Zuschauer kann daraus bewusst oder unbewusst ableiten, dass er selbst der Bestrafung entkommen kann, wenn er klüger ist als die Filmfigur. Alles in allem wird Gewalt aber als normale Handlung des Alltags dargestellt.⁶⁷

Die Besonderheiten des gewalthaltigen Fernsehangebotes können nach Lukesch in fünf Punkten resümiert werden:

1. Der Kontext der Gewaltdarstellung im Fernsehen stellt ein Risiko für die Zuschauer dar,
2. negative Folgen von Gewalt werden oft nicht dargestellt,
3. Täter werden selten bestraft,
4. gewalthaltige Sendungen beschäftigen sich kaum mit Anti-Gewalt-Themen,
5. positive Seite: Gewalt im Fernsehen ist normalerweise nicht detailliert oder anschaulich dargestellt.⁶⁸

Analog dazu hat Gewalt, die nicht bestraft wird, einen höheren Einfluss auf nachfolgendes aggressives Verhalten als Gewalt, die bestraft wird.⁶⁹

63 ebd. 9.

64 Demnitz 2007: 3.

65 Lukesch 2002.

66 Kunczik/Zipfel 2006: 151.

67 ebd. 151 f.

68 Lukesch 2002: 644.

Kepplinger und Dahlem unterschieden zwischen der natürlichen und der künstlichen Darstellung von Gewalt. Die natürliche Darstellung von Gewalt versucht die Wirklichkeitsnähe darzustellen wie im realen Film. Die künstliche Darstellung von Gewalt ist eine unwirkliche Darstellung, zum Beispiel im Zeichentrickfilm oder als Computeranimation.⁷⁰ Aus der Sicht der Lerntheorie werden Modelle imitiert: Je realitätsnäher Modelle sind, desto besser werden sie imitiert.⁷¹ Dementsprechend wird überprüft, ob der Konsum gewalthaltiger Filme aggressives Verhalten im Vergleich zu Computerspielen und Video stärker beeinflusst.

Ein weiteres Indiz, das zeigt, wie sehr die Bedeutung elektronischer Medien und die damit zusammenhängende Gewaltverbreitung in den letzten Jahren zunahm, ist die in der Öffentlichkeit verstärkt thematisierte Mediensensibilität. Der Begriff bezeichnet die Mediensensibilität der Eltern und die Medienerziehung der Kinder durch die Eltern.

Medienerziehung ist definiert als Sozialisation und Erziehung, die auf einen bestimmten Medienumgang für Kinder und Jugendliche abzielt.⁷² Sie beinhaltet absichtlich und gezielt herbeigeführte mediale Auswirkungen auf Jugendliche hinsichtlich der *kognitiven, emotionalen und sozialen Kompetenzen*, die durch den *Medienumgang* beeinflusst werden und der seinerseits die Persönlichkeit, das Sozialverhalten und die genannten Kompetenzen präge. Sie umfasst ebenfalls *ungezieltes medienbezogenes Erziehungsverhalten*, beispielsweise den Kauf eines Mediums für ein Kind, „*Fernsehverbot*“ als Strafmittel, eine kritische Beurteilung durch die Eltern bezüglich der Dauer des Fernsehkonsums oder Computernutzung und so weiter.⁷³ Der Unterschied zwischen beiden Arten der Medienerziehung liegt folglich im Bewusstsein der Eltern: Sie erziehen entweder bewusst oder unbewusst.

Das Fernsehen wird laut Schorb meistens als eine Art Familienmitglied gesehen. Das heißt, das Familienleben geschehe mit, um und nur gelegentlich neben dem Fernsehen.⁷⁴ Aufgrund der zunehmenden Anzahl der Fernsehgeräte im Haushalt⁷⁵ kommt dabei das gemeinsame Fernsehen nicht unbedingt in der Familie vor.⁷⁶ Außerdem unterscheiden sich die Fernsehvorlieben der Kinder von denen der Eltern. Dabei neigen Kinder häufig durch die Verfügbarkeit eines eigenen Fernsehgerätes zum Anschauen von für sie ungeeigneten

69 Bandura 1979: 7 f; Kunczik 1994: 83 f.

70 Kepplinger/Dahlem 1990: 384.

71 Kunczik/Zipfel 2006: 155.

72 Six 1989: 182.

73 ebd. 182 f.

74 Schorb 2003: 1.

75 Laut Schorb 2003: 3 Heute haben knapp zwei Drittel aller Familien mindestens ein Zweitgerät, ein Drittel hat ein drittes oder viertes Gerät.

76 Schorb 2003: 3.

Sendungen. Dann ignorieren sie möglicherweise die Warnung der Eltern.⁷⁷

Hinsichtlich der Fernseherziehung beruht nach Ansicht von Hurrelmann die elterliche Fernseherziehung und Problematisierung des Fernsehens auf den Kenntnissen oder Vermutungen über das Fernsehverhalten der Kinder und dem, was ihre Kinder ihnen in Bezug auf die konsumierten Programme mitteilen. Wie gut wissen die Eltern über das Fernsehverhalten ihrer Kinder Bescheid?⁷⁸

Eine inhaltliche Beschränkung des Konsums von Fernsehen kommt oft vor, wenn die Eltern ihren Kindern bestimmte Sendungen verbieten: Die Fernseherziehung geschieht hinsichtlich der Inhalte durch die Entfernung des vermeintlich Schädlichen.⁷⁹ Das kann dazu führen, dass Kinder heimlich fernsehen und von den Eltern gestellte Grenzen überschreiten, wobei laut dieser Studie über die Hälfte der Kinder einmal heimlich ferngesehen hat, wenn die Eltern ihnen bestimmte Sendungen verbieten.⁸⁰

Die meisten (84 Prozent) haben laut Hurrelmann die Sendungen gut gefunden. Sendungen, die zur Sparte „Action“ gehören, werden besonders heimlich geguckt.⁸¹

Außerdem erfolgt die Fernseherziehung, wenn die Eltern mit ihren Kindern zusammen fernsehen und sich mit ihnen über die medialen Themen, besonders über die Medieninhalte, unterhalten, und sich nicht nur auf die Fernsehzeiten beschränken, wie es in vielen Familien geschieht.⁸² Demnach gehört das Gespräch mit den Kindern über das Fernsehen zur Fernseherziehung.

Das Gespräch während des Fernsehens kommt in der Familie selten vor und beschränkt „sich häufig auf den Austausch fragmentarischer Kommentare“,⁸³ die eher Emotionen verstärken, als zum Nachdenken anregen, wie es ein ausführliches Gespräch fördert.⁸⁴ Er hat herausgefunden, dass mehr als die Hälfte der Mütter (54 Prozent) manchmal mit ihren Kindern über angeschaute Fernsehinhalte sprechen. 32 Prozent der Familien sprechen mehr oder weniger über gesehene Programme im Fernsehen, 31 Prozent der Väter unterhalten sich mit ihren Kindern selten darüber.⁸⁵ Das bedeutet, dass Fernsehen das Gespräch in der Familie verhindert, besonders bei den interessanten Sendungen.⁸⁶ Barthelmes und Jürgen sind ebenfalls dieser Meinung, wobei das Gesehene während des Rezipierens

77 ebd. 3.

78 Hurrelmann et al. 1996: 72.

79 ebd. 73.

80 Tillmann et al. 2007: 198; Hurrelmann et al. 1996: 75.

81 Hurrelmann et al. 1996: 74.

82 ebd. 74.

83 ebd. 74.

84 ebd. 74.

85 ebd. 79.

86 Schorb 2003: 3.

Gesprächsanlässe bietet. Handelt es sich bei dem Fernsehinhalt um spannende oder betroffen machende Themen, wird oftmals im Nachhinein geredet.⁸⁷

Zur Mediensensibilität gehört auch, ob die Eltern in Gegenwart ihrer Kinder gewalthaltige Filme anschauen.

Für die Anwendung der Medienerziehung im Haushalt ist laut Six die Entwicklung der Medienkompetenz⁸⁸ der Eltern eine Bedingung,⁸⁹ weil das Medienverhalten der Kinder von sozialen Faktoren abhängt und der familiäre Hintergrund als stark einflussgebend auf das Verhalten der SchülerInnen in verschiedenen Bereichen zum Beispiel hinsichtlich des Umgangs mit Medien betrachtet wird.⁹⁰ Das heißt, Eltern sind dabei Vorbild für ihre Kinder, besonders bei der Auswahl der Sendungen⁹¹ und bei der Dauer des Medienkonsums.⁹²

Medienverhalten wird nicht nur durch Erziehung vermittelt, sondern auch durch den alltäglichen Umgang mit dem Fernsehen.⁹³ Ist bei den Eltern das Fernsehen die wichtigste Freizeitbeschäftigung und haben sie kaum außerfamiliäre Kontakte, übernehmen die Kinder oftmals diese Verhaltensweisen.⁹⁴ Dementsprechend orientieren sich Kinder an den Vorlieben ihrer Eltern,⁹⁵ was zum Beispiel den Konsum gewalthaltiger Filme betrifft.⁹⁶

Vor diesem Hintergrund ist in dieser Forschungsarbeit zu fragen, ob das elterliche gemeinsame Fernsehen mit den Kindern, das Gespräch mit den Kindern über mediale Themen, das Verbot bestimmter Filme durch Eltern sowie der Konsum gewalthaltiger Filme in Gegenwart der Kinder einen Einfluss auf die individuelle Rezeption von Filmen mit gewalthaltigen Inhalten durch Kinder hat.

Das Thema der Gleichaltrigen und Gleichgesinnten oder Peers⁹⁷ als Sozialisationsinstanz in der Jugendphase gewinnt seit Mitte des 20. Jahrhunderts für entwicklungspsychologische, soziologische und kriminologische Studien immer mehr an

87 Barthelmes/Jürgen 1997: 178.

88 Medienkompetenz umfasst: Auswahlweise des Fernsehprogramms, Nutzen der Medieninhalte im Alltag und die Häufigkeit dafür, Erfassung der Produktion der Medienangebote und die Absicht dahinter, Überblick über die Medienangebote besonders Kindersendung und Kinderangebote im Internet und Entwicklung der eigenen Meinung, Six et al. 2003: 9 f.

89 Six et al. 2003: 9.

90 Tillmann et al. 2007: 198.

91 Six et al. 2003: 8.

92 ebd. 8.

93 Ficher 2000: 47.

94 Barthelmes/Sander 1990: 61.

95 Barthelmes 1999: 35.

96 Kübler 1995: 97.

97 Das englische Wort Peer ist zu einem wissenschaftlichen Terminus geworden. Ursprünglich bedeutet es so viel wie Standesgleicher oder Ebenbürtiger. In psychologischen Forschungsarbeiten erhielt es die Bedeutung von Altersgleichheit. Da aber das chronologische Alter nicht unbedingt die Gleichheit psychologischer Attribute wie zum Beispiel intellektueller oder sozialer Fähigkeiten impliziert, wird mitunter (zusätzlich) auf die Vergleichbarkeit des Entwicklungsstandes beziehungsweise auf die Gleichgesinntheit abgestellt. Vgl. Schmidt-Denter 1988: 86.

Bedeutung.⁹⁸ Dabei steht der Begriff „*Peergroup*“, für die Gleichaltrigengruppe oder die „*Altersgenossen*“. Er kann allerdings auch eine Gruppe von „*Zeitgenossen*“, oder von „*Standesgenossen*“ bezeichnen.

Mit *Peergroup* sind somit Gleichaltrigengruppen gemeint, deren Mitglieder wiederholt über längere Zeit die gleichen Situationen erleben. *Peergroups* sind demnach soziologische Gruppen, die ein Beziehungsnetz bilden.⁹⁹ Man kann die *Peergroup* als Primärgruppe einordnen, deren Mitglieder die gleichen Interessen haben und sich freiwillig der sozialen Kontrolle der Gruppe unterziehen. Diese Primärgruppe leistet einen wichtigen Beitrag zur Entwicklung der sozialen Identität.¹⁰⁰

Die vorliegende Untersuchung konzentriert sich auf die *Peergroup* als Gleichaltrigengruppe. Denn es kann davon ausgegangen werden, dass es hauptsächlich eine bestimmte Gruppe von Gleichaltrigen ist, die intensiven Umgang mit und Einfluss auf Kinder und Jugendliche hat. Größere und abstrakte Zusammenhänge (wie *Zeit-* oder *Standesgenossen*) sind in diesem Alter zu vernachlässigen, da sie den Alltag der Kinder und Jugendlichen wohl eher selten bestimmen. Im alltäglichen Leben ist vor allem der direkte Umgang mit Eltern und Freunden prägend.

Peergroups sind demnach soziale Gruppen, die ein Verhältnisnetz bilden, das aus einer kleinen Anzahl von Personen besteht, die für eine bestimmte Zeit zusammen bleiben und miteinander verbunden sind.¹⁰¹ Diese Solidaritätsgruppen ermöglichen ihren Angehörigen auf diese Weise den Protest gegen die Erwachsenenwelt und die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit. Die Mitglieder suchen nach Anerkennung und Selbstbestätigung, da ihr Selbstbewusstsein noch nicht gefestigt ist. Die Konfrontation mit anderen Vorstellungen führt dabei in der Regel nicht zur Zerstörung des Selbstbildes des Jugendlichen. Dieser Prozess trägt zum Erwachsenwerden bei.¹⁰² Darüber hinaus haben in der Gruppe der Einfluss und die Kontrolle der Erwachsenen nur eine geringe oder keine Bedeutung. Daher entstehen in ihr eigene Verhaltensweisen, durch die sie ihre Selbstbestimmung äußern können. Damit können sie sich von Erwachsenennormen ablösen, ohne für ihr Verhalten bestraft zu werden.¹⁰³ Das Verhältnis zwischen den Mitgliedern in der Gruppe wird als homogen beschrieben. Die Mitglieder beeinflussen sich wechselseitig. Das wirkt sich auf das Denken, Verhalten und die Wahrnehmung der

98 Sabass 2004: 5.

99 Machwirth 1999: 248.

100 Machwirth 1999: 252.

101 ebd. 248.

102 ebd. 260.

103 ebd. 260.

Zugehörigen aus. Außerdem können Peergroups die Entwicklung zur Gewalttätigkeit ihrer Mitglieder begünstigen.¹⁰⁴

Die Gleichaltrigengruppe beeinflusst laut der Theorie der differenziellen Assoziation die Einstellungen und das Verhalten ihrer Mitglieder, die durch Interaktion und Kommunikation mit Gleichaltrigen erlernt werden,¹⁰⁵ wobei jede Form von Verhalten mit anderen erlernt wird. Durch die Beobachtung des Verhaltens delinquenter Personen und dessen Erfolg steigt die Bereitschaft zu gleichem Verhalten.¹⁰⁶ Hierbei wirkt die Gruppe auf das Verhalten der Mitglieder.

In der Kriminologie stellt die Bedeutung der Gleichaltrigengruppe für delinquentes Verhalten eine der wichtigsten untersuchten Variablen dar.¹⁰⁷ Querschnittstudien und Längsschnittuntersuchungen zeigten, dass die Integration in deviante Gleichaltrigengruppen mit einer Steigerung delinquenter Tätigkeiten der Jugendlichen und der Festigung delinquenzbegründender Einstellungen zusammenhängt.¹⁰⁸ Dieser Zusammenhang ist aber nicht kausal. Die Selektionstheorie besagt, dass Delinquenz die Einbindung in entsprechenden Gruppen fördert, und die Sozialisationshypothese, dass durch die Gleichaltrigengruppe Delinquenz und begünstigende Delinquenzeinstellungen und Normen gebildet werden, was international vorliegende Befunde aufgezeigt haben. Antisoziale Verhaltensweisen tragen vermutlich zur Erhöhung von Zugehörigkeit zu einer Gleichaltrigengruppe bei, die abweichendes Verhalten und passende normativen Einstellungen vertreten. Diese Zugehörigkeit begünstigt später die Beibehaltung delinquenter Einstellungen und Verhaltensweisen.¹⁰⁹

In Bezug auf den Medienkonsum wird laut Döbler die Dauer der Fernsehnutzung und der Videokonsumhäufigkeit der Befragten durch die Gleichaltrigen mit einer Affinität zum Prügeln beziehungsweise zur Rezeption von Mediengewalt beeinflusst¹¹⁰ (siehe Abschnitt 2.2.3).

Diese Arbeit untersucht zusätzlich zum Fernsehen und zum Video auch die Nutzung der Computerspiele, wobei die Gleichaltrigen, die die Anwendung von Gewalt sowie den Konsum gewalthaltiger Medien positiv bewerten, einen Einfluss auf Gewaltbereitschaft oder Präferenzen zu gewalthaltigen Medien anderer Personen dieser Gruppe haben.¹¹¹ Das lässt

104 ebd. 252.

105 Sutherland 1968: 396.

106 Rabold et al. 2008: 69.

107 Kornhauser; Patterson et al. nach Pfeiffer et al. 1999: 7.

108 Johnson; Agnew; Thornberry et al.; Warr/Stafford; Patterson/Dishion nach Pfeiffer et al. 1999: 7.

109 Pfeiffer et al. 1999: 7.

110 Döbler et al. 1999: 119.

111 ebd. 119.

vermuten, dass sich die Einstellung gegenüber medialer Gewalt und tatsächlicher Gewaltanwendung im sozialen Umfeld verstärkt¹¹² (siehe Abschnitt 2.2.3). Die Anerkennung dieses Verhaltens durch die Gruppe mündet häufig in der Anwendung illegaler Gewalt.¹¹³ Daher liegt der Gesichtspunkt dieser Untersuchung insbesondere auf den Medienpräferenzen innerhalb der Peergroup, denn Freunde dienen nicht nur häufig als Gesprächspartner über die Fernsehrezeptionserlebnisse,¹¹⁴ die aktive Aufarbeitung der konsumierten Inhalte erfolgt auch überwiegend unter Freunden.¹¹⁵

Es soll in dieser Arbeit ermittelt werden, ob der Konsum gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner Medieninhalte innerhalb der Peergroup den individuellen Konsum gewalthaltiger Medien begünstigen kann. Weiterhin wird erforscht, ob der individuelle Konsum gewalthaltiger Medien die aggressive Einstellung fördern kann. Anschließend wird außerdem beleuchtet, ob der Konsum gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner Medienkonsum die individuelle aggressive Einstellung beeinflussen kann. Von Interesse ist außerdem die Frage, ob der Konsum der erwähnten Medieninhalte innerhalb der Peergroup zu Gewalttätigkeit führen kann.

112 ebd. 1999: 115; Tillmann et al. 2007: 184.

113 Böttger 1998: 142 f.

114 Eberle 2000: 37 f.

115 Lukesch 1997: 49 f.

2.1.2 Theorie zur Wirkung medialer Gewalt

Die Wirkung von Medien kann laut Burkhart als ein Prozess verstanden werden, der in drei Phasen unterteilt werden kann: Die präkommunikative Phase, die die Auswahl des Mediums umfasst, die kommunikative Phase, die die Wirkung während des Medienkonsums und der Informationsverarbeitung einschließt und die postkommunikative Phase, die den Einfluss der Medien nach dem Konsum auf den Rezipienten bezeichnet.¹¹⁶

Der Schwerpunkt der Medienwirkungsforschung liegt dabei in der postkommunikativen Phase, das heißt, welchen Einfluss der Konsum von Medieninhalten auf die Einstellung und das Verhalten der Rezipienten nachdem Rezeptionsprozess hat.

Es existieren vielfältige Theorien, in denen verschiedene Wirkungsschemata von Medien vorgestellt und beleuchtet wurden. Diese zeigen in einer vereinfachenden Form die theoretisch denkbaren Richtungen auf, in denen mediale Gewalt wirken beziehungsweise nicht wirken kann. So genannte klassische Thesen, die sich ursprünglich auf andere Medien beziehen, können auch einen Denkanstoß zur Wirkung sonstiger medialer Gewalt auf die Nutzer liefern:

Katharsis: Die Katharsis-Hypothese besagt, dass das Ausleben von verdrängten Problemen und Emotionen zu einer „*Reinigung*“ führt. Dabei werden die unerwünschten Emotionen auf der Ebene der Phantasie ausgelebt. Impulse, Bedürfnisse, Gefühle und dergleichen werden demnach auf die Phantasieebene transferiert und so das Bedürfnis nach dem unmittelbaren und realen Ausdruck dieser Impulse gestillt. In Bezug auf das Anschauen medialer Gewalt werden Aggressionen nicht in der Wirklichkeit, sondern in der Phantasie ausgelebt; wodurch sich die Bereitschaft zur realen Ausführung aggressiven Verhaltens verringert. Gemäß dieser These muss die Nutzung medialer Gewalt zu einer „*Läuterung*“, also Reinigung (Katharsis), und daher zu verminderter Gewaltbereitschaft führen.¹¹⁷

Die Katharsisthese ist eine der am häufigsten empirisch widerlegten Behauptungen der Medienforschung. Außerdem widerspricht sie den Erkenntnissen der sozial-kognitiven Lerntheorie. Das bedeutet, dass die Rezipienten die beobachteten dargestellten Handlungen nicht unbedingt direkt nachahmen müssen, sondern ihre Beobachtungen auch zu einem späteren Zeitraum in die Tat umsetzen können.¹¹⁸

Eine besondere Variante dieser Katharsisthese ist die **kognitive Unterstützung**: Sie geht davon aus, dass Menschen „*mit geringen kognitiven Fähigkeiten und einer schwach entwi*

116 Burkhart 2002: 188.

117 Kunczik 1994: 91.

118 Krebs 1994: 366; Lukesch 2002: 650.

ckelten Phantasie“ Medien wie das Fernsehen als Phantasie anregende Unterstützung brauchen. Wird nun Gewalthaltiges im Medium konsumiert, so findet die Reinigung von aggressiven Impulsen statt, was deren Kontrolle ermöglicht.¹¹⁹ Überzeugende empirische Befunde gibt es jedoch nicht, stellten Zipfel und Kunczik fest.

Inhibition: Laut dieser These wirkt sich das Betrachten medialer Gewalt nicht verstärkend auf die Rezipienten aus, sondern verursacht bei Ihnen Angst vor Aggression; dementsprechend ist die eigene Aggressivität gehemmt und tritt nicht ein,¹²⁰ wobei Aggressionsängste und Schuldgefühle bei den Rezipienten produziert werden, insbesondere in Bezug auf negative Handlungsfolgen wie Verletzung und Schmerzen. Bei älteren Rezipienten trägt der Konsum von Horrorfilmen zur Verminderung der Legitimierung von Gewaltbereitschaft bei. Das Gegenteil ist bei den jüngeren Zuschauern der Fall. Die Inhibitionsthese scheint die These der sozial-kognitiven Lerntheorie zu spezifizieren, wobei diese These unterschiedliche Effekte bei unterschiedlicher Darstellung von Aggressionskonsequenzen thematisiert. Die positiven oder negativen Konsequenzen, die aus den Handlungen des Modells folgen, haben eine verstärkende oder abschwächende Wirkung auf die Übertragung des Rezipienten auf das eigene Verhaltensrepertoire.¹²¹

Außerdem bezieht diese Theorie nicht im Geiste einer Nachahmungstheorie im *Stimulus-Response*-Modell das vielfältige Wissen über differentielle Medienwirkungen ein. Die sozial-kognitive Lerntheorie erachtet emotionale Erregung für eine der Randbedingungen der Anregung oder Hemmung aggressiver Verhaltensweisen im Anschluss an die Beobachtung von beispielweise medialer Gewalt.¹²²

Wirkungslosigkeit: Die These geht davon aus, dass mediale Gewalt keine Auswirkungen auf den Rezipienten hat. Obwohl in Laborversuchen verschiedene Wirkungen festzustellen waren, blieben diese bei Feldstudien aus. Daher zieht man den Schluss, dass aufgrund starker normativer Vorstellungen in der Gesellschaft in Bezug auf die Ausübung von Gewalt medial konsumierte Gewalt keine Auswirkungen hat.¹²³ Diese These muss so nicht akzeptiert werden. Sehr gut kann sie aber als Kritik an bestehenden Theorien und Thesen gewertet werden, deren Schwachpunkt tatsächlich darin besteht, dass sie nicht auf langfristig angelegten Untersuchungen beruhen beziehungsweise nicht untereinander vergleichbar sind.¹²⁴

119 Kunczik 1994: 91; Zipfel/Kunczik 2002: 4.

120 Ladas 2002: 70.

121 Krebs 1994: 366 f; Lukesch 2002: 650.

122 Krebs 1994: 367; Kunczik 1994: 78 f.

123 Kunczik 1994: 91.

124 Merten 1999: 134; Lukesch 2002: 651.

Stimulation: Diese These konstatiert im Gegensatz zu der vorangestellten eine direkte Wirkung zwischen Aggression und medialer Gewalt. Die Aggressionsbereitschaft wird durch den Konsum medialer Gewalt gesteigert. Es wird ergänzt, dass dieser direkte Einfluss nur kurzfristig auftritt, und nur, wenn der Rezipient emotional erregt ist.¹²⁵

Habitualisierung: Diese These besagt, dass durch den ständigen, dauerhaften und langfristigen Konsum medialer Gewalt sich der Zuschauer an diese gewöhnt, abstumpft und seine Empathie schwindet.¹²⁶ Nur langfristiger und häufiger Konsum kann diese Auswirkung auf Einstellungen und Persönlichkeitsstrukturen haben und wird schließlich dazu führen, Gewalt als etwas Normales anzusehen. Die These beruht auf der empirisch gesicherten Annahme, dass einzelne gewalthaltige Filme keine negativen Veränderungen nach sich ziehen. Ein Kritikpunkt an den entsprechenden Studien ist jedoch, dass häufiger Fernsehgewaltkonsum nicht klar definiert und operationalisiert wurde.¹²⁷

Aber anders als die Habitualisierungsthese postuliert, findet auch durch häufigen und langfristigen Konsum keine Gewöhnung an die Gewalt statt. Im Gegenteil erhöht der häufige Konsum medialer Gewalt die Gewaltbereitschaft bei den Rezipienten.¹²⁸

Rechtfertigung: Diese These vermittelt den Ansatz, dass zu Aggressivität neigende Personen lieber gewalthaltige Programme anschauen, da sie sich der Illusion hingeben können, ihr Verhalten ist „normal“. In Mediengewalt wird nach (moralischer) Rechtfertigung für das eigene gewalttätige Verhalten gesucht.¹²⁹

Laut dieser These können gewalthaltige Medien als Rechtfertigung von Aggressivität dienen. Die Person, die eine gewalttätige Tat begeht, rechtfertigt diese Tat und begründet dies „rational“. Da Menschen, die ein hohes Maß an Gewaltbereitschaft aufweisen, ihr Verhalten auf diese Weise als normal kategorisieren und ihre Phantasien strukturieren können, konsumieren sie demnach mediale Gewalt. Dann verhalten sie sich wie ein bekanntes Vorbild im Fernsehen. Das lässt die Person ein positives Selbstbild bewahren. Damit werden Schuldgefühle und Vorwürfe abgewendet und kriminelle Handlungen ermöglicht.¹³⁰

Die Rechtfertigungsthese erklärt den maßgeblichen Einfluss der medialen Gewalt mit dem menschlichen Verhalten. Meiner Meinung nach beeinträchtigt die dargestellte Gewalt Menschen, besonders gewaltbereite Personen, die Medien für ihr aggressives Verhalten verantwortlich machen.

125 Kunczik 1994: 91.

126 ebd. 91.

127 Zipfel/Kunczik 2002: 4.

128 Pfeiffer/Kleimann 2005: 6; Winterhoff-Spurk 2009: 6.

129 Ladas 2002: 71.

130 Kunczik/Zipfel 2006: 165 f.

Allgemeine Erregung („Arousal“): Der Konsum dargestellter medialer Gewalt führt laut dieser These zu einem allgemein gesteigerten Erregungspotential beim Zuschauer, dass auch genauso durch Pornographie und dramatische beziehungsweise „actionreiche“ Inhalte ausgelöst wird.¹³¹

Suggestionsthese: Gemäß dieser Theorie imitieren Zuschauer gewalthaltige mediale Szenen. Ein klassisches Beispiel sind die Nachahmungs-Selbstmorde nach dem Suizid Marilyn Monroes.¹³²

Lerntheoretische Thesen: Im Gegensatz zur Suggestionstheorie wird unter Lerntheoretikern von keiner direkten Nachahmung der Medieninhalte ausgegangen, sondern ein allmählicher Lern- und Nachahmungsprozess angenommen, der durch verschiedene Faktoren beeinflusst wird. Im Zentrum des lerntheoretischen Ansatzes steht die ständige Wechselwirkung von Persönlichkeits- und Umweltfaktoren, weshalb keiner der beiden Faktoren isoliert betrachtet werden kann. Aus diesem Grund sagt innerhalb der Lerntheorie das bloße Erlernen einer Verhaltensweise wie Gewalttätigkeit noch nichts darüber aus, ob sie auch ausgeführt wird. Viele weitere Faktoren wie die Hemmung durch soziale Normen, Furcht, Schuldgefühle, Bestrafung, Rache, oder die Verfügbarkeit von Waffen und sonstigen Mitteln zur Umsetzung des Erlernen können das Erlernete noch uminterpretieren, abschwächen, verhindern oder anderweitig beeinflussen. Führt die Nachahmung jedoch zu Erfolg, Belohnung und Anerkennung, schlussfolgert der Lerntheoretiker, dass es zu einer Bekräftigung des Erlernen kommt.¹³³

Banduras Theorie des Beobachtungslernens besagt zum Beispiel, dass der Mensch das Verhalten anderer Personen, ob in der Realität oder in den Medien beobachtet und von ihnen bestimmte Handlungsmuster lernt.¹³⁴ Analog dazu lernt der Zuschauer von medialer Gewalt und imitiert später in den Medien dargestellte Verhaltensmodelle.¹³⁵ Prägende Faktoren sind dabei die Merkmale der Medieninhalte (wie ihr Stellenwert für den Betrachter, ihre Deutlichkeit, die Verständlichkeit, sowie die Rechtfertigung und der Wirkungsgrad der dargestellten Gewalt), die Eigenschaften des Beobachters (zum Beispiel seine Wahrnehmungsfähigkeiten, Charaktereigenschaften, Interessen, frühere Erfahrungen wie zum Beispiel die Bekräftigung erworbener Verhaltensmuster, und sein Erregungsniveau) und

131 Ladas 2002: 71.

132 Kunczik 1994: 91.

133 Zipfel/Kunczik 2002: 7 f.

134 Kunczik 1994: 83.

135 Ladas 2002: 70.

die situativen Bedingungen (zum Beispiel Sozialisation, Normen und Verhaltensweisen in der familiären Umwelt und in den Peergroups).¹³⁶

Die tatsächlich angewendeten Verhaltensweisen sind folglich nicht immer identisch mit den im Medium Dargestellten.¹³⁷

Die Vielzahl der Thesen zur Medienwirkung, von denen bisher keine eindeutig widerlegt beziehungsweise bewiesen werden konnte, verdeutlicht die Schwierigkeiten bei der Aufstellung einer allgemein gültigen Theorie zur Wirkung medialer Gewalt: Die erwähnten Faktoren beim Erlernen medial dargestellter Gewalt können stark variieren und sind oft ausschlaggebend.¹³⁸

Laut Bandura können die Nachahmungsprozesse im Fall, dass eine Nachahmung erfolgreich durchgeführt oder sogar belohnt wird, allerdings fatale Auswirkungen haben: *“Kinder haben nur selten Zugang zu Waffen, die dafür notwendig sind, um das im Fernsehen Gelernte in die Tat umzusetzen. Wenn die Kinder Klappmesser, Totschläger oder Revolver zur Verfügung hätten, könnte man mit absoluter Sicherheit davon ausgehen, dass die Anzahl der imitierten Gewaltakte stark ansteigen würde.”*¹³⁹

Bandura vertrat jedoch nicht die These, dass passendes Rüstzeug und mediale Gewalt automatisch zu gewalttätigen Kindern führt. Denn ein einschränkender Faktor ist die Familie und das Umfeld. Besonders die Familie spielt eine entscheidende Rolle für die Form der Auswirkungen medialer Gewalt: Auf eine Person, die in einem intakten Haushalt (also in einem ohne Gewalttätigkeit zwischen den Eltern oder gegenüber den Kindern) lebt, wirkt Gewalt in den Medien weniger stark als auf eine Person mit einem schwachen sozialen Umfeld. Also muss beachtet werden, dass Gesellschaft und Familie die wichtigsten Rollen bei erlerntem Verhalten spielen.¹⁴⁰ Somit ist es zu einem großen Teil vom sozialen Umfeld abhängig, in welchem Maß das häufige Anschauen gewalthaltiger Medien zum Erlernen gewalttätigen Verhaltens im realen Leben führt.

Der lerntheoretische Ansatz ist für diese Arbeit der plausibelste. Die Lerntheorie gibt zum einen Aufschluss darüber, wie Rezipienten von medialer Gewalt lernen und das Gelernte umsetzen; zum anderen, inwiefern die Nachahmung medialer Gewalt vom sozialen Umfeld (Familie und Peergroup) abhängt. Bei manchen Theorien sind das stabile soziale Umfeld und die Verarbeitung medialer Gewalt bei Kindern unbedingt notwendig. Diese Faktoren wurden hingegen von anderen Thesen wie der Katharsisthese, der Inhibition und

136 Zipfel/Kunczik 2002: 8; Kunczik 1994: 90.

137 Kunczik 1994: 90.

138 Ladas 2002: 69 .

139 Kunczik 1994: 83.

140 Kunczik 1994: 85.

Stimulationsthese, der Allgemeinen Erregungsthese und der Suggestionsthese vernachlässigt. Die Medien sind damit nicht allein für Aggression verantwortlich, sondern auch das soziale Umfeld ist von hoher Bedeutsamkeit. Keine Untersuchung konnte bisher beweisen, dass der Konsum von Mediengewalt alleiniger oder vorrangiger Verursacher von aggressiven Verhaltensauffälligkeiten ist, immer spielen auch andere Faktoren wie zum Beispiel soziale Faktoren eine große Rolle.¹⁴¹ Die Suggestionsthese hat jedoch eine andere Annahme entwickelt, welche nicht mit dem Ergebnis der erwähnten Studie deckungsgleich ist (siehe Abschnitt 2.1.2).

Die These, nach der der Konsum von gewalthaltigen Medien auf direktem Wege zur Ausübung von Gewalt führt, wird laut Kunczik in der wissenschaftlichen Literatur nicht mehr vertreten.¹⁴²

Hypothesen, in denen Gewalt nicht auftritt, werden vernachlässigt, da diese Arbeit sich auf den Einfluss der dargestellten Gewalt auf die eigenen Einstellungen und dann auf das gewalttätige Verhalten von Kindern bezieht.

Nach der Vorstellung verschiedener Theorien zur Medienwirkung wurde deutlich, dass die Lerntheorie die in dieser Arbeit angenommene Hypothese am ehesten unterstützt.

Um den Einfluss des sozialen Umfelds auf die Wirkung medialer Gewalt bei Kindern und Jugendlichen weiter zu belegen, möchte ich auf einige vorher genannte Studien genauer eingehen.

141 Kübler 1995: 97.

142 Kunczik 1994: 91.

2.2 Stand der Forschung: Vorgegangene Studien

2.2.1 Der gemeinsame Medienumgang innerhalb der Familie

Verschiedene Autoren haben die Gewalttätigkeit der Kinder auf mangelnde elterliche Kontrolle zurückgeführt. Es wurde ein starker Zusammenhang zwischen den beiden erwähnten Variablen festgestellt. Kinder, in deren Familie eher wenig Kontrolle ausgeübt wird, sind dreimal so häufig gewalttätig wie Kinder, die sehr stark kontrolliert werden.¹⁴³ Demnach kann laut Franz Petermann und Ulrike Petermann mangelnde Beaufsichtigung durch die Eltern zu aggressivem Verhalten und zu einem negativen Einfluss auf die Orientierung eines Kindes führen.¹⁴⁴ Kinder, die über ein hohes Maß an Selbstkontrolle verfügen, neigen laut der Selbstkontrolltheorie weniger zu delinquenten Verhalten (um ihr Ziel zu erreichen), während Personen mit einer niedrigen Selbstkontrolle häufig ein sozial delinquentes Verhalten aufweisen.

Oft wird gewalttätiges Verhalten positiv bewertet, da sich die Jugendlichen auf die kurzfristigen Folgen konzentrieren.¹⁴⁵ Damit ist die elterliche Aufsicht¹⁴⁶ wichtig für die Entwicklung der Selbstkontrollfähigkeiten eines Kindes.¹⁴⁷

Die elterliche Aufsicht sollte sich nicht nur das Verhalten der Kinder, sondern auch auf deren Medienkonsum erstrecken, da der Einfluss der Familie besonders wichtig für die Entwicklung des Medieneingangs ist - vor allem im Vor- und Grundschulalter. Die Familie spielt bei der Förderung von Medienkompetenz eine erhebliche Rolle. Die Eltern können diese Aufgabe aber nicht immer erfüllen.¹⁴⁸ Die Erwartungen der Gesellschaft an die heranwachsende Generation betreffen auch die Familie, von der zum Beispiel Werteerziehung, Vermittlung von Umweltbewusstsein und Leistungsfähigkeit und auch die Einschränkung des Medienkonsums gefordert wird.¹⁴⁹

Die Fähigkeit zur Auswahl von Medieninhalten wird zum Beispiel weithin als wichtiges Erziehungsziel anerkannt. Doch wie wichtig auch das Erlernen des Umgangs mit den ausgewählten Medienangeboten ist, ist vielen Familien nicht klar.¹⁵⁰

Die Beziehung zwischen Eltern und ihren Kindern beeinflusst das Leben in und außerhalb der Familie. Ein vielfältiges Familienleben verlangt Interesse und Zeit, die vorhandenen Mög-

143 Baier et al. 2005: 70 f.

144 Petermann/Petermann 2008: 68.

145 Enzmann et al. 2004: 264-287 nach Baier/Pfeiffer 2007: 27.

146 Elterliche Aufsicht bedeutet 1. Verhalten des Kindes beobachten, 2. abweichendes Verhalten des Kindes erkennen, 3. abweichendes Verhalten bestrafen.

Kinder Gottfredson, Hirschi 1990: 97.

147 Gottfredson/Hirschi 1990: 97.

148 Theunert/Lenssen 1999: 69.

149 ebd. 69 f.

150 Burkhardt 2001: 20.

lichkeiten auszuschöpfen. Sind Interesse und Zeit knapp, wird die Freizeitgestaltung einfallloser und der Computer- und Fernsehkonsum bei Jugendlichen nimmt zu. Hierbei fehlt meist dann eine kritische Beurteilung des eigenen Fernsehkonsums sowie desjenigen der Kinder.¹⁵¹

Die Daten der Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest zeigten, dass diese elterliche Kontrolle sich laut der KIM-Studie in Abhängigkeit vom Alter der Kinder verändert, wobei sich der gemeinsame Medienkonsum mit den Eltern mit zunehmendem Alter verringert. Die Hälfte der Eltern schätzt den Fernsehkonsum ihrer Kinder geringer ein, als er tatsächlich ist. Nur etwa 20 Prozent der Eltern überschätzen den Fernsehkonsum ihrer Kinder. Fast alle Kinder im Alter zwischen neun und zehn Jahren werden von ihren Eltern beim Fernsehen kontrolliert. Jedoch ist die Kontrolle der 11- bis 12-Jährigen bereits wesentlich geringer.¹⁵² Der Rückgang der elterlichen Kontrolle beschränkt sich nicht nur auf die von den Kindern konsumierten Fernsehprogramme, sondern erstreckt sich auch auf andere Medien zum Beispiel auf den Computer. Während sich die Eltern jüngerer Kinder dafür interessieren, was diese am Computer machen, sinkt das Interesse mit zunehmendem Alter.¹⁵³

In der KIM-Studie wurde herausgefunden, dass sich die Eltern von 69 Prozent der Kinder zwischen sechs und sieben Jahren dafür interessieren, was diese am Computer machen. Diese Rate ist bei den 12- bis 13-Jährigen um 39 Prozent geringer. Nur fünf Prozent der Kinder von 12 bis 13 Jahren sitzen gemeinsam mit den Eltern am Computer gegenüber 30 Prozent der Sechs- bis Siebenjährigen.¹⁵⁴

Dem Fernsehen kommt immer noch eine dominierende Rolle zu.¹⁵⁵ Fernsehen zu schauen ist die häufigste Freizeitaktivität von Kindern (siehe oben 2.1.1).

Viele Familien organisieren ihren Tagesablauf (zum Beispiel Mahlzeiten) gemäß dem Fernsehprogramm. Bereits Kleinkinder werden von den Eltern vor den Fernseher gesetzt, um in Ruhe etwas erledigen zu können.¹⁵⁶ Die Kinder verbringen so ihre Freizeit und sind während des Fernsehschauens beschäftigt. Dabei vergegenwärtigt man sich häufig nicht, welchen Einfluss die schnelle Reihenfolge von Bildern, der plötzliche Wechsel von Inhalten, auf das Kleinkind haben kann.¹⁵⁷

Vielmehr wird im familiären Kontext das Fernsehen als wirksames Erziehungsmittel

151 Kirchmair 2006: 64.

152 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2003: 42.

153 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2003: 30.

154 ebd. 30.

155 Klingler 1994: 5; Scheidel 2008: 59; Glogauer 1993: 9.

156 Kirchmair 2006: 64 f.

157 Bründel/Hurrelmann 1994: 187.

betrachtet: Es wird zur Bestrafung bei schlechten Schulnoten oder Benehmen und zur Belohnung eingesetzt.¹⁵⁸

Der Umgang mit Medien hängt laut Barthelmes häufig vom Interesse der Eltern an ihren Kindern, aber auch von der elterlichen Kontrolle bei der Mediennutzung ab. So gibt es sowohl Kinder, die keinerlei Einschränkungen in der Auswahl des Programms unterliegen, als auch Kinder, die Medien in keiner Weise nutzen dürfen.¹⁵⁹ Auseinandersetzungen um den Fernsehkonsum haben einen großen Einfluss auf das Familienklima: Wer darf das Programm wählen? Wie lange darf geschaut werden? Wie diese Konflikte gelöst werden, hängt vom Gesprächsstil in der Familie ab.¹⁶⁰

Den Eltern fehlt häufig die Kontrolle der allgemeinen Fernsehnutzung durch Kinder. Manchmal findet bei manchen Kindern laut Hurrelmann eine inhaltliche Beschränkung statt.¹⁶¹ Laut ihrer Auffassung haben verschiedene Studien erwiesen, dass sich die elterliche Kontrolle beim Fernsehen häufig nur auf die Konsumdauer beschränkt und sich nicht auf die Inhalte der von Kindern konsumierten Programme auswirkt.¹⁶²

Zu beachten ist jedoch, dass es nur sehr wenige Eltern gibt, die ihren Kindern geeignete Sendungen zeigen.¹⁶³ Den Eltern fällt es oftmals schwer, das Fernsehprogramm ihrer Kinder zu regulieren, das heißt, es gibt nur wenige Grenzen und viele Ausnahmen beim Fernsehen. Diese mangelnde elterliche Kontrolle beeinflusst nicht nur den Fernsehkonsum sondern auch den Konsum bestimmter Medieninhalte wie beispielsweise gewalthaltige Medien, so Scheungrab. Jugendliche, die aus sozial intakten Familien stammen, häufig leichtes Unterhaltungsfernsehen, jedoch keine gewalthaltigen Medieninhalte konsumieren, haben eine geringere Delinquenzgefährdung als Jugendliche, die ohne Vater leben, keine engen familiären Beziehungen haben, unter mangelnder elterlicher Kontrolle, wenig gemeinsamer Freizeitgestaltung und fehlendem elterlichen Umgang mit Medien leiden und häufiger gewalthaltige und indizierte Videofilme konsumieren.¹⁶⁴

Kinder, deren Eltern den Filmkonsum kontrollieren, sind tendenziell weniger gewaltbereit, haben weniger Interesse an Horrorfilmen und harter Gewalt und konsumieren diese seltener.¹⁶⁵

Geringe oder keine Kontrolle des Filmkonsums der Kinder durch die Eltern führt laut

158 Kirchmair 2006: 107.

159 Barthelmes 1999: 149.

160 ebd. 149 f.

161 Hurrelmann et al. 1996: 72.

162 ebd. 74.

163 Hurrelmann et al. 1996: 72 f.

164 Scheungrab 1993: 110.

165 ebd. 264.

Scheungrab zur Akzeptanz von Neutralisierungstechniken wie zum Beispiel Abwehr, Rechtfertigung eigener realer Handlungen von Gewalt. Diese Akzeptanz von Neutralisierungstechniken und auch ein niedriges subjektives Delinquenzrisiko verhindert Schuld- und Angstgefühle, welche die Delinquenzgefährdung hemmen.¹⁶⁶

Obwohl die Fernsehnutzung bei den meisten Kindern laut der KIM-Studie im Einklang mit den Eltern geschieht,¹⁶⁷ kommt es aber - wie in Abschnitt 2.1.1 gezeigt wurde - selten zum Gespräch in der Familie über Medien, insbesondere über Fernsehinhalte:¹⁶⁸ „...*The children say that they themselves choose the shows they watch. And when asked ‘Does your mother or your father recommend any particular show to you?’ the common answer seems to be ‘No.’*“¹⁶⁹ Demgegenüber haben Kübler, Swoboda und Hurrelmann die Erkenntnis gewonnen, dass die Fernsehzeit von fast drei Viertel der sechs- bis 13-jährigen von ihren Eltern reguliert wird. Etwas weniger groß ist hingegen der Anteil derer, die mit ihren Eltern die jeweils gesehenen Fernsehinhalte absprechen (müssen). Diese Regeln gelten auch noch für mindestens die Hälfte der älteren Kinder, die 12 bis 13 Jahre alt sind.¹⁷⁰ Mehr als die Hälfte der Mütter (54 Prozent) sprechen manchmal über konsumierte Fernsehinhalte. 32 Prozent der Familien sprechen ab und zu über gesehene Programme im Fernsehen, 31 Prozent der Väter unterhalten sich selten mit ihren Kindern darüber.¹⁷¹

Ob das elterliche Gespräch über mediale Themen wie Bücher, Filme oder Fernsehsendungen sowie das gemeinsame Fernsehen den Konsum gewalthaltiger Filme beeinflussen kann, wird in dieser vorliegenden Forschung ermittelt.

Ein weiterer Bereich, dem in dieser Arbeit Bedeutung beimessen wird, ist das elterliche Verbot bestimmter Filme.

Für den Fernseh Umgang müssen häufig spezielle Regeln gefunden und umgesetzt werden. Dabei bewegen sich die meisten Eltern zwischen konsequenter kontrollierender Begleitung und dem „Gewährenlassen“ der Kinder. Meist legen die Eltern nur die Regeln für die Konsumdauer fest und verbieten keine bestimmten Sendungen. Das führt aber vorwiegend zu Gefühlen der Unzufriedenheit bei den Eltern.¹⁷²

Die Gate-keeper-Funktion¹⁷³ der Eltern bezieht sich, wie oben erwähnt wurde in fast allen

166 Scheungrab 1993: 264.

167 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2008: 18.

168 Hurrelmann et al. 1996: 74.

169 Morduchowicz 2002: 141.

170 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2008: 18.

171 Hurrelmann et al. 1996: 79.

172 Kübler/Swoboda 1998: 27.

173 Hurrelmann et al. 1996: 74.

Familien mehr auf die Fernsehzeiten als auf die Inhalte.¹⁷⁴ Es ist schwer für Eltern den Umgang der Kinder mit dem Fernsehen einzuschätzen und konsequent zu regulieren.

Die Unentschlossenheit vieler Eltern gegenüber dem Medium und der Beurteilung des Fernsehverhaltens ihrer Kinder führt häufig zu einer unklaren Formulierung der Regeln, zu diffusen Grenzen sowie zu vielen Ausnahmen. Inkonsequenz bezüglich der Fernseherziehung bringt Kinder dazu, dem erzieherischen Einfluss der Eltern zu entkommen (heimliches Fernsehen, Überschreiten von Zeitgrenzen).¹⁷⁵ Dieser Meinung schließt sich auch Tillmann an, wobei er berichtete, dass in der konflikthafter Auseinandersetzung mit Eltern meistens Verbote des Konsums von Fernsehen und Videos ausgesprochen werden. Diese Verbote werden aber von Jugendlichen oft überschritten.¹⁷⁶ Über die Hälfte der Kinder haben schon einmal heimlich ferngesehen, die meisten (84 Prozent) haben die Sendungen als positiv bewertet. Sendungen, die zum Genre „Action“ gehören, werden besonders oft heimlich konsumiert.¹⁷⁷

Ausgehend von diesen Ergebnissen wird in dieser Arbeit ebenfalls erforscht, ob das Verbot bestimmter Filme durch Eltern den Konsum gewalthaltiger Filme fördern kann.

Ein anderes in dieser vorliegenden Arbeit untersuchtes Indiz ist der Konsum gewalthaltiger Filme in der Gegenwart der Kinder und dessen Einfluss auf den Konsum gewalthaltiger Filme durch Kinder.

Eltern fungieren laut Best als Vorbilder ihrer Kinder.¹⁷⁸ Wie Kinder lernen mit dem Fernsehen umzugehen, wie lange sie das Fernsehen nutzen, welche Bedeutung und welche Attraktivität Kinder dem Fernsehen beimessen, kann auf die Gewohnheiten und Werte der Familie zurückgeführt werden, in der das Kind lebt, besonders auf die Bewertung und Nutzung des Fernsehens von erwachsenen Bewertungspersonen, den Eltern (siehe Abschnitt 2.1.1).

Laut der Theorie des Beobachtungslernens von Bandura beobachtet der Mensch das Verhalten anderer Personen und lernt von ihnen bestimmte Handlungsmuster.¹⁷⁹ Primär sind die elterlichen Gewohnheiten und Bewertungen ausschlaggebend dafür, wie häufig Kinder Medien, besonders das Fernsehen, nutzen: *„Je mehr die Eltern selbst fernsehen, desto häufiger und länger nutzen auch ihre Kinder das Fernsehen.“*¹⁸⁰

Six bekräftigte diese Schlussfolgerung von Kübler und Swoboda, dass Eltern durch die Auswahl der Sendungen und die Dauer des Medienkonsums ein Vorbild für ihre Kinder

174 ebd. 74.

175 Hurrelmann et al. 1996: 75.

176 Tillmann et al. 2007: 198.

177 Hurrelmann et al. 1996: 74.

178 Best 1999: 100.

179 Kunczik 1994: 83.

180 Kübler/Swoboda 1998: 26.

sind.¹⁸¹

Häufig wissen die Eltern, dass sie Vorbild ihrer Kinder sein sollen und auf ihr Fernsehverhalten achten müssen. Das hängt aber laut Best von familiären Bedingungen und Erziehungskompetenz ab: „[...] je belastender die existentiellen Bedingungen der Familien sind, je weniger sie auf Freizeitalternativen und Kontakte zur Außenwelt zurückgreifen können und je weniger Erziehungskompetenz vorhanden ist, umso mehr fühlen sich die Eltern überfordert, fernseherzieherische Maßnahmen zu ergreifen.“¹⁸²

Dabei wird in der Arbeit essenziell beleuchtet, ob die folgenden Faktoren: Das gemeinsame Fernsehen, das elterliche Gespräch über mediale Themen, das elterliche Verbot bestimmter Filme und das Anschauen gewalthaltiger Filme in der Gegenwart der Kinder den individuellen Konsum gewalthaltiger Filme durch Kinder fördern können.

Medienerziehung wird durch unterschiedliche Bedingungen beziehungsweise Faktoren bestimmt. Nachfolgend werden die Betrachtungsweisen verschiedener Autoren zu den allgemeinen Bedingungen skizziert.

Burkhardt ist zum Beispiel der Auffassung, dass die Medienerziehung von der Familienform und -struktur, der Größe des Haushaltes, der finanziellen Lage und dem Bildungshintergrund abhängt und diese Faktoren bestimmen, inwieweit Medienerziehung und Mediensozialisation eine Rolle für das Erziehungsklima spielen.¹⁸³ Schorb hat zusätzlich zu Familienstruktur, wirtschaftlicher Lage und Abhängigkeit der Eltern von Alkohol und Drogen die Schichtzugehörigkeit als Einflussfaktor auf den Medienkonsum betrachtet, wobei in der „Unterschicht“ die Wahrscheinlichkeit der Medienabhängigkeit am größten ist.¹⁸⁴ Das Fernsehen wird laut ihm in Unterschichtfamilien benutzt, damit die Familie Konflikte, die nicht zu bewältigen oder zu lösen sind, vermeidet. Ein Wegfallen des Fernsehens bedeutet in den Haushalten vieler Familien zusätzlich eine Zunahme der Konflikte.¹⁸⁵

Hurrelmann hat den Einfluss der Familienformen auf die Fernseherziehung erforscht. Sie hat hervorgehoben, dass Familienstruktur und Fernseherziehung durch Eltern miteinander verbunden sind. Für die verschiedenen Familienformen hat sie folgende Besonderheiten in der Fernseherziehung dargelegt: Bei den Familien mit Ein-Eltern, die meistens die Mütter sind, wurde ein geringerer Einfluss auf die Fernsehgewohnheiten ihrer Kinder festgestellt, als bei anderen nicht alleinerziehenden Müttern und Vätern. Kinder in dieser Familienform erfahren beim Fernsehen häufig keine Kontrolle durch die Eltern und sehen häufig und

181 Six et al. 2003: 8.

182 Best 1999: 100 f.

183 Burkhardt 2001: 366.

184 Schorb 1995: 97 f.

185 ebd. 98.

gegen den Wunsch der/des Erziehungsberechtigten außerhalb des Haushaltes fern. Diese geringe Kontrolle gilt auch für die Familien, die aus Eltern mit zwei Kindern oder mehr als zwei Kindern bestehen, wobei die Nutzung des Fernsehens häufig ohne elterliche Aufsicht und ohne gemeinsames Fernsehen abläuft. Mit Rücksicht auf das jüngere Kind findet jedoch am Abend in der Familie mit zwei Kindern eine deutliche Begrenzung des Fernsehens statt. Bei den Familien mit mehr als zwei Kindern wird das Fernsehen selten zum Gesprächsthema gemacht. In den Familien mit zwei Elternteilen und einem Kind kontrollieren die Eltern eher den kindlichen Fernsehkonsum und die Art und den Umfang des Fernsehverhaltens ihres Kindes im Vergleich zu anderen Eltern/Familiensituation.¹⁸⁶

Theunert und Lenssen haben aber zwischen zwei Bedingungen differenziert und diese in zwei Gruppen kategorisiert: Die erste Bedingung ist die wirtschaftliche Situation wie zum Beispiel, wenn die Kinder aufgrund der Berufstätigkeit der Eltern allein zu Hause bleiben oder intensiver Medienkonsum, verursacht durch die Arbeitslosigkeit der Eltern und die Abhängigkeit der Aktivität der Familie von der finanziellen Lage. Die zweite Bedingung, die den Medienumgang in der Familie bestimmt, und im vorliegenden Forschungsanliegen berücksichtigt wird, ist der Schulabschluss der Eltern.¹⁸⁷

Von allen herausgestellten Bedingungen, die die Medienerziehung bestimmen können, konzentriert sich das vorliegende Forschungsvorhaben auf das elterliche Bildungsniveau und dessen Einfluss auf die Mediensensibilität der Eltern auf den Konsum gewalthaltiger Filme.

Die Variablen, die die Mediensensibilität der Eltern umfassen und die in der Arbeit herangezogen werden, sind wie oben erwähnt wurde, gemeinsamer Konsum von Fernsehen, das elterliche Gespräch über mediale Themen, das Verbot bestimmter Filme und der Konsum gewalthaltiger Filme in Gegenwart der Kinder.

In Anlehnung an diese Variablen wird dem elterlichen Bildungshintergrund ein hoher Stellenwert beigemessen, da er die Mediensensibilität der Eltern gegenüber dem Medienverhalten der Kinder, insbesondere dem Konsum gewalthaltiger Filme, bestimmen kann. Diese Annahme basiert auf der Ansicht von Theuner, Lenssen, Best, Baacke, Petra und Schorb.¹⁸⁸ Das heißt, für Eltern, die über ein hohes Bildungsniveau verfügen, sind unterschiedliche Aktivitäten und diskursive Auseinandersetzungen von Bedeutung und der Medienkonsum wird in einem solchen Umfeld reguliert. Bei Eltern mit niedrigem Bildungshintergrund sind die Medien hingegen sehr wichtig. Medien in diesem Umfeld

¹⁸⁶ Hurrelmann et al. 1996: 163 ff.

¹⁸⁷ Theunert/Lenssen 1999: 70.

¹⁸⁸ Theunert/Lenssen 1999; Best 1999; Baacke/Petra 1999; Schorb 1995.

werden auch von den Kindern ohne Kontrolle sehr intensiv genutzt. Die Medienerziehung durch die Eltern ist begrenzt und daher benötigt die Familie dabei Unterstützung.¹⁸⁹ Das Fernsehen ist in diesem Umfeld von großer Relevanz, wobei Jugendliche häufig ziellos das Medium Fernsehen konsumieren.¹⁹⁰ Das Fernsehen garantiert Kontakt nach außen und kann Schwierigkeiten und Konflikte mit den Familienmitgliedern verhindert. Dementsprechend oft wird das Fernsehen genutzt.¹⁹¹

Baacke und Best haben ebenfalls auf diesen Zusammenhang zwischen dem Bildungsniveau und dem Medienkonsum ihr Augenmerk gerichtet. Damit untermauern sie den Schluss von Theunert und Lenssen, wonach eine starke Korrelation zwischen geringer Schulbildung und hohem Medienkonsum besteht. In diesem Umfeld können nicht alle Rezipienten Fernsehinformationen erfassen, weil einige von diesen Informationen hohe Erfassungsleistungen von den Rezipienten erfordern, um die Informationen in ihrer Fülle verstehen zu können. Deswegen bevorzugen solche Jugendliche trivialere Programmangebote, die leichter zu finden und zu bewältigen sind.¹⁹²

Eltern mit hohem Bildungsniveau üben eine große Kontrolle über den Fernsehkonsum ihrer Kinder aus und stellen für sie Regeln auf. Dann spielt das Fernsehen bei diesen Kindern keine relevante Rolle. Diese Eltern können die Fernsehnutzung ihrer Kinder beschränken. Dies ist einfacher, wenn die Kinder jünger sind. Eine „*kulturpessimistische Einstellung gegenüber dem Fernsehen*“¹⁹³ bildet die Grundlage ihrer Fernseherziehung.

Eltern wissen, dass der Umgang mit dem Fernsehen für die Kinder ein wichtiger Lernprozess ist. Im Elternalltag nimmt das Fernsehen keine wichtige Rolle ein, deshalb möchten sie, dass sich auch ihre Kinder anderen Aktivitäten zuwenden. Sie ermöglichen ihren Kindern andere Tätigkeiten wie Spielen, Bücher oder Unterhaltung außer Haus. Außerdem unterscheiden sich generell die Dauer und die Häufigkeit des Konsums von Medieninhalten zwischen Kindern, die aus bildungsfernen Elternhäusern stammen, und denen, deren Eltern über ein hohes Bildungsniveau verfügen, wobei Kinder in der ersten Gruppe viel Zeit damit verbringen, Medieninhalte zu konsumieren.¹⁹⁴

189 Theunert/Lenssen 1999: 70.

190 Baacke et al. 1989: 115.

191 Best 1999: 100 f.

192 Schorb 1995: 98 f.

193 Best 1999: 100.

194 ebd. 100.

2.2.2 Gewalterfahrungen in der Familie und ihre Auswirkungen auf den Konsum gewalthaltiger Medien und das Verhalten der Kinder

Für die Entstehung aggressiven Verhaltens von Jugendlichen spielen laut Lösel und Bliesener die Risiken in der Familie, Persönlichkeit, Informationsverarbeitung, soziale Kompetenz, Schule, Peergroup, Mediennutzung und Freizeitgestaltung eine Rolle,¹⁹⁵ da gewalttätige Kinder und Jugendliche nicht gewalttätig geboren worden sind, sondern die sozialen Situationen oft für die Entwicklung aggressiver und gewalttätiger Kinder verantwortlich sind.¹⁹⁶ Maresch identifizierte ähnliche „*außermediale Faktoren*“ aus dem sozialen und familiären Umfeld des Heranwachsenden, die zu gewalttätigem Verhalten führen wie etwa Nichtachtung und persönliche Kränkungen, fehlende soziale Anerkennung und Akzeptanz bei Freunden, Eltern und Kollegen, Niederlagen in der Schule, im Verein oder in der Clique und Gewalt als Konfliktlösung in der Familie.¹⁹⁷ Dementsprechend sind häufig Eltern, Freunde, Geschwister, Erzieher und Medienfiguren mächtige Modelle, um aggressives Verhalten zu lernen und dann zu imitieren.¹⁹⁸

Die Analysen vieler empirischer Studien und theoretischer Ansätze zur Erklärung delinquenten Verhaltens sind der Ansicht, dass die Ursachen dieses Verhaltens auf verschiedenen Ebenen und in verschiedenen Bereichen gefunden werden können. Persönlichkeitsfaktoren oder das familiäre und soziale Umfeld sind ebenso wichtig wie Eigenschaften der Freundeskreise oder schulische Faktoren.¹⁹⁹

Mansel und Hurrelmann haben die wichtige Erkenntnis aufgezeigt, dass die familiäre Sozialisation der wichtigste Faktor für Gewalt ist. Das heißt, die Inkonsistenz des elterlichen Erziehungsstils spielt dabei eine Rolle.²⁰⁰ Die Daten der Dresdener Forschungsgruppe Schulevaluation stimmen ebenso dieser These zu, indem sie darauf hingewiesen hat, dass die familiäre Erziehung von Relevanz für eine gewalttätige Einstellung und delinquentes Verhalten ist.²⁰¹

In Anbetracht dieser Studien konzentriert sich dieses vorliegende Forschungsvorhaben auf den familiären Bereich. In diesem greifen nach Ansicht von Hurrelmann und Palentien verschiedene Ursachen ineinander, die möglicherweise zu Gewalthandlungen führen können wie zum Beispiel instabile Beziehungen und Konflikte

195 Lösel/Bliesener 2003: 163.

196 Hurrelmann/Palentien 1995: 145.

197 Maresch 2003: 177.

198 Kirchmair 2006: 118.

199 Vgl. die Literaturübersicht bei Rabold et al. 2008: 59.

200 Mansel/Hurrelmann nach Pfeiffer et al. 1999: 5.

201 Pfeiffer et al. 1999: 5.

zwischen den Eltern, Arbeitslosigkeit der Eltern, soziale Isolation der Familie, schlechte Wohnbedingungen, Unvermögen den Alltag zu organisieren, das Gefühl des Kontrollverlustes der Eltern über das Kind oder auch Gewalterfahrungen der Eltern in ihrer Kindheit.²⁰²

Die oben genannten Faktoren werden hierbei nicht einbezogen. Damit soll nicht zum Ausdruck gebracht werden, dass der Gewaltmedienkonsum und die Entwicklung des aggressiven Verhaltens nicht als bedeutsam angesehen werden. Zum Verständnis von Gewalttätigkeit bei Kindern und Jugendlichen ist es aber häufig notwendig, das Augenmerk auf den familiären Bereich zu richten.²⁰³

Die familiäre Gewalt erscheint in verschiedenen Formen, zum Beispiel als körperliche, psychische, verbale, soziale und sexuelle Gewalt.²⁰⁴

Im Rahmen dieser Untersuchung wird auf den Aspekt der körperlichen Gewalt eingegangen, da laut der Befunde der Studie von Pfeiffer zusätzlich zur immer noch außergewöhnlich hohen Verbreitung physischer Gewalt durch Eltern diese Anwendung nicht unabhängig von der sozialen Situation der Familie ist.²⁰⁵ Weiterhin ist der Einfluss von Erziehung beziehungsweise familiärer Gewalt nicht zu unterschätzen, wenn man sich vor Augen führt, dass jährlich 1.500 Fälle von gewalttätigen physischen Kindesmisshandlungen polizeilich in Deutschland registriert werden. Diese Zahl dient als Beweis für die Verbreitung der Gewalt in den Familien.²⁰⁶ Im Jahr 2005 hat Bussmann eine neue und am umfangreichsten dokumentierte Dunkelfeldforschung durchgeführt. In dieser Studie wurde herausgearbeitet, dass von den derzeit in Deutschland lebenden Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren zwei bis drei Millionen, also ein Sechstel bis ein Viertel, mindestens einmal in ihrem Leben elterlichen Misshandlungen ausgesetzt waren.²⁰⁷

Laut Albert ist es aber statistisch schwer, die tatsächliche Verbreitung von familiärer Gewalt gegen Kinder zu erfassen. Dieser Bereich wird seiner Meinung nach in den offiziellen Kriminalstatistiken nicht ausreichend behandelt. Dabei ist das Dunkelfeld schwer einzuschätzen, da die Opfer und Kinder noch zu jung sind, um sich anderen Personen anzuvertrauen oder sie sind eingeschüchtert und befürchten weitere Strafen.²⁰⁸

Es gibt im Gegensatz zu den USA in Deutschland keine gesamtstaatliche Statistik für innerfamiliäre Gewalt gegen Kinder, wobei eine zusammenfassende und aussagefähige

202 Hurrelmann/Palentien 1995: 149 f.

203 Hurrelmann/Palentien 1995: 145.

204 ebd. 147.

205 Pfeiffer et al. 1999: 39.

206 Hurrelmann/Palentien 1995: 147.

207 Bussmann nach Albert 2008: 55.

208 Albert 2008: 49.

Statistik hinsichtlich der Beratungsstellen, Kinderschutzzentren, Jugendämter, Krankenhäuser und Institutionen über misshandelte Kinder und deren Familien fehlt.²⁰⁹

Albert vertritt die Ansicht, dass die Polizeiliche Kriminalstatistik des Bundeskriminalamts (PKS) einen Großteil der begangenen Straftaten übersieht. Das heißt, dass Kindesmisshandlung und Vernachlässigung, welche die häufigsten Delikte darstellen, der PKS unbekannt sind. Weiterhin gibt es in der PKS keine eigene Statistik hinsichtlich der familiären Gewalt gegen Kinder. Sie beschränkt sich ausschließlich auf Körperverletzungs- und Tötungsdelikte in Bezug auf das Alter des Opfers und nicht darauf, ob die Misshandlung der Kinder innerhalb oder außerhalb der Familie geschah.²¹⁰ Mit den Polizeilichen Kriminalstatistiken lässt sich ein erster Eindruck über die vollendete Körperverletzung der Kinder und Jugendlichen vermitteln. Der Anteil der Kinder bis 14 Jahre, die Opfer der vollendeten Körperverletzung sind, 7,5 Prozent. Bei den Jugendlichen bis 18 Jahre liege diese bei 13,3 Prozent.²¹¹ Die Zahl der Opfer pro 100 000 Einwohner bezüglich der vollendeten Körperverletzung beläuft sich bei Kindern auf 414,2 und bei den Jugendlichen auf 2190,7 pro 100 000 Einwohner.²¹²

Alberts Studie enthielt im Gegensatz zur PKS eine deutliche Statistik hinsichtlich der familiären Gewalt gegen Kinder, wobei mehr als 90 Prozent der Fälle von Kindesmisshandlung und -vernachlässigung auf die familiären Täter zurückgeführt werden. Tatsächlich ist für Kinder im Alter von 0 bis 12 Jahren die primäre Form der Gewalt die innerfamiliäre Gewalt.²¹³

Bezogen auf Körperverletzung sind die Misshandlungen an Kindern im Jahr 2006 im Vergleich zum Jahr 1996 gestiegen. Im Jahr 1996 betrug die Zahl der Fälle von Misshandlungen an Kindern 1971.²¹⁴ Im Jahr 2006 lag diese bei 3131. Diese Rate ist im Jahr 2008 auf 3426 gestiegen. Im Kontext der innerfamiliären Gewalt gibt es inzwischen ein verändertes Anzeigeverhalten, das einen Anstieg der Erfassung von Körperverletzungen fördert.²¹⁵

Im Hinblick auf den Bereich der familiären Gewalt konnten Hurrelmann und Palentien zeigen, dass die meisten Kindesmisshandlungen in der Bundesrepublik Deutschland von den Eltern begangen werden und nur eine Minderheit der Täter Fremde sind. Die Mehrheit der Täter sind innerhalb der Familien zu finden: *„Über 25 Prozent aller Täter sind Väter, Stiefväter oder Adoptivväter, die größte Gruppe sind Onkel, Großväter oder andere Verwandte und*

209 ebd.: 49.

210 ebd. 50.

211 PKS 2008: 55.

212 ebd. 57.

213 Albert 2008: 51.

214 PKS 1997: 144.

215 ebd. 148.

*Bekannte, nur 10 Prozent der Täter sind völlig Fremde.*²¹⁶ Überwiegend sind davon sozial schwache Familien betroffen. Das Alter der Eltern, die Täter werden, liegt zwischen 25 und 35 Jahren und das Alter der physisch misshandelten Opfer unter fünf Jahren.²¹⁷

Bei vollendetem Mord oder Totschlag konnten für mehr als zwei Drittel der Opfer Verwandte oder nähere Bekannte als Tatverdächtige ermittelt werden (68,9 Prozent). Dieses Ergebnis wurde aus der PKS abgeleitet.²¹⁸ Daraus kann man schlussfolgern, dass die Mehrheit der Täter bei Mord und Totschlag an Kindern und Jugendlichen aus dem sozialen Nahbereich stammen. In der PKS wurde jedoch nicht erwähnt, ob die Täter der Familie angehören oder nicht.²¹⁹

Erfahrung von Gewalt im Elternhaus stellt einen unmittelbaren Risikofaktor für die kognitive, emotionale und soziale Entwicklung von Kindern dar.²²⁰

Gewalt in der Familie hat laut Pfeiffer einen relevanten Einfluss auf die gewalthaltige Einstellung, die Konfliktlösungsstrategie sowie die tatsächliche Gewaltanwendung bei Jugendlichen. Hierbei sind Kinder und Jugendliche sowohl direkt als Opfer als auch indirekt als Beobachter betroffen.²²¹

Gewalterfahrungen in der Familie, insbesondere die Gewalt, die direkt gegen Kinder gewendet ist, sowie die Beobachtung von Gewalt führen dementsprechend häufig durch einen sozialen Lernprozess zur Entwicklung dieser Jugendlichen zu einer Risikogruppe. Wenn zusätzliche Risiken auftreten, zum Beispiel zunehmende soziale Gegensätze in der Gesellschaft, entstände besonders bei Jugendlichen mit niedrigem Bildungsniveau die Gefahr, dass sie ihre potentielle Gewalt tatsächlich ausüben.²²² Weiterhin führt häufig die ausgeübte familiäre Gewalt gegen Jugendliche, die in ihrer Kindheit Opfer von Gewalt waren, in hohem Maße zur Bekräftigung ihrer Haltung zur Gewalt. Außerdem zeigen solche Jugendliche höhere Viktimisierungsraten und eine höhere Anwendung von Gewalt.²²³ Daher nimmt bei solchen Jugendlichen die Delinquenzbelastung zu.²²⁴ Mit dem Ergebnis einer für Bayern repräsentativen Umfrage lässt sich ein ähnliches Resultat ermitteln. Demnach gibt es einen Zusammenhang zwischen der Gewalttätigkeit von Jugendlichen und ihrer Erziehung. Dies bedeutet, Jugendliche, die einen liebevollen Erziehungsstil erlebt haben, sind weniger

216 Hurrelmann/Palentien 1995: 148 f.

217 ebd. 148 f.

218 PKS 2008: 61.

219 Albert 2008: 51.

220 Pfeiffer et al. 1999: 11.

221 ebd. 39.

222 Fuchs et al. 1996: 225.

223 Heitmeyer et al. nach Pfeiffer et al. 1999: 4.

224 Wittich et al. 1998: 90 f.

gewalttätig als Jugendliche, die den Erziehungsstil ihrer Eltern als hart und ungerecht bezeichneten. Eine signifikant höhere Gewaltrate zeigen zum Beispiel Schüler, deren Väter physische Gewalt gegen sie anwenden.²²⁵

Deswegen reagieren sie oft aggressiv.²²⁶ Jugendliche mit einem solchen familiären Hintergrund kennen oft keine deeskalierenden Verhaltensstrategien für Konfliktsituationen. Das Risiko der Viktimisierung und die Wahrscheinlichkeit, selbst gewalttätig zu werden, sind bei ihnen relativ hoch, weil sie häufig in eskalierende Konflikte geraten.²²⁷

Rabold hat aus ihrer Untersuchung die Folgerung gezogen, dass in Familien, die Gewalt gegenüber Kindern ausüben und in denen die Eltern kaum Interesse an ihren Kindern zeigen, sozialkompetentes, gesetzeskonformes Verhalten nur unzulänglich vermittelt wird.²²⁸

Dieser Zusammenhang zwischen der innerfamiliären Gewalt und der Anwendung von Gewalt wird auch von der Theorie einer altersabhängigen informellen sozialen Kontrolle von Sampson und Laub (1993) bestätigt, welche besagt, dass es häufig einen Zusammenhang zwischen dem frühen auffälligen Verhalten, das in der Familie erlebt wurde, und Auffälligkeiten in späterem Alter gibt. Kindliche Erfahrung und die erlebten Beziehungsqualitäten und Modelle beeinflussen das Verhältnis zur Gesellschaft und deren Normen.²²⁹

Bei Kindern, die in ihrer Kindheit negative Erfahrungen gemacht haben, aber eine positive Bindung zu Bezugspersonen aufgebaut haben, verringert sich die Wahrscheinlichkeit der Entstehung von Delinquenz.²³⁰ Positive Bezugspersonen können laut Lerntheorie Kindern, die elterliche Gewalt erfahren haben, als mögliches Alternativmodell dienen. Sie können durch diese Bezugspersonen trotz des problematischen Erziehungsverhaltens von den Eltern eine positive Art von Konfliktregulierung erlernen und diese dann anwenden. Die Bezugspersonen ermöglichen der Abschwächung der erlebten sozialen Bedingungen wie zum Beispiel geringe soziale Unterstützung durch die Eltern.²³¹ Diese angewandten gewalttätigen Handlungen durch Eltern in der Kindheitsphase haben auch Einfluss auf Erfahrungen und das Verhalten im Jugendalter.²³² Das heißt, wer in seiner

225 Pfeiffer et al. 1999: 5; Wetzels et al. 2001: 99; Pettit et al. 2001: 596 f; Petermann/Petermann 2008: 68 ff; Tillmann et al. 2007: 155; Rabold et al. 2008: 59; Fuchs et al. 1996: 228.

226 Zimmermann et al. 1995: 329.

227 Pfeiffer et al. 1999: 6.

228 Rabold et al. 2008: 59.

229 ebd. 5.

230 Pfeiffer et al. 1999: 5.

231 ebd. 6.

232 Pfeiffer et al. 1999: 9; Smith/Thornberry 1995: 468; Yexley et al. 2002: 716; Rebellion/Van Gundy 2005: 267.

Kindheit oftmals mit Gewalt erzogen wird, erlebt auch häufig Gewalt in seiner Jugend. Diese Ergebnisse wurden in verschiedenen Befunden bestätigt,²³³ wo 89,7 Prozent der befragten Neuntklässler, die in den letzten 12 Monaten keine Gewalt erlebt haben, auch in ihrer Kindheit keine Gewalt erfahren hatten.

33,2 Prozent der Befragten, die in ihrer Kindheit Opfer von leichteren Übergriffen gewesen sind, sind auch in den letzten 12 Monaten Opfer von Gewalt geworden.²³⁴

Nach den Ergebnissen einiger Studien²³⁵ beschränkt sich der Schaden der wiederholten Gewalt, die durch Eltern angewendet wird, nicht nur auf die Verhaltensweise der Kinder, sondern erstreckt sich auch auf ihre sozio-emotionale Entwicklung, weil durch den physischen Gewalteinfluss bestimmte Gehirnregionen unheilbar verletzt werden können.²³⁶ Außerdem dient die Aggressivität der Eltern den Kindern als Gewaltvorbild, welches durch die Medien bestätigt wird.²³⁷ In der Vorstellung der Kinder wird körperliche Gewalt zur entsprechenden Lösung in Konfliktsituationen, die somit gewalttätiges Verhalten legitimieren.²³⁸ Im Gegensatz dazu neigen Kinder, deren Eltern Gewalt als Konfliktlösung ablehnen, selbst weniger zu Gewalttätigkeit.²³⁹

Eine andere Studie von Fuchs leitete hingegen einen relativ schwachen Zusammenhang zwischen den familiären Gewalterfahrungen und der Anwendung von Gewalt in der Schule von den Schülern ab.²⁴⁰ Dem gegenüber stellte Tillmann fest: *„Wenngleich sich in der Studie von Fuchs insgesamt nur relativ schwache Zusammenhänge zeigen, verdeutlicht zumindest ein Mittelwertvergleich hinsichtlich aller getesteten Gewaltformen, dass Schüler(innen) mit intrafamilialen Gewalterfahrungen auch in stärkerem Maße in der Schule Gewalt ausüben.“*²⁴¹

Darüber hinaus werden die vorgelegten Ergebnisse als heuristischer Rahmen dieser Forschungsarbeit expliziert. In der vorliegenden Untersuchung liegt der Fokus auf Gewalterfahrungen in der Familie, ihre Auswirkung auf den Konsum medialer Gewalt,²⁴² und davon ausgehend auf der aggressiven Einstellung. Außerdem wird die Annahme von Fuchs ebenfalls in Betracht gezogen, dass die elterliche Gewalt die Erhöhung der Gewalttätigkeit des Kindes fördern kann.²⁴³

233 Rabold et al. 2008: 36.

234 ebd. 36.

235 Baier/Pfeiffer 2007; Rabold et al. 2008.

236 Baier/Pfeiffer 2007: 26 f; Rabold et al. 2008: 34.

237 Baier/Pfeiffer 2007: 35; Rabold et al. 2008: 34.

238 Baier/Pfeiffer 2007: 26 f; Rabold et al. 2008: 34.

239 Baier/Pfeiffer 2007: 35; Rabold et al. 2008: 34.

240 Fuchs et al. 1996: 228.

241 ebd.: 228.

242 ebd. 145; Winterhoff-Spurk 2009: 10.

243 Rabold et al. 2008: 59.

Das Zusammenspiel zwischen irrealer medialer Gewalt und realen Gewalterfahrungen im Alltag hat laut Bründel und Hurrelmann eine intensive und schädliche Wirkung auf die weitere Persönlichkeitsentwicklung der Kinder und Jugendlichen, besonders bei einer Teilgruppe, die Gewalt erfahren und Gefühle der Machtlosigkeit, der Ungerechtigkeit, der Wut und des Hasses erlebt hat. Dieser innere Frustrationszustand entsteht beispielsweise durch Versagen in der Schule oder die mangelnde Anerkennung in der eigenen Peergroup. Grundlage ist somit stets eine Stresssituation, wodurch die Gewaltbereitschaft zunimmt.²⁴⁴

Die Jugendlichen, die immer wieder Gewalt erleben und Fernsehgewalthandlungen anschauen, haben nach Ansicht von Bründel und Hurrelmann das Bewusstsein, dass die Existenz von Gewalt im Leben normal ist. Dementsprechend wird es für sie „selbstverständlich“, diese erlernte Gewalt auszuüben.²⁴⁵

Zudem werden Kinder und Jugendliche, die in ihren Familien Gewalt erleben, in ihrem eigenen Aggressionsverhalten durch mediale Gewalt stärker beeinflusst, als Kinder, die in einer nicht-gewalttätigen Umwelt aufwachsen:²⁴⁶ *„Gewalterfahrungen in der eigenen Herkunftsfamilie sowie Erlebnisse der sozialen Verwahrlosung im Familienbereich machen in hohem Maße anfällig für Faszination und Wirkung von Gewaltdarstellungen in den Medien.“*²⁴⁷ Dies untermauert die Lerntheorie von Bandura, wobei eine Person das Verhalten anderer Personen, egal ob in der Realität oder in den Medien, beobachtet und von ihnen bestimmte Handlungsmuster lernt.²⁴⁸ Später ahmt sie dieses Verhalten nach.²⁴⁹ Das heißt, Gewalt durch Eltern wirkt sich nicht nur auf das Verhalten der Kinder aus, sondern kann auch die Neigung zum Konsum gewalthaltiger Medien fördern. Der Einfluss der gewalthaltigen Medieninhalte wie Film und Computerspiele, hängt laut Rabold, Baier und Pfeiffer häufig mit innerfamiliären Faktoren zusammen,²⁵⁰ wobei erzieherische Gewalt die Affinität zu gewalthaltigen Computerspielen erhöht.²⁵¹ Dieser Einfluss unterscheidet sich zwischen allen Rezipienten. Er wirkt auf bestimmte Rezipienten, die solche Umstände erleben.²⁵²

Daher ist es von Belang in diesem Projekt zu erheben, ob die elterliche Gewalt nicht nur den Konsum eines bestimmten Mediums begünstigen kann, sondern hinsichtlich aller

244 Bründel/Hurrelmann 1994: 189 f.

245 ebd. 189 f.

246 Kirchmair 2006: 118.

247 Bründel/Hurrelmann 1994: 189.

248 Kunczik 1994: 83.

249 Ladas 2002: 70.

250 Rabold et al. 2008: 174.

251 Baier/Pfeiffer 2007: 40.

252 Rabold et al. 2008: 174.

drei Arten der befragten gewalthaltigen Medien (Fernsehfilm, Computerspiele und DVD-Filme).

2.2.3 Peergroup als Erweiterung der häuslichen Medienerfahrungen

In der Gesellschaft existieren Subsysteme, die teilweise ähnliche gesellschaftliche Werte und Normen befürworten. Diese Subsysteme unterscheiden sich aber gleichzeitig vom gesamtgesellschaftlichen Wertsystem, indem sie bestimmte gesellschaftliche Normen anders auslegen beziehungsweise eine abweichende Normeneinstellung aufweisen: *„Das spezifisch soziologische an der Subkulturtheorie ist, dass individuelle Eigenheiten vernachlässigbar erscheinen, weil die Abweichungen durch die sozialstrukturelle und kulturelle Differenzierung beschreib- und erklärbar werden.“*²⁵³

Der Abweichungsgrad bezüglich der Werteinstellungen stellt sich in den Subsystemen beziehungsweise Subkulturen sehr unterschiedlich dar, es herrschen *„partiell unterschiedliche Normensysteme“*.²⁵⁴ Während einige von anerkannten Normen nur wenig abweichen und von der *„öffentlichen Meinung“* anerkannt werden, vertreten andere Subkulturen gegensätzliche Wertsysteme.²⁵⁵ Die Subkulturen werden als Teilkulturen charakterisiert, da sie sich in Teilaspekten von der Gesamtkultur unterscheiden oder nur wenige Abweichungen von Gesamtnormen zeigen,²⁵⁶ während die Subkulturen, *„die sich explizit gegen diejenigen der übergeordneten Gesamtkultur richten“*²⁵⁷ von der Subkulturtheorie als Gegenkulturen oder Kontrakulturen bezeichnet werden.

Die Abweichungen in den Subkulturen erstrecken sich nicht nur auf Normen und Werte, es lassen sich auch Differenzen in den *„Institutionen, [...] Bedürfnissen, Verhaltensweisen und Symbolen [...]“* festmachen.²⁵⁸

Ausgehend von der Argumentation der Lebensstilforschung, die die Abhängigkeit des konkreten Verhaltens von Wertvorstellungen und Einstellungen betont, kann von einem Zusammenhang zwischen den von Pfister genannten Aspekten mit den Normen der Subkultur ausgegangen werden. Das heißt, abweichendes Verhalten ergibt sich aus abweichenden Werteinstellungen.²⁵⁹ Dieses abweichende Verhalten äußert sich häufig in kriminellen Verhalten. Die Vertreter der Chicagoer Schule, die in den vierziger und fünfziger

253 Lamnek 1994: 20.

254 ebd. 20.

255 Pfister 1991: 598.

256 Lipp nach Lechner 2001: 13.

257 Reinhold 1991: 327.

258 Pfister 1991: 598.

259 Lechner 2001: 13

Jahren Abläufe delinquenten jugendlichen Verhaltens analysierten und die Subkulturtheorie entwickelten²⁶⁰ zogen aus ihren Befunden die Schlussfolgerung, dass das Verhalten dieser Jugendlichen „*nicht regelfrei ist, sondern bestimmte Ziele verfolgt und festen Strukturen und Gesetzmäßigkeiten unterliegt.*“²⁶¹

Das von den Jugendlichen verfolgte Ziel ist die bewusste, absichtliche Verletzung der geltenden Kultur, in der sie sich vernachlässigt sowie diskriminiert fühlen.²⁶² Daher war ein Erfolg der Subkulturtheorie, „*eine individualistische Betrachtungsweise delinquenten Verhaltens aufgebrochen zu haben*“, was letztlich aber auch „*zur Stigmatisierung sozial abweichender Gruppen führte.*“²⁶³

Die Kontakthäufigkeit der Mitglieder solcher Gruppen untereinander ist laut Döbler häufig höher als bei anderen Gruppen, wobei Döbler zwischen der Risikogruppe und der Vergleichsgruppe²⁶⁴ und der Vergleichsgruppe bezüglich der Kontakthäufigkeit untereinander Unterschiede festgestellt hat.

Bei der ersten Gruppe tritt täglicher Kontakt fast doppelt so häufig (41 Prozent) auf wie bei der Vergleichsgruppe (24 Prozent).²⁶⁵ Durch den häufigen Kontakt mit einer solchen Gruppe erlernen Mitglieder häufig gewalttätiges Verhalten.

Die Theorie der differentiellen Assoziation von Sutherland und die Lerntheorien von Bandura setzen sich mit dem Lernen des Verhaltens durch den Kontakt mit Anderen auseinander. Laut der Theorie der differentiellen Assoziation²⁶⁶ wird jede Form des Verhaltens, auch das delinquente Verhalten in Zusammenhang mit Anderen erlernt; wenn ein Jugendlicher zum Beispiel das Verhalten delinquenter Personen und dessen Erfolg beobachtet, steigert das bei ihm die Bereitschaft zu einem solchem Verhalten:²⁶⁷ *“Eine Person wird delinquent infolge eines Überwiegens der die Gesetzesverletzung begünstigenden Einstellungen über jene, die Gesetzesverletzungen negativ beurteilen.”*²⁶⁸ Damit ist gemeint, dass eine Person die Gesetzesverletzungen begeht, häufiger im Kontakt ist mit Personen, die eine Bereitschaft zu gesetzwidrigen Handlungen vorweisen als mit Personen, die dies ablehnen.²⁶⁹

Die Theorien des differentiellen Lernens basieren auf allgemeinen Lerntheorien und wenden

260 Lamnek 1993: 142.

261 Pfister 1991: 598.

262 ebd. 598.

263 Pfister 1991: 599.

264 Jugendliche, die gewaltbereit sind und über verschiedene Medienangebote, auch potentiell gewalthaltige, verfügen. Vergleichsgruppe: Jugendliche, die Gewalt ablehnen Döbler et al. 1999: 41.

265 Döbler et al. 1999: 127.

266 Sutherland 1968: 396.

267 Rabold et al. 2008: 69.

268 Sutherland 1968: 397.

269 Opp 1974: 12.

diese unter spezifischen Bedingungen auf abweichendes Verhalten an. Basis dieser Theorien ist, dass abweichendes sowie konformes Verhalten erlernt wird. „Lernen“ bezeichne in diesen Theorien einen Prozess, der in einer Interaktions- und Kommunikationsbeziehung mit anderen Mitgliedern der Gesellschaft stattfindet und in dessen Folge Handlungsprozesse aus dieser Interaktion übernommen oder abgelehnt werden.²⁷⁰

Durch die Nachahmung des Verhaltens anderer Personen möchten sich die Mitglieder wie ihr Vorbild verhalten. Nachahmungslernen, das heißt, das Streben danach, wie das Vorbild zu sein, spielt in allen Erziehungs- und Sozialisationsprozessen im Kindesalter eine relevante Rolle. Dieser Prozess wurde von Freud als Identifikation bezeichnet, welche wichtig für die Persönlichkeitsentwicklung ist. Erzieher wissen, wie stark Vorbilder auf Geschmacksfragen und die Freizeitgestaltung von Kindern wirken.²⁷¹ Daher sind Kinder bereit, Risiken einzugehen, um bei den Gleichaltrigen an Beliebtheit zu gewinnen.²⁷²

In der Lerntheorie wird erforscht, warum der Kontakt zu gewalttätigen Freunden negative Auswirkung auf das eigene Verhalten hat: Jugendliche erlernen in solchen Gruppen subkulturelle Normen und bestimmte Verhaltensweisen. Kinder reagieren besonders stark auf die Zustimmung oder Ablehnung bestimmter Gleichaltriger. Sie halten sich häufig an Verhaltensmuster, die in diesen Gruppen beliebt sind.²⁷³

Demnach wird mittels des Erlernens durch Beobachtung das abweichende Verhalten im positiven Sinne gerechtfertigt, was Bandura dargelegt hat²⁷⁴ Kinder neigen in einer ähnlichen Situation besonders dann zu aggressiven Reaktionen, wenn dieses Verhalten belohnt oder zumindest nicht bestraft wurde. Bei der Bestrafung dieses Verhaltens verhielten die Kinder sich anders. Das heißt, sie reagieren zukünftig in einer ähnlichen Situation weniger aggressiv.²⁷⁵

Aus entwicklungspsychologischer Sicht kommt der Gleichaltrigengruppe im Jugendalter eine zunehmende Bedeutung für die Herausbildung und Stabilisierung von Normen, Einstellungen und Verhaltensbereitschaften zu. Die Gruppe kann eine positive und unterstützende Wirkung haben, aber auch ein delinquenzförderndes Umfeld darstellen.²⁷⁶ Familiäre Sozialisationsbedingungen und die Einbindung in die Gruppe der Gleichaltrigen

270 Rabold et al. 2008: 70.

271 Naudascher 2003: 129.

272 ebd. 130.

273 ebd. 129.

274 Sutherland 1968: 397 f.

275 Naudascher 2003: 129.

276 Fuchs et al.; Tillmann et al.; Thornberry; Thornberry et al. nach Pfeiffer et al. 1999: 6.

sind nach Ansicht von Pfeiffer, Wetzels und Enzmann miteinander verbunden.²⁷⁷

Die Gleichaltrigen Gruppen können aus vielfältigen Bedürfnissen heraus gebildet werden und richten sich dementsprechend in ihrer Struktur aus. Das bedeutet, dass sie auch wieder zerbrechen, wenn die Gründe für ihre Herausbildung nicht mehr bestehen.²⁷⁸

Langfristige soziale Beziehungen zu Gleichaltrigen spielen eine maßgebliche Rolle bei der Entwicklung im Jugendalter. Um dauerhafte Verbindungen zwischen den Jugendlichen herzustellen, müssen Gemeinsamkeiten gefunden werden.²⁷⁹

Innerhalb der Gruppe können Jugendliche vielfältige Themen (zum Beispiel emotionale oder sexuelle) aufgreifen, die sie in ihrer Familie nicht besprechen können. Jedoch ist der Aufbau solcher Freundschaften nicht einfach und ihr Fortbestehen ungewiss.²⁸⁰

Die Anzahl delinquenter Freunde spielt laut Rabold eine Rolle bei der Neigung zu delinquentem Verhalten. In einer Befragung²⁸¹ in Hannover konstatierte sie eine enge Beziehung zwischen der Anzahl delinquenter Freunde und dem delinquenten Verhalten. Während 43,2 Prozent der Befragten keine solchen Freunde haben, haben 42,6 Prozent zwischen einem delinquenten und vier delinquenten Freunden, 14,2 Prozent fünf und mehr solcher Freunde. Das trifft insbesondere auf Schüler mit geringer Schulbildung zu: Fast 24,0 Prozent Hauptschüler, 17,3 Prozent Realschüler und nur 7,6 Prozent der Gymnasiasten haben fünf und mehr delinquente Freunde.²⁸² Kinder (deutsche und nichtdeutsche), die fünf oder mehr gewalttätige Freunde haben, weisen ein fünf- bis zehnmal höheres Risiko auf, delinquent zu werden als Jugendliche, die weniger gewalttätige Freunde haben. Insofern bestätigt sich die Lerntheorie.²⁸³

Es gibt mehrere Faktoren, die die Rahmenbedingungen für Kontakte zu Gleichaltrigen bilden. Hierbei können sowohl die Freiräume, die Eltern ihren Kindern gewähren, als auch mögliche Treffpunkte sowie die Art der Ausgestaltung der Beziehungen eine Rolle spielen.²⁸⁴ Die meisten Eltern lassen ihren Kindern Freiheiten und viele Möglichkeiten bei der Auswahl ihrer Peergroups.²⁸⁵

Normen zur Gewalt, die in der Gruppe unterstützt werden, verbinden sich mit den individuellen Einstellungen der Jugendlichen. Ein hochsignifikanter Effekt ist die Verstärkung

277 Pfeiffer et al. 1999: 6.

278 Krappmann nach Hurrelmann et al. 1985: 71.

279 Hurrelmann et al. 1985: 71.

280 ebd. 71 f.

281 Rabold et al. 2008.

282 Rabold et al. 2008: 70.

283 Lamnek 1996: 186 ff.

284 Barthelmes/Sander 1997: 261.

285 ebd. 277.

des individuellen gewalthaltigen Verhaltens durch die Normen der Cliques. Die Zugehörigkeit zu einer Gruppe, in der Gewalt positiv besetzt ist, kann wahrscheinlich zu tatsächlicher Anwendung von Gewalt führen.²⁸⁶ Diese Zugehörigkeit zu devianten Cliques hängt sowohl mit der eigenen Gewaltbereitschaft, als auch mit heftigen innerfamiliären Gewalterfahrungen zusammen.²⁸⁷ Weiterhin steht sie in Verbindung mit dem relativ intensiven Konsum medialer Gewalt.²⁸⁸ Bei diesen Jugendlichen sind die Voraussetzungen zur Realisierung ihrer Ziele durch Gewalt vorhanden, und wird dies von Gleichaltrigen anerkannt, führt das dazu, dass die Jugendlichen häufig bis regelmäßig Gewalt anwenden.²⁸⁹ Aggressive Konfliktlösungsstrategien haben bei den Schülern also einen starken Einfluss auf die Anwendung physischer Gewalt, was sich auch in aggressivem Verhalten im Schulalltag äußert.²⁹⁰

Um zu analysieren, ob der allgemeine Konsum von Medien zum Konsum gewalthaltiger Inhalte führen kann, haben Lösel und Bliesener den Zusammenhang zwischen dem allgemeinen Konsum von Medien und aggressivem Verhalten erforscht.²⁹¹ Sie haben herausgefunden, dass der erwähnte Zusammenhang gering ist: *„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.“*²⁹²

Allerdings haben sie diesen Zusammenhang nicht in Bezug auf Peergroups untersucht. Somit wird in der empirischen Untersuchung die Auffassung von Lösel und Bliesener überprüft, jedoch in Bezug auf die Peergroup. Das heißt, es wird erforscht, ob der Konsum gewalthaltiger Filme oder allgemeiner Medien in der Peergroup die individuelle aggressive Einstellung fördern kann. Anschließend wird überprüft, ob der Konsum der erwähnten Medieninhalte innerhalb der Peergroup die Anwendung physischer Gewalt fördern kann.

Freunde sind häufig Partner beim Konsum der Medieninhalte, so eine Studie von Döbler. Das heißt, dass die gemeinsame Mediennutzung bei den Gleichaltrigen sehr

286 Pfeiffer et al. 1999: 37.

287 ebd. 34.

288 Schindler/Baier 2008: 19.

289 Böttger 1998: 142 f.

290 Tillmann et al. 2007: 184.

291 Lösel/Bliesener 2003: 76.

292 Lösel/Bliesener 2003: 76.

verbreitet ist.²⁹³ Döbler bewies in seiner Studie, dass 38 Prozent der Befragten Medien (Fernsehen, Video, Kino) zusammen mit Gleichaltrigen beziehungsweise Cliques konsumieren, wobei 36 Prozent der Befragten dies mit bis zur Hälfte ihrer Freunde tun. Nur ein Prozent der Befragten nutzen Medien nicht mit ihrer Gleichaltrigengruppe, aber durchschnittlich 70 Prozent mit den Freunden.²⁹⁴

Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest stimmte dem Resultat dieser Untersuchung ebenso zu, wobei 44 (88 Prozent) von 50 Befragten lieber mit anderen Videos konsumieren; fast alle von ihnen bevorzugen es, mit Freunden Videos zu konsumieren. Außerdem ziehen es 53 Prozent der Befragten vor, Computerspiele zusammen mit anderen Kindern zu spielen.²⁹⁵

Laut dem Medienpädagogischen Forschungsverbund steigt die Computernutzung unter den Freunden der Befragten im Laufe der Zeit. Fast die Hälfte der Sechs- bis 13-Jährigen gab in der genannten Forschung an, dass die meisten der eigenen Freunde einen Computer nutzen. 41 Prozent der gleichen Altersstufe haben jedoch nur wenige Freunde, die sich mit dem Computer beschäftigen. Die Ergebnisse gelten auch für Mädchen.²⁹⁶

Freunde sind laut Döbler nicht nur Partner beim Konsum von Medieninhalten, sondern auch Gesprächspartner in Bezug auf Fernsehen und Informationsquelle, wenn es um Medien geht. Das heißt, Gesprächspartner über Medienerlebnisse sind nach dieser Studie häufig Freunde. Dieses Ergebnis teilt die Auffassung einiger Studien, bei denen die Befragten nach ihren Gesprächspartnern in Bezug auf die Fernsehrezeptionserlebnisse und nach der Quelle ihrer medialen Informationen gefragt wurden: 48 Prozent der Befragten gaben Freunde als Gesprächspartner an. Diese Funktion der Freunde erhöht sich mit steigendem Alter, an zweiter Stelle kommen Mütter (37 Prozent) und danach Väter (20 Prozent).²⁹⁷ Über neue Computerspiele werden überwiegend (77 Prozent) Freunde informiert, darauf folgen die Eltern an zweiter Stelle (26 Prozent) und die Geschwister an dritter Stelle (16 Prozent).²⁹⁸

In einer Befragung von Döbler wurde zwischen der Risikogruppe und der Vergleichsgruppe hinsichtlich der Beschäftigungsart und des Bildungsniveaus unterschieden, wobei 17 Prozent der Jugendlichen in der Risikogruppe keine Arbeit haben und nicht zur Schule gehen, gegenüber drei Prozent der Vergleichsgruppe. Während 54 Prozent der

293 Döbler et al. 1999: 96 f.

294 ebd. 96 f.

295 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2003: 29.

296 ebd. 25.

297 Eberle 2000: 37 f.

298 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2003: 42.

Vergleichsgruppe das Gymnasium und 16 Prozent die Hauptschule besuchen, werden die beiden Schultypen von je 31 Prozent der Risikogruppe besucht. Deswegen verfügen die Jugendlichen in der Risikogruppe im Durchschnitt über ein niedrigeres Bildungsniveau als die Jugendlichen in der Vergleichsgruppe.²⁹⁹ Ein Unterschied zwischen den beiden Gruppen ist auch im Hinblick auf die Konsumhäufigkeit von Videos in der Risikogruppe und der Vergleichsgruppe erkennbar. In der Risikogruppe schauen 24 Prozent mehr als zwei Mal pro Woche Videos, dieser Anteil liegt in der Vergleichsgruppe bei 14 Prozent. Während sich 25 Prozent der Risikogruppe zwei Mal pro Woche Videos ansehen, liegt der Wert in der Vergleichsgruppe bei nur 16 Prozent. 23 Prozent der Vergleichsgruppe sehen sich ein Mal pro Monat Videos an, gegenüber 15 Prozent der Risikogruppe.³⁰⁰

Der gemeinsame Konsum von Medien mit Freunden beschränkt sich nicht nur auf den allgemeinen Medienkonsum, sondern erstreckt sich auch auf den gemeinsamen Konsum bestimmter Medieninhalte. Döbler hat in seiner Studie die Lieblingsfilmgenres der beiden untersuchten Gruppen analysiert. Er hat daraus die Erkenntnis gezogen, dass 80,4 Prozent der Befragten gern mit anderen Personen zusammen Horrorfilme konsumieren. Mehr als 20 Prozent der Jugendlichen in der Risikogruppe sehen verbotene Filme an, wenn sie allein zu Hause sind. Die Mehrheit der Vergleichsgruppe sieht solche Filme nicht an. Über die Hälfte der Jugendlichen der Risikogruppe sehen Filme, die in Deutschland verboten sind. 49 Prozent der Vergleichsgruppe lehnen das ab. Die Mehrheit (52 Prozent) der Jugendlichen in der Risikogruppe konsumieren in der Freizeit gerne Horrorfilme und Splatterfilme mit Freunden. Dieser Anteil ist in der Vergleichsgruppe viel geringer (30 Prozent). Zudem stimmt die Mehrheit der Befragten in der Risikogruppe der These „Gewalt im Fernsehen oder Film macht mir nichts aus“ zu und ein negativer Einfluss von Gewalt im Film auf Kinder und Jugendliche wird von ihnen ausgeschlossen. Die Mehrheit der Befragten in der Vergleichsgruppe vertritt die gegenteilige Meinung.³⁰¹ 82 Prozent der Jugendlichen in der Risikogruppe konsumieren gerne Actionfilme, aber „nur“ 61 Prozent der Jugendlichen in der Vergleichsgruppe bevorzugen Actionfilme. Das Gleiche gilt für Horrorfilme (56 Prozent zu 30 Prozent) und die besonders gewalthaltigen Splatterfilme (46 Prozent zu 26 Prozent).³⁰²

Laut Döbler wird die Dauer der Fernsehnutzung und der Videokonsumhäufigkeit der Befragten durch Gleichaltrige mit einer Affinität zu physischer Gewalt beziehungsweise zur Rezeption von Mediengewalt beeinflusst.³⁰³ Analog dazu präferieren Befragte, in deren

299 Döbler et al. 1999: 133.

300 ebd. 132.

301 Döbler et al. 1999: 133 f.

302 ebd. 131.

303 ebd. 119.

Umfeld Gewaltfilme oder Actionfilme rezipiert werden, entsprechende Medieninhalte. Sie nutzen nicht nur Fernsehen und Videos im Allgemeinen, sondern bevorzugen auch Gewalt- und Actioninhalte. Daher gehören Jugendliche, die über eine delinquente Verhaltensweise verfügen, zu einem sozialen Umfeld, das ihrem Verhalten entspricht.³⁰⁴

Analog zu den bereits vorgelegten Studien und vorgestellten Theorien wird in diesem Forschungsanliegen ermittelt, ob der Konsum von gewalthaltigen Filmen beziehungsweise allgemeinen Medien innerhalb der Peergroup einen Einfluss auf den individuellen Konsum gewalthaltiger Medien hat.

Die Einstellung der Gruppe zu Gewalt und zum Konsum medialer Gewalt beeinflusst nach Ansicht von Döbler eher die Einstellung der Mitglieder (zu den gleichen Themen). Die Gleichaltrigen, welche die Ausübung realer Gewalt oder die Nutzung von gewalthaltigen Medien positiv einschätzen, zeigen selbst Gewaltbereitschaft oder Präferenzen für gewalthaltige Medien.³⁰⁵ Ein großer Teil der Jugendlichen verfügt über Kontakt zu Gleichaltrigen, die eine Affinität zu Gewalt aufweisen. In diesen Gruppen gibt es eine hohe Meinungshomogenität zu den Themen Prüiteln und Mediengewalt, was zu einem hohen sozialen Druck beitragen kann. Das gilt besonders für die Netzwerke der sogenannten Risikogruppe, in der Gewalt belohnt wird.³⁰⁶ Somit lässt sich ein Zusammenhang zwischen der Neigung der Gleichaltrigen zur Gewaltausübung (Prüiteln) und der Neigung zur Nutzung von Mediengewalt vermuten. Das heißt, die Einstellung gegenüber medialer Gewalt und tatsächlicher Gewaltanwendung verstärkt sich nach der Betrachtung Döblers im sozialen Umfeld.³⁰⁷ Zum Beispiel haben 53 Prozent der Risikogruppe eine positive Einstellung zum Prüiteln aber, aber nur 20 Prozent der Vergleichsgruppe neigen dazu, sich zu prüiteln.³⁰⁸

In derselben Studie wurden Jugendliche nach der Einstellung ihrer Netzwerke zum Prüiteln und der Rezeption von Mediengewalt befragt. Die Auswertungsergebnisse der Studie haben auch dargelegt, dass 35 Prozent alle genannten Gleichaltrigen das Prüiteln positiv beurteilen. Die Affinität der Gleichaltrigen zur medialen Gewalt (gewalthaltige Filminhalte) ist jedoch stärker ausgeprägt, das heißt, rund 64 Prozent aller Gleichaltrigen der Befragten neigen zur Rezeption medialer Gewalt. Nur 17 Prozent der Befragten sind hingegen Teil von Netzwerken, in denen niemand eine Neigung zu medialer Gewalt aufweist. Gleichzeitig sind 37 Prozent der Befragten Teil einer Gruppe, in der alle Mitglieder mediale Gewalt konsumieren. Damit ist der Anteil der Gleichaltrigen, die eine positive Einstellung zum

304 ebd. 119.

305 Döbler et al. 1999: 119.

306 ebd. 124.

307 ebd. 115.

308 ebd. 125.

Konsum medialer Gewalt haben, insgesamt relativ hoch.³⁰⁹ Im Vergleich zu anderen Jugendlichen haben 77 Prozent der Risikogruppe eine starke Neigung zu medialer Gewalt, gegenüber 56 Prozent der Vergleichsgruppe.³¹⁰

2.2.4 Medienverhalten von Kindern und Jugendlichen und sein Einfluss auf die Schulleistung der Kinder

Mit der schnell zunehmenden Medienausstattung, besonders der Besitz eines eigenen Fernsehers³¹¹ (siehe Abschnitt 1) steigt auch das Angebot an Fernsehsendungen, Videofilmen, Computerspielen, Pop- und Rockmusik und so weiter. Dieses verstärkte Angebot hat mit neuen Technologien, besonders dem Kabel- und Satellitenfernsehen, als auch der Computertechnologie zu einem vermehrten Medienkonsum bei sechs- bis zehnjährigen Kindern beigetragen.³¹² Aufgrund des Anstiegs der Computernutzung ist es zur Zunahme an Computererfahrungen bei Schülern zwischen sechs und 13 Jahren gekommen. Bei Grundschulern ist zum Beispiel ein Anstieg von 51 Prozent im Jahr 2002 und auf 58 Prozent im Jahr 2003 verzeichnet worden. Diese Rate ist im Jahr 2003 bei Gymnasiasten (92 Prozent) um zwei Prozent höher als im Jahr 2002 gewesen.³¹³ Diese Nutzung von Computerspielen - alleine oder gemeinsam mit anderen - ist die Tätigkeit, die Kinder sehr oft ausüben.³¹⁴

Generell steigt laut Glogauer durch die erhöhte Nutzung elektronischer Geräte und Software auch die Verbreitung von medialer Gewalt, Sex und Pornographie bei Kindern und Jugendlichen dramatisch an.³¹⁵ Bei der Freizeitgestaltung spielen (Heim-) Computer und insbesondere Computerspiele eine relevante Rolle, in denen es häufig um einfach konstruierte Konflikte geht, die sich angeblich nur durch die Anwendung von Gewalt lösen lassen.³¹⁶ Dieser Konsum ist besonders hoch beim Fernsehen.³¹⁷

Morduchowicz hat hervorgehoben, dass die untersuchten Kinder fünf Stunden täglich vor dem Fernseher verbringen, teilweise nach der Schule bis spät in die Nacht hinein. Er argumentierte, dass die Gründe dafür seien, dass sie nachmittags schauen, weil sie das so

309 ebd. 114.

310 ebd. 125.

311 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2006: 9.

312 Glogauer 1993: 5.

313 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2003: 26.

314 ebd. 32.

315 Glogauer 1993: 5.

316 Heidrich nach Fuchs et al. 2005: 161.

317 Glogauer 1993: 5.

entscheiden und nach dem Abendessen, weil ihre Eltern fernsehen.³¹⁸

Bei acht- bis 15-jährigen Kindern wird die Hauptzeit für Freizeitaktivitäten zwischen 15 Uhr und 20 Uhr angesetzt.³¹⁹ Dabei ist das Fernsehen das Medium, das von Kindern am häufigsten und längsten in der Freizeit konsumiert wird. Fast 80 Prozent der Kinder sehen täglich fern. Die Dauer des Fernsehkonsums beträgt laut einer Forschung von Fischer aus dem Jahr 2000 bei sechs- bis 13-jährigen Kindern durchschnittlich 110 Minuten pro Tag, während die Nutzung anderer Medien weniger als 30 Minuten täglich ausmacht.³²⁰ In diesem Kontext hat Wierth-Heining festgestellt, dass die Gruppe der 12- bis 19- Jährigen sich 1997 seltener und mit 187 Minuten pro Tag auch unter dem Durchschnitt der Gesamtbevölkerung mit 258 Minuten vor dem Fernseher befinden.³²¹ Ein weiteres Problem ergibt sich aus dem Vorhandensein eines Fernsehgerätes im Kinderzimmer.³²² Dann schauen Kinder ohne Kontrolle für sie ungeeignete Fernsehinhalte an,³²³ insbesondere brutale Filme und Filme ohne Jugendfreigabe.³²⁴

Analog zu diesem Ergebnis wurde in der vorliegenden Arbeit erforscht, ob der Besitz eines eigenen Fernsehgerätes den Konsum gewalthaltiger Filme beeinflusst. Damit wird ermittelt, inwieweit sich die Ergebnisse der erwähnten Studien mit den Ergebnissen der vorliegenden Arbeit decken.

In verschiedenen Studien wurden deutliche Belege dafür gefunden, dass mit wachsender Dauer des Medienkonsums die Schulleistungen sinken, weil die Zeit für schulische Aufgaben und Lernen knapp wird.³²⁵ Dies gilt ebenfalls für Neuseeländische Forscher um Hancox, die schließlich in einer Langzeitstudie mit circa tausend Versuchspersonen zu dem Ergebnis kamen, dass ein erhöhter Fernsehkonsum im Alter von fünf bis 15 Jahren negativ mit der Realisierung eines Schul- oder Universitätsabschlusses korreliert.³²⁶

Betrachtenswert in dieser Studie ist, dass Erwachsene, die in ihrer Kindheit über drei Stunden täglich ferngesehen haben, mit 26 Jahren häufig keinen Schulabschluss hatten, im Gegensatz zu denjenigen, die als Kinder nicht in gleichem Maße Zeit vor dem Fernseher

318 Morduchowicz 2002: 138.

319 Fischer 2000: 30.

320 ebd. 32 f.

321 Wierth-Heining 2000: 12.

322 Morduchowicz 2002: 138.

323 Hurrelmann et al. 1996: 266 f.

324 Pfeiffer/Kleimann 2005: 2.

325 Hancox et al.: 2005: 615; Gentile et al. 2004: 6; Shin 2004: 368; Ennemoser et al. 2003: 12 f.

326 Hancox 2005: 615.

verbracht haben.³²⁷

Andere Studien und Theorien haben diesen Zusammenhang auch in Erwägung gezogen. Sie gingen aber in ihren Studien von dem Einfluss bestimmter Medieninhalte auf die Schulleistung der Kinder aus.

Eine Befragung des kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen hat zum Beispiel bei der Auswertung ihrer Daten herausgestellt, dass durch den Konsum gewalthaltiger Inhalte häufig die Schulleistungen der Kinder beeinträchtigt werden: *„Je mehr Zeit die Kinder mit Fernsehen und Computerspielen verbringen und je brutaler die Inhalte sind, umso schlechter fallen ihre Schulnoten aus.“*³²⁸ Diese Schlussfolgerung wurde ebenfalls durch einen Befund der Untersuchung von Pfeiffer unterstrichen.³²⁹

Im Folgenden wird ein Überblick zu einigen Theorien in diesem Zusammenhang vermittelt sowie Lösungsmechanismen der Informationen durch den Konsum gewalthaltiger Medien aufgeklärt.

Laut der *„Löschungshypothese“* kann der Konsum bestimmter Medieninhalte wie zum Beispiel brutale Actionfilme oder Shooter-Spiele zur Löschung der in der Schule erlernten Informationen aus dem Gedächtnis führen. Außerdem können Prozesse der Informationsverarbeitung, die Konzentrationsfähigkeit oder die Bearbeitung von verbalen und mathematischen Informationen beschädigt werden.³³⁰

Die neurowissenschaftlichen Theorien deuten ebenfalls auf einen Einfluss des Konsums gewalthaltiger Fernsehfilme und Computerspiele auf den Lernprozess hin, wobei die starken emotionalen Erlebnisse einen Einfluss auf die Lernprozesse haben. Diese emotionalen Erlebnisse wirken sich auf die Wahrnehmung und Erinnerung aus, wobei sich Gewaltopfer zum Beispiel nicht an vorangegangene Ereignisse erinnern können.³³¹ Das Anschauen von Szenen, in denen Gewalt vorkommt wie zum Beispiel in Horrorfilmen oder gewalthaltigen Computerspielen, kann zur Erhöhung *„physiologischer Stressparameter“*³³² führen wie Herzschlag, Blutdruck, Adrenalin und so weiter.³³³

Nach Cahill und McGaugh ist der Lernprozess bezüglich der nachfolgenden Konsolidierungsphase sehr sensibel. Deswegen kann dieser durch emotionale Erregung beeinträchtigt werden. Die emotionalen Ereignisse, die das Kind nach dem Lernprozess

327 ebd. 616.

328 Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e. V. 2009: 5.

329 Pfeiffer et al. 2007: 12 f.

330 Pfeiffer et al. 2007: 15 f.

331 Mößle et al. 2006: 15.

332 Baldaro et al. nach Mößle et al. 2006: 15.

333 ebd. 15.

erlebt,³³⁴ spielen eine relevante Rolle bei der Dauer der Stabilität des Erlernens.³³⁵

Im Hinblick auf alle genannten Forschungsergebnisse und die erwähnten Theorien lässt sich für das vorliegende Forschungsanliegen annehmen, dass der Konsum von gewalthaltigen Medien einen Einfluss auf die Schulleistungen der befragten Schüler hat.

2.2.5 Präferenzen der Jugendlichen bezüglich des Konsums gewalthaltiger Medieninhalte

In einer Untersuchung³³⁶ wurden eine Woche lang die Fernsehprogramme der ARD (Arbeitsgemeinschaft der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten der Bundesrepublik Deutschland), des ZDF (Zweites Deutsches Fernsehen), von ARD/ ZDF-Vormittag, von SAT1 (Satelliten Fernsehen GmbH), von RTL (Radio- Télévision Luxembourg), und Tele 5 sowie von PRO7 (ProSieben) aufgezeichnet, wobei Videobänder im Umfang von etwa 750 Stunden entstanden. 47 Prozent der Sendungen beinhalten aggressives Verhalten, insbesondere in gewalthaltigen Spielfilmen und Serien. Gleichzeitig gehören nur 15 Prozent des Gewaltprogramms zu den Nachrichten.³³⁷ Diese Untersuchung berichtete weiterhin, dass PRO7 an der ersten Stelle steht (12,7 Prozent) und damit einen fast doppelt so hohen Anteil an aggressiven Darstellungen hat wie die ARD. Bei SAT1 beträgt die Rate der ausgestrahlten aggressiven Szenen 7,3 Prozent, diese Prozentzahl ist mit der des ZDF fast gleich (7,3 Prozent).³³⁸ In Spielfilmen beträgt zum Beispiel die Rate der gewalthaltigen Szenen bei RTL 8,4 Prozent, 7,6 Prozent bei der ARD. Bei ZDF und PRO7 liegt dieser Wert 2 Prozent unter dem der ARD. 47,7 Prozent aller dieser untersuchten Sendungen schließen 3,632 Akte aggressiven Verhaltens ein.³³⁹ Außerdem wurde im deutschen Fernsehen in einer Woche ungefähr 25 Stunden körperliche Gewalt dargestellt.³⁴⁰ Hinsichtlich der Mordszenen kommen täglich etwa 70 Mordszenen im Fernsehen vor. Das sind etwa 481 Mordszenen wöchentlich. PRO7 steht hierbei ebenfalls an erster Stelle, wobei es bei PRO7 20 Mordszenen pro Tag gibt. Diese Anzahl ist bei RTL pro Tag sieben Szenen weniger als bei PRO7. Sie beträgt beim ZDF pro Tag ungefähr sieben Szenen. Bei der ARD kommen

334 Cahill/McGaugh; McGaugh nach Möhle et al. 2006: 15.

335 Möhle et al. 2006: 15 f.

336 Groebel nach Esser/Dominikowski 1993: 47.

337 Esser/Dominikowski 1993: 47.

338 Groebel/Gleich 1993: 68.

339 ebd. 62.

340 ebd. 77.

weniger als sechs gewalthaltige Szenen vor.³⁴¹

Private Fernsehsender sind bei Kindern sehr beliebt. 82,6 Prozent der Befragten nennen einen privaten Sender, aber nur 7,2 Prozent einen öffentlich-rechtlichen 10,2 Prozent hingegen geben keinen bevorzugten Sender an. Diesbezüglich leitete Baacke in seiner Studie³⁴² ab, dass RTL und PRO7 von den befragten Kindern als anziehende Sender betrachtet werden, wobei 23,7 Prozent der Befragten RTL präferieren und 17,5 Prozent am liebsten PRO7 mögen. Allerdings sind bei jüngeren Kindern Super RTL und RTL2 mit ihren Trickfilmprogrammen beliebter.³⁴³ Diese Vorliebe für einen Sender hängt jedoch vom Alter und von der Bildung ab. Zum Beispiel haben 26,2 Prozent der Befragten, die sechs Jahre alt sind, keinen Lieblingssender, hingegen ist diese Rate um 9,6 Prozent geringer bei den Befragten, die sieben bis acht Jahre alt sind. Baacke unterstrich hierbei, dass Schüler, die Haupt-, Real- und Sekundarschulen besuchen, private Sender mehr mögen als Gymnasiasten.³⁴⁴

Von Filmen lernen die Jugendlichen Genres, Formate und Herstellung kennen und beim Umgang mit Medien entwickeln sie laut Barthelmes und Sander auch soziale Kompetenzen, die sie für die eigenen Entwicklungsaufgaben nutzen. Sie können sich mit eigenen Medienvorlieben vom Geschmack der Familie absetzen und so ihre eigene Persönlichkeit ausdrücken. Nach Barthelmes und Sander erwiesen sich die Medien als wichtig bei der Herausbildung ihres Selbstbildes, da die Jugendlichen sich oder Teile ihrer Persönlichkeit in den dargestellten Personen und Stars wiedererkennen.³⁴⁵

Mit welchen Motivationen wenden sich Kinder und Jugendliche den Medien zu? Das wird nachfolgend skizziert.

Fürst hat im Rahmen ihrer Untersuchung einige Motivationen herausgefunden, um die subjektive Bedeutung der Medien Fernsehen und Videospiele für 12- bis 14-jährige Kinder im Kontext des familiären Umfeldes untersuchen zu können.³⁴⁶ Die Beseitigung von Langeweile wurde als Fernseh-³⁴⁷ sowie als Computerspielmotivation bei Kindern genannt,³⁴⁸ wobei Kinder von Fernsehen eine Anregung ihrer Erlebniswelt bekommen. Gewohnheit und Strukturierung der Freizeit wird als weiteres Motiv des Fernsehens bezeichnet. Ein weiterer Aspekt ist das Lernen, da die Kinder von Fernsehszenen nicht nur Informationen erhalten,

341 ebd. 72 f.

342 Baacke 1999.

343 Baacke 1999: 44 f.

344 ebd. 44 ff.

345 Barthelmes/Sander 2001:16.

346 Fürst 1994: 297-335.

347 Feibel 2008: 160.

348 Nach einer Interview- Untersuchung von Fritz et al. 1997: 200; auch zusammenfassend Fritz 1997e: 207 ff mit 104 Vielspielern von 14-33 Jahren.

sondern sie lernen auch von den Handlungen und Erfahrungen der Figuren, die im Fernsehen gesendet werden. Das Fernsehen kann zum Rückzug von Streit, Stress, Ärger oder ähnlichen familiären Situationen und zum Erwerb intensiver Gefühle genutzt werden. Das letzte genannte Motiv wird als schlussfolgernde Denkopoperationen betrachtet, womit Fürst zum Beispiel das Mitraten bei Krimisendungen meint.³⁴⁹ Der Erwerb von Informationen, Spaß und Spannung, Suche nach Kontakten zwischen Erwachsenen und Kindern, beziehungsweise Kindern und Gleichaltrigengruppen gelten als erweiterte Fernsehmotivationen.³⁵⁰

Mündliche Interviews und verschiedene standardisierte psychologische Tests von Misk-Schneider und Fritz haben in diesem Rahmenbezug darauf verwiesen, dass Hobbys, Filmvorlieben und Erlebnisse als andere Motivationen für Computerspiele zu betrachten sind.³⁵¹

Bemerkenswerterweise wird deutlich, dass sich die Kinder beim Konsum von Medienprogrammen nicht nur auf normale Sendungen beschränken, sondern auch auf bestimmte Programme gewalthaltigen Inhaltes zugreifen. Kinder wählen Medienprogramme entsprechend ihrer eigenen Präferenzen: *„Children usually choose action programs with violent content, in which they look for physical and sexual strength assertion models, widely spread in the context they live.“*³⁵²

Aggressive oder zumindest actionhaltige Programme haben aber laut Groebel und Gleich eine hohe Anziehungskraft, wobei Jungen mediale Gewalt mehr als Mädchen mögen. In der letzten Zeit hingegen ist die Erkenntnis gewonnen worden, dass Mädchen ebenso eine Neigung zu Gewalt haben.³⁵³ Geringer ist der Anteil der Kinder, die ihren Computer nutzen, um Musik zu hören (20 Prozent) oder um zu programmieren (7 Prozent).³⁵⁴

Nicht nur der Konsum indizierter Medien ist angestiegen, sondern auch die Verarbeitung von medialer Gewalt, wobei die Wahrnehmung von Helden in Kriegs- und Actionfilmen als Vorbilder von 1,5 Prozent (1994) auf 1,6 Prozent (1999) und im Jahr 2004 auf 1,9 Prozent gestiegen ist. Auch bei Filmen, die Schlägereien und Morde zeigen, war ein deutlicher Anstieg von 2,3 Prozent (1994) auf 2,4 Prozent (1999) und 2,6 Prozent (2004) zu bemerken.³⁵⁵ Außerdem gab es einen Anstieg bei der Verarbeitung von Gewalt in den Videospielen, in denen der ‚Held‘ seine ‚Feinde‘ besiegen muss (2,6 Prozent (1994), 2,8

349 Fürst 1994: 297-335.

350 Kirchmair 2006: 107.

351 Misk-Schneider/Fritz 1995: 62-85.

352 Morduchowicz 2002: 141.

353 Groebel/Gleich 1993: 17 f.

354 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2003: 29.

355 Fuchs et al. 2005: 175.

Prozent (1999), 3,1 Prozent (2004)).³⁵⁶

Der Konsum gewalthaltiger Medieninhalte ist nicht wirkungslos, wie die Wirkungslosigkeitstheorie besagt (siehe Abschnitt 2.1.2). Im Gegenteil führen laut Groebel und Gleich die medialen Darstellungen mit ihren Bewegungen und Dramaturgien vor ihrer bewussten Verarbeitung bei den Jugendlichen häufig zu einer physiologischen Reaktion, nämlich zu einer zunehmenden Aufregung.³⁵⁷ Das heißt, dieser Konsum von gewalthaltigen Medien fördert häufig ungünstige psychisch-soziale Bedingungen von den Kindern, die sich als Außenseiter fühlen. In den Medien finden sie Identifikationsfiguren und Rollenmodelle, die ihnen einen Ausgleich zu den Reaktionen (Spott, Demütigung, Unterdrückung) ihrer Mitschüler bieten. Die dort vorgefundenen Wut- und Hassgefühle projizieren sie auf ihre Umwelt. Dies lässt die Kinder zu Gewalt, im Extremfall zu Waffen, greifen.³⁵⁸

Der Ansicht, dass gewalthaltige Medien Grundlage für aggressive Gedanken sein können, sind auch Jo und Berkowitz. Sie wiesen explizit darauf hin, dass es keine direkte Kausalbeziehung zwischen medialer Gewalt und tatsächlicher Gewaltanwendung gibt. Zwischen beiden steht die aggressive Einstellung des Individuums, die nicht unbedingt in reale Gewalt umschlagen muss. Laut ihnen kann auf dieser Basis die Wahrnehmung sowohl von Medieninhalten als auch von sonstigen Umweltreizen beeinflusst werden. Als eine mögliche Folge dieser Wahrnehmungsänderung ist schließlich auch eine Verhaltensänderung möglich. Die Meinung von Jo und Berkowitz geht mit der „Lerntheorie“ einher, gemäß der nicht die direkte Auswirkung von medialer Gewalt, sondern andere Faktoren von Bedeutung sind³⁵⁹ (siehe Abschnitt 2.1.2).

Vor dem Hintergrund der erwähnten Ergebnisse, die den Einfluss des Konsums gewalthaltiger Medien auf die aggressive Einstellung bestätigt haben, wird in diesem Forschungsvorhaben derselbe Zusammenhang erforscht, um herauszufinden, inwieweit die Annahme dieser Studien mit den Ergebnissen der vorliegenden Arbeit übereinstimmen.

Einige Autoren konzentrierten sich aber in ihren Studien nicht auf den Einfluss aller Arten von Medien auf das Verhalten der Kinder, zum Beispiel ergaben die Studien von Mößle, Kleimann, Florian und Pfeiffer, dass der Konsum von Actionfilmen und intensiven gewalthaltigen Computerspielen die Gewaltbereitschaft bei den Kindern beeinflusst:³⁶⁰ „Die Gewaltbereitschaft wird wiederum durch häufigen Konsum von

356 ebd. 175.

357 Groebel/Gleich 1993: 17 f.

358 Grossman/De Gaetano 2003: 159.

359 Zipfel/Kunczik 2006: 157.

360 Mößle et al. 2006: 27.

*Actionfilmen und Gewaltexzessen in Computerspielen besonders nachhaltig gefördert.*³⁶¹ Tillmann hat ebenfalls in seiner Studie „*Schüलगewalt als Schulproblem*“ nur den Einfluss des Umgangs und der Art von Fernseh- und Videokonsum auf eine gewaltförmige Einstellung ermittelt.³⁶² Den Einfluss der Nutzung von Computerspielen auf die gewalthaltige Einstellung hat seine Studie jedoch nicht einbezogen. Demgegenüber beschränkt sich die vorliegende Untersuchung nicht nur auf eine Art von Medien, sondern konzentriert sich auf drei Arten von gewalthaltigen Medien - Fernsehfilme, Video und Computerspiele und deren Einfluss auf das Verhalten der Kinder. Anschließend ist zu überprüfen, ob diese aggressive Einstellung physische Gewalt fördern kann.

Bezogen auf den Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und gewalttätigem Verhalten hat die Minderheit der Autoren allerdings ein etwas anderes Ergebnis als das in den vorherigen Studien zu berichten. Lösel und Bliesener haben beispielweise aus einem Review herausgezogen, dass ein geringer Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und aggressivem Verhalten zu sehen ist: Außerdem haben sie nur den Einfluss des Konsums gewalthaltiger Video- und Fernsehfilme auf das aggressive Verhalten in Betracht gezogen, ohne den Einfluss der Computerspiele zu erwägen.

Im Gegenteil dazu belegte die Mehrzahl von Untersuchungsbefunden, dass der häufige Konsum medialer Gewalt einen Einfluss auf die Aggressivität hat.³⁶³ Die amerikanischen Psychologen Bushman, Anderson und Huesmann haben zum Beispiel in ihren Meta-Analysen für Fernsehen, Video und Computerspiele betont, dass im Durchschnitt aller Studien mittlere positive Beziehungen zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und Aggressivität vorliegen.³⁶⁴ Kinder lernen durch wiederholtes Anschauen gewalthaltiger Medieninhalte die dargestellten Verhaltensmuster. Dieses Verhalten wird dann später sowohl im Kindheits- als auch im Erwachsenenalter angewendet, so die „*Priming Theory*“.³⁶⁵ Gewalthaltige Verhaltensmuster sind bei solchen Kindern leicht zugänglich.³⁶⁶ Es ist wichtig, in diesem Zusammenhang auf die Ergebnisse einer Metaanalyse von 230 Studien hinzuweisen. Dabei wurde ein Zusammenhang zwischen dem intensiven Konsum medialer Gewalt mit der Zunahme gewalttätigen Verhaltens bewiesen, wobei Kinder sich nicht nur auf Nachahmungen beschränken, sondern ihre Handlungen bis zu physischen

361 ebd. 27.

362 Tillmann et al 2007: 41.

363 Steckel 1998: 48.

364 Anderson 2001: 358; Bushman/Huesmann 2006: 348.

365 Bushman/Huesmann 2006: 350 f.

366 Carnagey et al. 2005: 11.

Angriffen reichen können.³⁶⁷ Diese Feststellung wurde ebenso in einem Sammelreferat im Handbook of Child Psychology bestätigt, wobei darin auf der Basis verschiedener Studien (von Experimenten über Längsschnittstudien bis zur Metaanalyse) die Rolle der Massenmedien bei der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen gezeigt wird.³⁶⁸

Aufgrund dieses häufigen Konsums nahm laut Grossman und De Gaetano bis 1999 die Zahl der Gewalttaten bei Jugendlichen in Deutschland, die jünger als 21 Jahre sind, zu; zum Beispiel stieg die Rate der Kinder, die Diebstähle begehen, um 189,9 Prozent, bei Jugendlichen waren es 70,9 Prozent. In Fällen schwerer Körperverletzung hat es bei Kindern eine Steigerung um 162,9 Prozent und 109 Prozent bei Jugendlichen gegeben.³⁶⁹

Gleichermaßen betonte Glogauer die Resultate von Grossman und De Gaetano, dass das lange und ruhige Fernsehen und Miterleben von gewalthaltigen Darstellungen zu ungehemmtem aggressiven Verhalten beitragen kann.³⁷⁰ Diese Ergebnisse lassen sich in Übereinstimmung mit der Annahme der „*Suggestionstheorie*“ in Bezug auf die Nachahmung gewalthaltiger medialer Szenen betrachten (siehe Abschnitt 2.1.2) und widerlegen gleichzeitig die Annahme der „*Habitualisierungsthese*“ hinsichtlich der Gewöhnung an mediale Gewalt durch den häufigen Konsum dieser Inhalte (siehe Abschnitt 2.1.2).

Es ist wichtig, in diesem vorliegenden Forschungsvorhaben die Frage zu stellen, ob der Konsum gewalthaltiger Medien physische Gewalt fördern kann. Dabei wird die Sicht von Lösel und Bliesener überprüft, das heißt wie stark der Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und aggressivem Verhalten ist. Damit kann man ebenfalls herausfinden, ob sich die Ergebnisse der vorherigen Studien mit den Ergebnissen meiner Arbeit decken.

Es ist aber anzunehmen, dass der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Fernsehfilme auf Gewalttätigkeit stärker ausgeprägt ist, im Vergleich zum Konsum gewalthaltiger Computerspiele und Videos. Diese Hypothese bezieht sich zum einen auf die Besonderheiten der dargestellten Gewalt im Fernsehen laut Bandura und Lukesch, die in Abschnitt (2.1.1) diskutiert wurden, zum anderen auf der Darstellung von Parke, Slaby, Grossman und De Gaetano, nach der die im Fernsehen wahrgenommene Gewalt einerseits zu einem Ansteigen des Aggressionsniveaus führt, und zum anderen zu einer passiven Akzeptanz von Gewalt gegenüber Anderen.³⁷¹ Die verschiedenen Formen der Darstellungen in gewalthaltigen Filmen, zum Beispiel Schießen, Zerstörung, viel Blut und so weiter werden

367 Hearold nach Steckel 1998: 48.

368 Hoppe-Graff/Kim nach Mößle et al. 2006: 25.

369 Grossman/De Gaetano 2003: 164 f.

370 Glogauer 1993: 20 f.

371 Parke/Slaby nach Steckel 1998: 48.

besonders von Jungen bevorzugt.³⁷²

2.3 Zusammenfassung

In dem vorigen Teil der vorliegenden Forschungsarbeit wurden die Definitionen von Gewalt dargestellt. Daraus ergab sich, dass es keine einheitliche Definition für Gewalt gibt, sondern sich die Definition von Gewalt zwischen einzelnen Autoren unterscheidet. Einige Autoren zeigten auf, dass intentionale Gewalt eine Bedingung für die Realisierung der Gewalt ist (wie bei Gunter, NTVS und Früh). Die Definitionen von Gunter und der NTVS haben nicht die psychische Gewalt einbezogen.

Laut Grimm, Berkowitz, und Bandura kann Aggression physisch oder psychisch sein. Lösel teilte diese Auffassung und bezeichnete die Bereitschaft zum abweichenden Verhalten als „*Aggressivität*“.

Andere Autoren differenzierten zwischen Gewalt und Aggression. Dabei definierten Macbeth Williams, Groebel und Gleich Gewalt als einen Teil von Aggression (physische Gewalt). Das heißt, Gewalt wird von Groebel und Gleich als schwere Aggression charakterisiert.

Aggression muss nicht unbedingt zu physischer Gewalt beitragen. Dieser Ansicht schließen sich Villani, El-Faddagh und Nagenborg an.

Das vorliegende Forschungsanliegen konzentriert sich nur auf physische Gewalt in den Medien (Fernsehen, Computerspiele, DVD). Die Auswahl dieser Form von Gewalt lehnt sich an die Studie von Groebel und Gleich an. Dabei richteten sie den Blick darauf, dass gewalthaltige Medien in Deutschland überwiegend die Opfer physischer Gewalt zeigen.

Bei der Auswertung der Daten einiger Studien wurde festgestellt, dass die Filme, in denen physische Gewalt dargestellt wird, aufgrund ihrer Besonderheiten und Eigenschaften von Kindern bevorzugt werden. Deshalb wird diese Art von Gewalt häufig von Kindern nachgeahmt. Analog dazu wird die Frage aufgeworfen, ob der Konsum gewalthaltiger Filme aggressives Verhalten im Vergleich zur Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen und Videos stärker fördern kann.

Verschiedene Theorien zur Wirkung medialer Darstellung von Gewalt wurden in dieser Arbeit vorgestellt. Einige Theorien gehen von keiner Wirkung der erwähnten Medieninhalte wie bei Katharsis-, Wirkungslosigkeits-, Habitualisierungs- und Inhibitionsthese, aus, andere indes sehen einen Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der Aggressionsbereitschaft wie allgemeine Erregung und die

³⁷² Grossman/De Gaetano 2003: 163.

Suggestionsthese. Darüber hinaus belegen einige Thesen einen direkten Zusammenhang zwischen Konsum gewalthaltiger Medien und der Aggression wie die Stimulationsthese.

Im Kontrast dazu belegen die Rechtfertigungstheorie und die Lerntheorie, dass man keinen direkten Zusammenhang zwischen ihnen feststellen kann.

Mediengewalt kann laut der Rechtfertigungstheorie zur Rechtfertigung des Verbrechers beziehungsweise von Aggressivität dienen und die verbrecherischen Handlungen durch die ausführende Person können somit im Nachhinein vernunftmäßig begründet werden.

Die Lerntheorie erklärt, wie Menschen durch Beobachtung Verhalten lernen. Je nach Lernsituation und Vorbildperson kann in einer Auslösesituation das gelernte Verhalten angewendet werden, wenn der Mensch sich Belohnung erhofft, oder keine Bestrafung fürchtet. Das von Bandura entwickelte Modell zum Beobachtungslernen unterscheidet zwischen dem Erwerb und der Ausführung eines zu erlernenden Verhaltens. Nicht alles, was Menschen lernen, zeigen sie in ihrem spontanen Verhalten. Ob Verhalten gelernt oder verändert wird, bestimmen verschiedene Einflussfaktoren. Hierbei handelt es sich um Merkmale der Beobachter, die Merkmale der Medieninhalte und die situativen Bedingungen. Diese wirken gemeinsam auf das Modelllernen.

Die Gewalttätigkeit der Kinder korreliert häufig mit der elterlichen Kontrolle. Kinder, die mit eher geringer Kontrolle in ihrer Familie erzogen werden, neigen häufiger zu gewalttätigem Verhalten als Kinder, die eine starke Kontrolle durch ihre Eltern erleben.

Ein weiteres Kriterium, das in der vorliegenden Forschung einbezogen wird, ist die Mediensensibilität der Eltern gegenüber dem Konsum gewalthaltiger Filme.

Die Medienerziehung erfolgt als Erziehung der Kinder durch die Eltern, um einen bestimmten Umgang mit Medien zu schaffen. Es wurden zwei Arten der Medienerziehung vorgestellt - gezielte und ungezielte Medienerziehung.

Das Fernsehen spielt laut Auffassung einiger Untersuchungen eine dominierende Rolle im Leben der Familie. Die Verfügbarkeit von mehr als einem Fernsehgerät hat häufig Einfluss auf das gemeinsame Leben in der Familie. Weiterhin kann sich dies ebenfalls auf das Fernsehverhalten der Kinder auswirken.

Ein wichtiges Anliegen dieser Arbeit soll sein, sich mit den folgenden Faktoren, die zur Mediensensibilität zählen, aber selten in der Familie vorkommen, zu befassen: Das gemeinsame Fernsehen mit Kindern, Regelaufstellung beim Konsum bestimmter Medieninhalte, die Unterhaltung mit Kindern über gesehene Fernsehprogramme sowie das Anschauen gewalthaltiger Filme in der Gegenwart der Kinder.

Beim Medienumgang für Kinder spielt häufig die Familie eine bedeutende Rolle. Der elterliche Umgang mit den bevorzugten Medieninhalten fehlt aber häufig in den Familien.

Anhand der Daten verschiedener vorgelegener Untersuchungen konnte belegt werden, dass die Kontrolle des Medienkonsums durch die Eltern mit steigendem Alter der Kinder sinkt.

Das Medienverhalten der Kinder wird oft durch elterliche Kontrolle beeinflusst. Eltern fungieren durch ihr Verhalten als Vorbilder für ihre Kinder, insbesondere beim Konsum gewalthaltiger Filme.

Von hoher Relevanz für diese Forschung sind die aufgestellten Fragen nach der Bedeutung des gemeinsamen Fernsehens mit Kindern, dem elterlichen Gespräch über mediale Themen, dem elterlichen Verbot bestimmter Filme und dem Konsum gewalthaltiger Filme in der Gegenwart der Kinder bei der Verminderung des individuellen Konsums gewalthaltiger Filme durch Kinder.

Verschiedene Bedingungen, die für die Medienerziehung von hohem Stellenwert sind, wurden von den Autoren genannt. Andere Autoren haben aber zwischen zwei den Medienumgang beeinflussenden Faktoren unterschieden wie der wirtschaftlichen Lage und dem Bildungsniveau der Eltern, dessen Einfluss auf die erwähnten Variablen, die die Mediensensibilität der Eltern erfassten, in der vorliegenden Arbeit geprüft wird.

Familiäre Gewalt ist ein weiterer wichtiger Faktor, der laut vieler empirischer Studien und theoretischer Ansätze zum Konsum gewalthaltiger Medien und zur Entwicklung aggressiven Verhaltens führen kann.

Es wurden verschiedene Formen von Gewalt innerhalb der Familie verzeichnet. Die physische Gewalt in der Familie ist aber am meisten verbreitet. Dementsprechend wird in dieser Forschungsarbeit folgende Frage in Betracht gezogen, ob Gewalt durch die Eltern einen Einfluss auf die aggressive Einstellung und folglich auf die Gewalttätigkeit bei Kindern hat.

Wie in diesem Teil der Arbeit beobachtet wurde, kann die angewandte physische Gewalt durch die Eltern Auswirkungen auf den Konsum medialer Gewalt haben. Weiterhin neigen Kinder aus solchen Familien häufiger zum Konsum gewalthaltiger Medien, deren Einfluss auf Rezipienten unter den beschriebenen Umständen größer ist als bei Anderen, die keine Gewalt in ihrer Familie erlebt haben. Daher wird in dem Forschungsanliegen ermittelt, ob elterliche Gewalt einen Einfluss auf den Konsum gewalthaltiger Medien hat.

Diese Untersuchung befasst sich auch mit der Peergroup beziehungsweise mit Gruppen von Gleichaltrigen als ein weiteres zu behandelndes Indiz im sozialen Umfeld.

In der Peergroup sind die Mitglieder mit ähnlichen Situationen konfrontiert und haben gemeinsame Interessen. Sie bilden zusammen ein soziales Netz. Die Beziehung in diesem Netz leistet eine Abgrenzung von den Eltern und gewährt die Bildung der eigenen Persönlichkeit. Innerhalb der Gruppe wird während des Gesprächs mehr Freiraum garantiert als im Gespräch mit den Eltern. In diesem Kontext ist es interessant zu erwähnen, dass der

tägliche Kontakt zu einer Gruppe einen Einfluss auf die Einstellungen der Jugendlichen sowie auf das Verhalten der Jugendlichen hat.

Diese Annahme wird von der Theorie der differenziellen Assoziation sowie der Lerntheorie gestützt.

Die familiäre Ausgangssituation bildet oft eine Grundlage für die Kontakte zu Gleichaltrigen, wobei viele Eltern die Auswahl der Freunde, die Treffpunkte der Kinder und die Art der Ausgestaltung der Beziehung nicht einschränken.

Hinsichtlich der Medien dient die Peergroup als Gesprächspartner über die Fernsehrezeptionserlebnisse. Außerdem fungieren Freunde auch als Quelle für mediale Informationen. Weiterhin ist eine gemeinsame Mediennutzung unter Freunden verbreiteter als die individuelle Nutzung.

Die Einstellung der Gruppe zu Gewalt und zum Konsum medialer Gewalt hat, wie Döbler dargestellte, einen Einfluss auf die Einstellung der Mitglieder. In der Gruppe, die Gewalt und den Konsum gewalthaltiger Medien positiv beurteilt, gibt es eine hohe Meinungshomogenität zu den Themen Prüiteln und Mediengewalt. Das heißt, die Einstellung gegenüber medialer Gewalt und tatsächlicher Gewaltanwendung verstärkt sich im sozialen Umfeld.

Somit wird in dieser Arbeit untersucht, ob der individuelle Konsum gewalthaltiger Medien durch den Konsum gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner Medien in der Peergroup gefördert werden kann. Außerdem wird der Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner Medien innerhalb einer Peergroup und der aggressiven Einstellung geprüft. Weiterhin wird ergründet, ob der Konsum solcher Medieninhalte in der Peergroup zur Ausübung physischer Gewalt führen kann.

Mit der schneller zunehmenden Medienausstattung, besonders mit dem Besitz eines eigenen Fernsehgerätes erhöhen sich die medialen Angebote. Dies führt häufig zum Anstieg des Medienkonsums, besonders bei den Sechs- bis Zehnjährigen. Aufgrund der Zunahme der Computernutzung steigt auch die Computererfahrung bei Schülern zwischen sechs und 13 Jahren. Die Nutzung von Computerspielen allein oder gemeinsam mit anderen ist sehr verbreitet. Durch die Zunahme elektronischer Geräte und Software steigt auch der Konsum gewalttätiger Medieninhalte bei Kindern und Jugendlichen.

Das Fernsehen ist das am häufigsten und längsten von Kindern konsumierte Medium. Das Problem dabei ist, dass das Kind häufig ein eigenes Fernsehgerät besitzt. Dadurch konsumiert es ohne Kontrolle ungünstige Fernsehhalte. Dementsprechend werden laut der Löschungshypothese und der neurowissenschaftlichen Theorie seine Schulleistungen beeinträchtigt.

Anhand einer Untersuchung von Groebel wurde herausgefunden, dass fast die Hälfte aller deutschen Fernsehsendungen aggressives Verhalten beinhaltet. Hinsichtlich der Darstellung von Aggressivität und der Häufigkeit von Mordszenen steht PRO7 immer an erster Stelle.

In diesem Teil der Arbeit wurde auch dargelegt, dass die privaten Fernsehprogramme PRO7 und RTL für Haupt-, Real- und Sekundarschüler die Interessantesten sind. Trickfilmprogramme auf Super RTL und RTL2 werden hingegen von jüngeren Kindern bevorzugt.

Nennenswert ist, dass Senderpräferenzen häufig vom Alter und von der Bildung abhängen.

Weiterhin ist zu beachten, dass sich Kinder und Jugendliche beim Konsum von Medien nicht auf normale Sendungen beschränken, sondern sich bestimmte Medieninhalte anschauen. In diesem Sinne stellen laut der erwähnten Studien aggressive Inhalte und Actionprogramme für Mädchen und Jungen eine hohe Attraktion dar.

Bei Minderjährigen und Jugendlichen zählen laut Scheungrab der Konsum verbotener Filme und Videos, von Sport-, Kampf- und auch indizierter Spiele zu ihren Präferenzen.

Der Konsum von verbotenen Medien hat sich erhöht. Daneben hat nach einer Studie von Fuchs die Verarbeitung medialer Gewalt, insbesondere bei Kriegs- und Actionfilmen sowie bei Filmen mit Prügelei-Szenen zugenommen. Der Konsum solcher Medieninhalte macht sich bei Jugendlichen häufig in physiologischen Reaktionen und zunehmender Aufregung bemerkbar. Durch die Darsteller, Stars und Helden der konsumierten Medieninhalte entdecken Kinder und Jugendliche oftmals Teile ihrer eigenen Persönlichkeit. Aufgrund des Umgangs mit Medien entstehen bei ihnen laut Barthelmes und Sander soziale Kompetenzen, zudem grenzen sie sich von den Vorlieben der Familie ab.

In der von mir konsultierten Literatur wurden verschiedene Motive bezüglich des Konsums gewalthaltiger Medien angeführt.

Mittels der Daten verschiedener Studien und Theorien konnte ein Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und aggressiver Einstellung, sowie zwischen dem Konsum und der Anwendung physischer Gewalt aufgezeigt werden. Weiterhin wird überprüft, ob diese aggressive Einstellung physische Gewalt fördern kann. Aufgabe der vorliegenden Arbeit ist es, diese Annahmen zu untersuchen.

3. Empirischer Teil: Eigene Studie

3.1 Operationalisierung

Um die Variablen in Bezug auf die „*Mediensensibilität der Eltern gegenüber gewalthaltigen Filmen*“ messen zu können, wurden die Fragen 44c, 44e, 58 und 60 betrachtet (siehe Fragebogen).

In Bezug auf die Fragen 58 und 60 wurde jeweils der Punkt 1 für „ja“ und der Punkt 0 für „nein“ gegeben.

Bei der Frage 44 wurde die Antwort in einer Ordinalskala auf 4 Stufen skaliert: „*mehrmals pro Woche*“, „*mehrmals im Monat*“, „*etwa einmal im Monat*“, „*ein paar Mal im Jahr*“ und „*nie*“. Das heißt, 4 steht für „*mehrmals pro Woche*“, 3 für „*mehrmals im Monat*“, 2 steht für „*etwa einmal im Monat*“, 1 bedeutet „*ein paar Mal im Jahr*“ und 0 steht für „*nie*“.

Um den Konsum gewalthaltiger Medien zu messen, wurde eine einfache Summenskala aus 9 Items gebildet, mittels derer ausgewählte gewalthaltiger Medien analysiert wurden. Es wurden aus dem Bereich Film, Video und Computerspiele jeweils nur drei Genres ausgewählt. Die gebildete Skala verfügt über einen Wertebereich von 0 bis 9 Skalenpunkten, wobei der Wert 0 für gar keinen Konsum dieser gewalthaltiger Medien steht, der Wert 1 auf einen sehr geringen Konsum dieser Medieninhalte hindeutet und der Wert 9 einen sehr hohen Konsum medialer Gewalt abbildet. Zusätzlich lassen sich drei Sub-Skalen bilden, jeweils eine zu jeder abgefragten Medienform. Die drei Skalen nehmen Wertebereiche zwischen 0 und 3 ein, wobei 0 wieder für keinen Konsum dieser Mediengruppe, 1 für einen geringen Konsum und 3 für einen hohen Konsum steht.

Die Frage 46 (46a, 46c und 46d) misst die Variable „*Konsum gewalthaltiger- Filme und Videos*“ und besteht aus vielfältigen Kategorien (siehe Fragebogen). Das Augenmerk liegt aber nur auf Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen. Manche Kategorien konnten den Konsum gewalthaltiger Filme und Videos nicht messen, weswegen diese zu vernachlässigen sind.

Die Auswahl dieser Art von Filmen basiert auf der Annahme von Fritz, dass Action spannend sei. Sie verlange vom Zuschauer eine hohe Konzentration und eine emotionale Identifizierung, die sich bis zur Aufregung steigern kann. Die Intensität der Action hängt von der „*Anwendung*“ und der Art des Aufbaus von Spannung ab.³⁷³ „*Action ist spannend, Man hält den Atem an, die Zeit scheint für einen Moment still zu stehen, alles ist zum alles ist zum Zerreißen gespannt. Bei aller Risikobereitschaft besteht bei den Akteuren einer „Action“ die Zuversicht, dass ihr Handeln gut enden wird.*“³⁷⁴

373 Fritz 2003: 1.

374 ebd. 1.

Krimis wurden vernachlässigt, weil die Verbrecher sofort bestraft werden, und die Kampfhandlungen nur von kurzer Dauer sind. Dieses Genre von Filmen steht im Gegensatz zu gewalthaltigen Filmen, in denen Täter selten bestraft werden³⁷⁵ (siehe Abschnitt 2.1.1).

Karate- und Kampffilme wurde auch vernachlässigt, da diese vermutlich weniger Szenen beinhalten, in denen Waffen oder andere Tötungsmitteln eingesetzt werden.

Mit der Frage 50 (50a, 50d und 50e) wurde die Variable „Konsum gewalthaltiger Computerspiele“ gemessen (siehe Fragbogen). Diese besteht aus verschiedenen Kategorien, die Computerpräferenzen bei den Befragten einschließen. Bei der Datenbearbeitung wurde sich nur auf 3 Spiele beschränkt: Taktik-Shooter, Actionspiele und Ego-Shooter, da es sich bei den Gegnern in diesen Spielen um Menschen handelt, gegen die Waffen eingesetzt werden.

In Ego-Shooterspielen lernt der Spieler das Töten. Die Aufgabe des Spielers im Ego-Shooter ist es, in der Rolle des Kämpfers Personen oder andere Wesen, die Menschen ähnlich sind mit Schusswaffen, Bomben oder andern Mitteln zu töten.³⁷⁶ Ego-Shooter sind nach Meinung von Decker eine „*Unterkategorie der Actionspiele*“³⁷⁷, die sich in den letzten Jahren entwickelt hat und über die als Synonym für jugendgefährdende Bildschirmspiele viel diskutiert wird. Bei anderen Spielen wie Echtzeitstrategiespiele, Abenteuer-, Simulations- und Rollenspiele gibt es verschiedene Ziele für das Spiel, einige von ihnen sind möglicherweise nicht unbedingt gewalthaltig.

Die individuelle aggressive Einstellung der Untersuchungspersonen wurde mit Hilfe einer einfachen Summenskala aus acht Items gebildet. Die benutzten Items der Frage 27 (27a, 27b, 27c, 27d, 27e, 27g, 27h und 27k) verlangten von den Untersuchungspersonen eine normative Positionierung hinsichtlich der Stellung von Gewalt im individuellen Leben. Bei Zustimmung zu den gestellten Aussagen wurde der Person ein Skalenpunkt angerechnet, bei Ablehnung wurde die Antwort mit dem Wert 0 als neutral für das Item „*aggressive Einstellung*“ gekennzeichnet (siehe Fragbogen). Die gebildete Skala verfügt demnach über einen Wertebereich von 0 bis 8 Skalenpunkten, wobei der Wert 0 keine aggressive Einstellung anzeigt, der Wert 1 für eine sehr geringe und der Wert 8 für eine sehr hohe aggressive Einstellung steht.

Hierbei ist es wichtig, sich auf die Akzeptanz von Gewalt zu konzentrieren, damit man die aggressive Einstellung anhand dieser Frage messen kann. Es wurden aus dieser Frage nur acht Items ausgewählt. Die anderen sind aber zu betrachten, weil sie die Einstellung von

375 Lukesch 2002: 644.

376 Grossman/De Gaetano 2003: 154.

377 Decker 2005: 24.

Gewalt nicht umfassen.

Für die Messung der physischen Gewalt wurde die Frage 37 aufgeworfen (siehe Fragbogen), wobei der Wert 1 für die Antwort „ja“ und der Wert 0 für die Antwort „nein“ ist.

Mit der Frage 10 wurde die Variable „*Bildungsniveau der Eltern*“ gemessen (siehe Fragbogen). Es wurde eine Skala aus 6 Items gebildet. Die gebildete Skala für das Bildungsniveau für die Eltern verfügt über einen Wert von 3 bis 8, wobei der Wert 3 für keinen Schulabschluss der Eltern steht und der Wert 8 ein hohes Bildungsniveau der Eltern darstellt.

Zur Überprüfung der Zugehörigkeit zu einer Peergroup wurde Frage 17 herangezogen (siehe Fragbogen). Diese Frage besteht aus zwei Items „ja“ und „nein“. Es wurde jeweils der Punkt 1 für „ja“ und der Punkt 0 für „nein“ erteilt.

Für die Messung des gemeinsamen Konsums gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner Medien in der Peergroup dienten die Items e, g und q der Frage 24 (siehe Fragbogen). Sie erforderten von den Befragten Angaben zum Medienverhalten innerhalb der Peergroup bezüglich des gemeinsamen Konsums von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen (24e), der Nutzung von Computerspielen (24g) und des Konsums von DVDs/Videos (24q). Dabei sollten sich die Jugendlichen zur Häufigkeit des Konsums der abgefragten Medien positionieren. Die Antwortmöglichkeiten waren dabei „*nie*“ = 1, „*seltener*“ = 2, „*einmal pro Woche*“ = 3, „*mehrmals pro Woche*“ = 4 und „*täglich*“ mit dem Wert 5.

Es wurde auch getestet, ob der Besitz eines eigenen Fernsehgeräts den Konsum von gewalthaltigen Filmen beeinflusst. Dafür dient die Frage 8 (siehe Fragebogen), wobei „ja“ den Wert 1 und „nein“ den Wert 0 besitzt.

Um den Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und den schulischen Leistungen testen zu können, wurden die Befragten nach den Noten in den Fächern Mathematik und Deutsch gefragt, da man mit Mathematik die Konzentration messen kann³⁷⁸ und mit der Deutschnote die Lese- und Sprachkompetenz.

Eine Studie von Christakis³⁷⁹ konstatierte unmittelbare negative Effekte des zunehmenden Fernsehkonsums und der Rechen-, Sprach- und Lesekompetenz von Kindern.³⁸⁰

Auch wenn man in der Schule Lesen, Schreiben und Rechnen lernt (was in der PISA-Studie

378 Pfeiffer et al. 2007: 16.

379 Christakis und seine Forschungsgruppe haben in einer Untersuchung mit fast 1.800 US-amerikanischen Kindern die Rechen- und Leseleistungen im Alter von sechs beziehungsweise sieben Jahren den Einfluss des Fernsehenkonsums vor dem dritten sowie zwischen dem dritten Lebensjahr in Beziehung gesetzt. Danach verbringen Kinder unter drei Jahren bereits über zwei Stunden täglich vor dem Fernseher, was negative Auswirkungen auf ihre späteren Schulleistungen hat. Kinder im Alter von drei bis fünf Jahren sehen über drei Stunden fern, Zimmermann/Christakis 2005: 622.

380 Zimmermann/Christakis 2005: 622 ff.

überprüft wird), wird die Einstellung zur Schule und zum Lernen viel mehr durch andere „Bildungsorte“ geprägt. Bildungsorte sind zum Beispiel das Elternhaus oder der Kindergarten. Dort lernt man durch Fragestellen, Ausprobieren und Nachmachen.³⁸¹

Mit der Frage 42 wurde die Variable „Schulleistungen der Schüler“ gemessen (siehe Fragbogen). Die Skalenbreite für beide Fächer besteht aus 8 Items. Diese Skala besitzt einen Wert von 2 bis 9 für die Schulnote Deutsch und Mathematik, wobei der Wert 2 für eine gute Schulnote steht und der Wert 9 für eine schlechte Schulnote. Die aufgeführte Skala verrechnet die Deutschnote mit der Mathematiknote. Die Skalenbreite für die Deutschnote setzt sich aus 5 Items zusammen Diese gebildete Skala hat einen Wertbereich von 1 bis 5, wobei der Wert 1 eine gute Note bedeutet und der Wert 5 für eine schlechte Note steht. Die Skalenbreite für die Mathematiknote besteht aus 4 Items. Die Skala verfügt über einen Wertbereich von 2 bis 5, wobei der Wert 2 eine gute Note und der Wert 5 eine schlechte Note darstellt.

³⁸¹ Die bildungspolitische Bedeutung der Familie - Folgerungen aus der PISA-Studie 2002: 14 f.

3.2 Fragestellung und Hypothesen

Die Arbeit hat zwei Ziele: Erstens sollen die Faktoren identifiziert werden, die dazu beitragen, dass Kinder gewalthaltige Medienangebote konsumieren. Zweitens soll überprüft werden, ob der Konsum dieser Inhalte zu gewalttätigem Verhalten führen kann beziehungsweise zu einer aggressiven Einstellung, die Gewalt positiv bewertet. Diese Untersuchung geht von der Annahme aus, dass der Konsum gewalthaltiger Filme einen stärkeren Einfluss auf die Entwicklung der aggressiven Einstellung und auf das Verhalten der Kinder hat als andere Medien (Computerspiele und DVDs) (Der Grund für dieser Vermutung liegt an dem Abschnitt 2.1.1). Hierbei liegt ein besonderer Fokus auf dem sozialen Kontext der Mediennutzung, vor allem im Hinblick auf die Peergroup und die Eltern. Denn der Arbeit liegt die These zugrunde, dass nicht der Konsum gewalthaltiger Medienangebote allein zu gewalttätigem Verhalten führt, sondern vielmehr im Zusammenspiel mit den oben genannten sozialen Faktoren.³⁸²

Neben sozio-demographischen Merkmalen identifizierten Zipfel und Kunczik als maßgebliche Faktoren: Die Quantität des Konsums von medialer Gewalt, die persönlichen Prädispositionen in Bezug auf Gewalt, Gewalterfahrungen in der Familie, Schule und der Peergroup, sowie den Fernsehkonsum. Diese Faktoren werden von den Autoren als miteinander verwoben betrachtet.³⁸³ Hinzu kommt, dass das soziale Umfeld auch wiederum den Konsum gewalthaltiger Medien fördere, wenn dieses Umfeld selbst zu Gewalttätigkeit neigt. Diese Faktoren können sowohl innerhalb als auch außerhalb der Familie liegen, und sie können beeinflussen, wie das Kind die Risiken von Mediengewalt beurteilt.

Mediale Gewalt hat daher einen ganz unterschiedlichen Einfluss auf die verschiedenen Rezipienten,³⁸⁴ wobei sie solche Personen stärker beeinflusst, die einem *“schwachen”* sozialen Umfeld angehören.³⁸⁵

Entscheidender Faktor ist also das soziale Umfeld, das letztendlich das Rezeptionsverhalten und die Medienwirkung bestimmt oder zumindest maßgeblich beeinflusst.

Zum sozialen Umfeld gehören mehrere Bereiche, von denen in dieser Arbeit lediglich die Familie und die Peergroup untersucht werden. Im familiären Umfeld ist dafür besonders die *“Fernseherziehung”*³⁸⁶ von Belang. Laut einer Studie von Hurrelmann weist nur eine Minderheit der Eltern ihre Kinder darauf hin, dass einige Sendungen für diese ungeeignet

³⁸² Petermann/Petermann 2008: 68-71; Pettit et al. 2001: 596 f.

³⁸³ Kunczik/Zipfel 2006: 284 f.

³⁸⁴ ebd. 284.

³⁸⁵ Kunczik 1994: 85.

³⁸⁶ Hurrelmann et al. 1996: 163.

sind. Die meisten Eltern kontrollieren den medialen Konsum ihrer Kinder folglich nicht ausreichend.³⁸⁷

Im Rahmen dieser Arbeit wird die Kontrolle durch die Eltern aber als wichtiger Faktor in Bezug auf den Konsum und dessen Wirkung erachtet.

Es soll ferner überprüft werden, ob der Grad der elterlichen Kontrolle gemäß ihrem Bildungsniveau (Schulabschluss) variiert.³⁸⁸

Als weiterer Faktor wird familiäre Gewalterfahrung eingeführt, die zu einer Anfälligkeit führen kann. Sowohl eine bloße Faszination von Gewalt als auch die konkrete Nachahmung medialer Gewaltdarstellungen kann das Ergebnis sein.³⁸⁹ Es wird untersucht, in welchem Maße vorausgegangene familiäre Gewalterfahrungen den späteren Konsum gewalthaltiger Medienangebote bedingen und inwiefern von Eltern erfahrene Gewalt die Entwicklung der aggressiven Einstellung und das gewalttätige Verhalten fördert.

Wie die im vorangegangenen Kapitel vorgestellten Studien belegt haben, werden Kinder, die in ihren Familien Gewalt erleben, in der Folge durch mediale Gewalt stärker beeinflusst, als Kinder, die in einer nicht-gewalttätigen Umwelt aufwachsen³⁹⁰ (siehe Abschnitt 2.2.2).

Neben den familiären Bedingungen wirkt die Peergroup maßgeblich auf Kinder und Jugendliche ein. Ihr Einfluss wurde bereits erläutert (siehe Abschnitt 2.2.3).

Die Peergroup ist von der Familie als früher Bezugspunkt klar getrennt, wenn Jugendliche sich im pubertären Alter von ihrer Familie entfernten und sich anderen Gruppen anschließen.³⁹¹ Innerhalb dieser Gruppe bilden sich bestimmte Verhaltens- und Emotionsstrukturen heraus.

Die Beziehung in solchen Gruppen ist generell weniger förmlich, da „keine Erziehungs- und Betreuungsverantwortung“ besteht; meist fühlen sich die Gruppenmitglieder nicht füreinander verantwortlich.³⁹²

Laut der Theorie der differenziellen Assoziation wird durch Interaktion in dieser Gruppe in herausragendem Maße Verhalten erlernt. Dieses ist als delinquentes Verhalten inklusive Gewalt möglicherweise ausschlaggebender als die Einwirkungen von Massenmedien wie Film und Zeitung.³⁹³ Das steht im Gegensatz zu einer Studie von Weiß, die bestätigte hat, dass der soziale Kontext keinen bedeutenden Einfluss auf die Entstehung von Gewaltbereitschaft bei Schülern im Alter von 12 bis 16 Jahren hat. Laut ihm sind die

387 ebd. 73.

388 Burkhardt 2001: 54.

389 Bründel/Hurrelmann 1994: 189.

390 Kirchmair 2006: 118; Bründel/Hurrelmann 1994: 189.

391 Hurrelmann/Palentien 1995: 159.

392 Hurrelmann 2004: 128.

393 Sutherland 1968: 396.

Häufigkeit des Medienkonsums im Allgemeinen und insbesondere der verstärkte Konsum medialer Gewalt von Bedeutung: *“Die Legitimation und Bereitschaft zur Gewaltanwendung hat bei Schülern im Alter von 12 bis 16 Jahren mit der Menge des Medienkonsums und der Häufigkeit des Konsums medialer Gewaltdarstellungen einen substanziellen übergeordneten Bezug. Ethnische Herkunft, Schulartzugehörigkeit und Familienstand nur teilweise eine Rolle.”*³⁹⁴ Diese Aussage hat den Einfluss des sozialen Umfelds auf das Verhalten der Kinder und Jugendlichen übersehen. Laut den vorangegangenen Studien spielt jedoch neben Medienkonsum auch das soziale Umfeld bei der Entstehung der Gewaltbereitschaft eine Rolle.

Laut Schorb ist die Peergroup für die Meinungsbildung der Jugendlichen von größerer Bedeutung als die Eltern, weil die Jugendlichen in diesem Alter versuchen, sich von ihren Eltern abzugrenzen. Im Gegensatz zu der erwähnten Theorie konstatierte er jedoch, dass Fernsehen in vielen Fällen die Grundlage der Kommunikation von Peergroups darstellt.³⁹⁵ Zusätzlich hat in neuerer Zeit die Bedeutung der Computerspiele und des Internets für die Kommunikation von Peergroups zugenommen.³⁹⁶ Daher kann bei den Jugendlichen ein Zugehörigkeitsgefühl entstehen und die Programminhalte können zu Unterhaltungsthemen in Freundschaftsgruppen werden.³⁹⁷ Nach Döbler, Stark und Schenk findet die mediale Nutzung der audio-visuellen Medien üblicherweise gemeinsam statt. Dagegen kommt der Medienkonsum ohne Gemeinschaft fast gar nicht vor.³⁹⁸

Aufgrund dieser zentralen Stellung der Peergroup versucht die vorliegende Forschungsarbeit zu ergründen, welchen Einfluss der Konsum gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner Medien in der Peergroup auf Kinder hinsichtlich ihres individuellen Konsums gewalthaltiger Medien hat. Im Nachhinein wird ermittelt, ob der individuelle Konsum gewalthaltiger Medien die individuelle aggressive Einstellung fördern kann. Diese Annahme geht mit der Sicht der Lerntheorie, der Theorie der differenziellen Assoziation und der Studie von Pfeiffer einher, die die Bedeutung des Kontakts mit Gleichaltrigen beim Erwerb der Verhaltensmuster festgestellt haben.³⁹⁹ Weiterhin wird erforscht, ob die aggressive Einstellung die Anwendung physischer Gewalt begünstigen kann.

Wie oben begründet, wird angenommen, dass die Einstellung zur medialen Gewalt

394 Weiß 2000: 196.

395 Schorb 1995: 88.

396 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2003: 51; Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2005: 53.

397 Schorb 1995: 88.

398 Döbler et al. 1999: 96.

399 Opp 1974: 12; Pfeiffer et al. 1999: 7.

und tatsächlicher Gewaltanwendung durch das soziale Umfeld verstärkt werde.⁴⁰⁰ Daher wird erörtert, ob der Konsum der erwähnten Medien in der Peergroup die Anwendung physischer Gewalt beeinflussen kann.

Pfeiffer, Kleimann und Rabold stellten fest, dass die tägliche Dauer des Medienkonsums durch den Besitz eigener Mediengeräte zunimmt.⁴⁰¹ Der Besitz erhöht ebenfalls die Wahrscheinlichkeit, dass indizierte Medien konsumiert werden. Kinder, die als Zehnjährige zum Beispiel ein eigenes Fernsehgerät besitzen, sehen dreimal häufiger brutale Filme, die für sie nicht freigegeben sind, fanden Pfeiffer und Kleimann heraus. Das trifft auch auf verbotene Computerspiele zu.⁴⁰² Deswegen wird ergänzend überprüft, ob der Besitz eines eigenen Fernsehgerätes im Zimmer der Kinder mit vermehrtem Konsum gewalthaltiger Filme verbunden ist.

Zusätzlich werden die Schulleistungen der Kinder durch den Konsum gewalthaltiger Medien beeinflusst, ermittelten einige Studien.⁴⁰³ Dabei korreliert die Verschlechterung der Leistungen mit der Häufigkeit des Fernsehens und Computerspielens sowie mit brutalen Inhalten. So haben zehnjährige Kinder mit einem eigenen Fernseher zwischen 0,3 bis 0,5 Notenpunkten schlechtere Noten in Deutsch, Mathematik und Sachkunde im Vergleich zu Schülern, die nicht über eigene Geräte in ihrem Zimmer verfügen.⁴⁰⁴ Damit wird untersucht, welchen Einfluss der Konsum gewalttätiger Medieninhalte auf die Schulleistungen hat. Aus den genannten Beobachtungen anderer Wissenschaftler und den abgeleiteten Fragestellungen ergeben sich folgende Hypothesen:

Hypothesen:

1. Zum Zusammenhang von Medienkonsum, aggressiven Einstellungen und physischer Gewaltbereitschaft
 - 1.1 Je höher der Konsum gewalthaltiger Medien, desto stärker sind auch die individuellen aggressiven Einstellungen ausgeprägt
 - 1.2 Je stärker aggressive Einstellungen ausgeprägt sind, desto höher ist die Ausübung der physischen Gewalt
 - 1.3 Je höher der Konsum gewalttätiger Medien ist, desto stärker ist physische Gewalt ausgeprägt

400 Döbler et al. 1999: 115; Tillmann/Holler-Nowitzki/Holtappels et al. 2007: 184.

401 Pfeiffer/Kleimann 2005: 1; Rabold et al. 2008: 139.

402 Pfeiffer/Kleimann 2005: 2.

403 Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e. V. 2009: 5; Pfeiffer/Kleimann 2005: 2; Pfeiffer et al. 2007: 12 f.

404 Pfeiffer/Kleimann 2005: 3.

2. Elterneinfluss und Medienverhalten der Kinder

2.1 Je stärker die Einflussnahme der Eltern auf das Medienverhalten ihre Kinder, desto geringer ist der Konsum gewalthaltiger Filme

3. Bildungsniveau und Mediensensibilität der Eltern

3.1 Je höher das Bildungsniveau im Haushalt, desto stärker ist auch die Mediensensibilität der Eltern gegenüber gewalthaltigen Filmen ausgeprägt

4. Der Einfluss der Peergroup auf Medienverhalten, aggressive Einstellungen und Gewaltbereitschaft

4.1 Je höher der Konsum von gewalthaltigen Filmen beziehungsweise allgemeinen Medien innerhalb der Peergroup, desto höher ist der individuelle Konsum gewalthaltiger Medien

4.2 Je höher der individuelle Konsum von gewalthaltigen Medien, desto höher ist die individuelle aggressive Einstellung

4.3 Je stärker aggressive Einstellungen ausgeprägt sind, desto höher ist die Ausübung der physischen Gewalt

(Für die Hypothese 4.2 und die Hypothese 4.3 werden die Ergebnisse von der Hypothese 1.1 und der Hypothese 1.2 herangezogen).

4.4 Je höher der Konsum von gewalthaltigen Filmen beziehungsweise allgemeinen Medien innerhalb der Peergroup, desto höher ist die individuelle aggressive Einstellung

4.5 Je höher der Konsum von gewalthaltigen Filmen beziehungsweise allgemeinen Medien innerhalb der Peergroup, desto höher ist die Anwendung physischer Gewalt

5. Zum Zusammenhang von elterlicher Gewalt, Medienkonsum, aggressiven Einstellungen und physischer Gewaltbereitschaft

5.1 Wenn der Erfahrungsgrad elterlicher körperlicher Gewalt hoch ist, ist der Konsum von gewalthaltigen Medien hoch

5.2 Wenn der Erfahrungsgrad elterlicher körperlicher Gewalt hoch ist, sind individuelle aggressive Einstellungen stärker ausgeprägt

5.3 Wenn der Erfahrungsgrad elterlicher körperlicher Gewalt hoch ist, ist die physische Gewalt stärker ausgeprägt

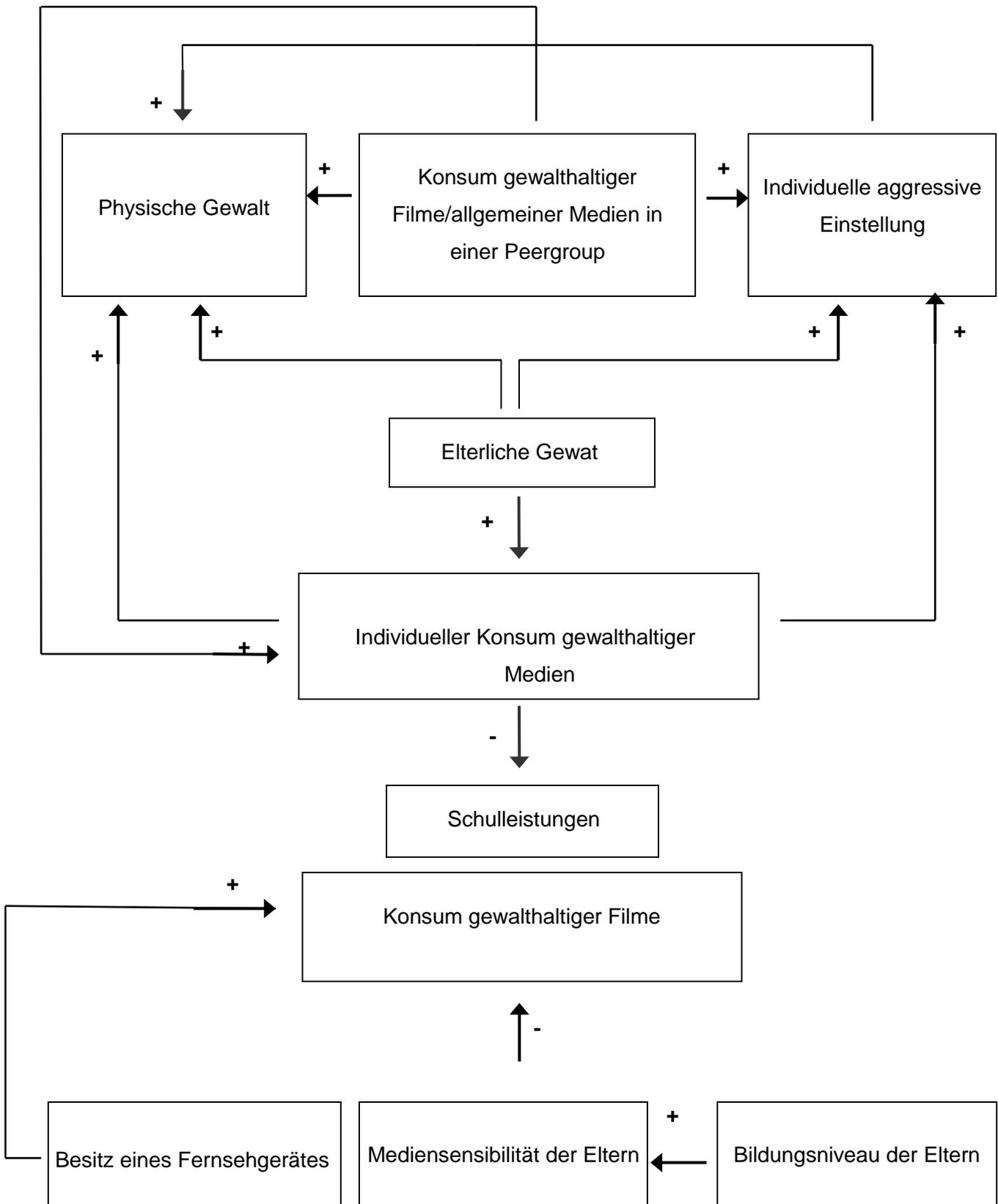
6. Medienkonsum bei Kindern mit eigenem Fernsehgerät

6.1 Wenn ein Kind ein eigenes Fernsehgerät besitzt, dann schaut es öfter gewalthaltige Filme

7. Medienkonsum und schulische Leistungen

7.1 Je höher der Konsum von gewalthaltigen Medien, desto schlechter sind die

schulischen Leistungen



3.3 Das methodische Design

3.3.1 Erhebungsinstrumente

3.3.1.1 Der Fragebogen

Die Studie wurde an Leipziger Gymnasien, Haupt- und Realschulen durchgeführt.

Die Daten wurden erhoben mit Hilfe von 120 standardisierten Fragebögen; dieser Fragebogen umfasst 25 Seiten und hat 71 Fragen. Die standardisierte Befragung wurde in Schulklassen in der Unterrichtszeit durchgeführt.

Die Schüler wurden am Anfang auf einige Aspekte hingewiesen, die das Ausfüllen des Fragebogens betreffen. Zum Beispiel gibt es Fragen mit und ohne Mehrfachnennungen oder Fragen, bei denen teilweise eigene Begründungen geschrieben werden sollten. Die Schüler wurden auch darauf hingewiesen, dass sie bei Verständnisschwierigkeiten und Unklarheiten nachfragen könnten.

Die erste Seite des Fragebogens ist eine Einleitung, die darüber aufklärt, dass der Fragebogen im Rahmen eines Forschungsprojektes durchgeführt wird und dass die Schüler anonym bleiben. Die Schüler wurden gebeten, ehrlich auf die Fragen zu antworten.

Insgesamt wurden Daten zu demographischen sowie familiären Hintergründen der Schüler, ihrer Mediennutzung und ihren Medienpräferenzen erhoben. Die Kinder wurden in diesem Kontext nach folgenden Punkten befragt: Nach Geschlecht; nach Medienbesitz, über welches Medium und wie viel sie davon zu Hause verfügen; nach ihrem familiären Hintergrund, der Anzahl ihrer Geschwister, ob das Kind bei nur einem Elternteil oder bei einer anderen Person wohnt, nach Bildung der Eltern und nach deren beruflicher Situation; darüber hinaus wurde auch das außer-familiäre Umfeld (Peergroup) erfragt, etwa wie viele Freunde sie haben, und wie sie mit ihren Freunden ihre Freizeit verbringen, um zu erfahren, ob sie mit ihren Freunden gewalthaltiger mediale Angebote nutzen oder nicht. Dazu wurden auch persönliche Freizeitaktivitäten abgefragt. Es wurde auch nach den Vorstellungen der Kinder über Gewalt gefragt: Was sie persönlich über Gewalt denken, welche Bedeutung Gewalt bei ihnen zur Konfliktlösung hat und wie sie selbst ihre Gewaltbereitschaft einschätzen. Es sollte herausgefunden werden, welche Strategien der Problem- und Konfliktlösung für die Schüler wichtig sind: Wie oft passieren Konflikte zwischen den Kindern, während des Spiels, und wie lösen sie diese Konflikte.

Durch die Fragen, inwiefern die Eltern ihre Kinder bei allgemeinen Aufgaben unterstützen, wurde die Eltern-Kind-Beziehung ermittelt. In diesem Zusammenhang wurde gefragt, wie die Eltern zu den Freunden der Kinder stehen. Interessieren sie sich für die Freunde, haben sie vielleicht Kontakt zu deren Eltern und so weiter?

Die Medienvorlieben der Kinder wurden durch folgende Fragen erhoben: Welche Art von medialen Angeboten mag das Kind, mit wem gemeinsam nutzt es diese Angebote? Um Informationen über Mediengewohnheiten der Kinder und ihre Umgangsweise mit Fernsehinhalten, zu erhalten, wurde gefragt, wie viele Stunden pro Tag die Kinder in der Woche Medien nutzen, wie viele Stunden pro Tag sie an unterrichtsfreien Tagen Medien nutzen; mit wem sie die Medieninhalte nutzen und mit wem sie darüber sprechen; wie reagieren die Eltern auf den Medienkonsum? Außerdem sollte die familiäre und außerfamiliäre (Peergroup) Gewalterfahrung in der Kindheit von den Befragten berücksichtigt werden, ob sie in ihrer Kindheit bestraft wurden, wie oft und die Art der Strafe.

Da der Fragebogen, wie oben erwähnt, anonym ist, sollten die Schüler sich Fantasienamen ausdenken, damit sie später gegebenenfalls für das mündliche Interview ermittelt werden konnten.

Um den Fragebogen leicht verständlich zu machen und damit die Ausfüllzeit nicht mehr als eine Stunde beträgt, wurde die Befragung in einer Vorstudie mit drei Schülern von jedem der drei Schultypen getestet. Daraufhin wurde eine Frage weggelassen, die auf die ausführliche Beschreibung der Freizeitaktivitäten an jedem einzelnen Wochentag abzielte, weil die Beantwortung sehr viel Zeit in Anspruch nahm.

Alle erhobenen Daten werden computergestützt mittels SPSS analysiert.

3.3.1.2 Das Intensivinterview

Zusätzlich zum Fragebogen wurden Interviews mit ausgewählten Schülern durchgeführt. Dies ist eine sinnvolle Ergänzung, weil durch das persönliche Interview Dinge erfasst werden können, die der Fragebogen nicht erfasst. Durch offene Fragen können die Motive für die Nutzung und die Formen und Kontexte der Nutzung selbst besser erfragt werden. Dazu kommt, dass Kinder sich mündlich ungezwungener ausdrücken können als schriftlich.

Für die Interviews wurden vor allem Kinder ausgewählt, deren Fragebögen dahingehend auffällig waren, dass sie angaben, viele gewalttätige mediale Angebote zu konsumieren. Die Interviews fanden zwischen dem 26.6.2009 und 30.01.2010 statt. Sie sollten im September fertig sein, aber eine Hauptschule konnte aufgrund einer dreimonatigen externen Evaluation nicht innerhalb dieses Zeitraumes an der Befragung teilnehmen. Diese steht noch aus und soll diesen Dezember stattfinden.

Für das Intensiv-Interview wurde ein umfangreicher Leitfaden entworfen, der detaillierte Informationen über den Umgang mit gewalthaltigen Medien hinsichtlich des inner-

und außerfamiliären Umfelds der Interviewten erfragt. Außerdem hilft die Strukturierung anhand des Leitfadens bei der Vergleichbarkeit der Fälle. Auch wird dadurch die Auswertung der Daten erleichtert.⁴⁰⁵

Die Konzentration auf bestimmte Medieninhalte (zum Beispiel gewalthaltige Inhalte) beim Interviewten, die häufig von ihnen genutzt werden, sollte die Beweggründe für und den Zweck der Rezeption dieser Inhalte beleuchten.

Das Interview ist in zwei Blöcke unterteilt. Die Einteilung in Blöcke sollte es erstens dem Interviewer leichter machen, den Überblick zu behalten, gleichzeitig spiegelt die Einteilung den Inhalt des Interviews wieder.

Im ersten Teil sollte erfragt werden, welche Medienangebote von den Interviewten genutzt werden; im zweiten Teil sollte in Erfahrung gebracht werden, zu welchem Sinn und Zweck der Nutzer die jeweiligen Angebote nutzt.

Den Blöcken mit den spezifischen Fragen zur Nutzung der medialen Gewalt ist eine Einleitung vorangestellt. Um den Dialog eröffnen zu können, habe ich mich den Interviewten vorgestellt und sie dann gebeten, sich selber kurz vorzustellen. Die Erläuterung der Untersuchung und ihres Ziels ist ein zentraler Punkt der Einleitung. Den Interviewten wurden Informationen zum Ablauf des Interviews gegeben. Zum Beispiel habe ich die Interviewten aufgeklärt, dass dies ungefähr eine Stunde dauern könnte; außerdem war es wichtig, darauf hinzuweisen, dass das Interview kein Test ist und es keine *“richtigen”* oder *“falschen”* Antworten gebe. Dann habe ich den Interviewten mitgeteilt, dass das Interview anonym ist und persönliche Daten nur im Rahmen der Doktorarbeit verwenden werden. Ich bat sie, nachzufragen, falls ihnen Fragen unverständlich wären.

Während des Gesprächs wurde das Interview aufgezeichnet, um zu vermeiden, dass relevante Antworten vergessen würden; außerdem sollte die Interaktion mit dem Schüler nicht durch gleichzeitiges Schreiben gestört werden.

405 Aufenanger 2006: 100.

3.3.1.2.1 Erster Block (Nutzung der medialen Gewalt)

Um den Übergang von der Einleitung auf das eigentliche Thema zu gestalten, geht der Interviewer am Ende der Einleitung zu Fragen über, die sich allgemein mit den Medien beschäftigen, um dann im ersten Block konkret Fragen zur Nutzung der medialen Gewalt zu stellen. Deshalb wurden ein paar typische Medien genannt, um das bevorzugte Medium und die Nutzungshäufigkeit desselben bestimmen zu können.

Im ersten Block geht es zuerst um die gewalthaltigen Medien oder Computerspiele, die vom Befragten besonders gemocht werden (Angaben aus dem Fragebogen).

Der Interviewte wird aufgefordert, Beispiele für präferierte Inhalte zu nennen, wobei im Fragebogen hinsichtlich der Computerspiele konkrete Beispiele angekreuzt werden konnten. Nach der Nennung der bevorzugten Spiele/Filme und so weiter sollte der Schüler Noten verteilen, damit abgeschätzt werden kann, inwiefern gewalthaltige Inhalte mehr genutzt werden als nicht gewalthaltige Inhalte. Beispielsweise nennt ein Schüler bei der Frage nach bevorzugten Computerspielen ein gewalthaltiges und ein nicht gewalthaltiges Spiel; durch die Noten erfährt man, inwiefern gewaltvolle Spiele für den Schüler spannender sind als Spiele ohne Gewalt. Darauf aufbauend wurde nach der Nutzungshäufigkeit der soeben genannten Angebote gefragt, um zu erfahren, wie viel Raum sie im Leben des Schülers einnehmen; denn es macht sicherlich einen Unterschied, ob der Schüler eine kurze oder eine lange Zeit pro Tag dem Inhalt ausgesetzt ist.⁴⁰⁶

Laut Pfeiffer und Kleimann erhöht der häufige Medienkonsum von Gewaltexzessen in Computerspielen die Gewaltbereitschaft von Jugendlichen. Besonders auf eine kleine Risikogruppe von 5 bis 10% der männlichen Jugendlichen, die sozialen und familiären Belastungsfaktoren ausgesetzt sind, wirken die Gewaltdarstellungen als Identifikationsfiguren.⁴⁰⁷

Der zweite Frageabschnitt in Block eins fokussiert die Medienbiographie. Diese soll Aufschluss geben über Kindheitserfahrungen mit Medien, die Rolle der Medien im Leben des Befragten und den Umgang der Eltern mit ihren Kindern in Bezug auf Medien. In diesem Zusammenhang soll im Sinne der These von Hurrelmann und der KIM-Studie herausgefunden werden, ob es mit zunehmendem Alter des Kindes einen Rückgang der elterlichen Kontrolle beim Anschauen von gewaltvollen Filmen beziehungsweise

⁴⁰⁶ Die These, dass die Länge des Medienkonsums die Wirkung des Medieninhalts beeinflusst, wird in der Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e. V. 2009: 5 im Hinblick auf den Zusammenhang von Medienkonsum und schulischen Leistungen vertreten: „Für Jugendliche ist der Medienbesitz (...) allein noch kein starker Risikofaktor. Er wird es allerdings, wenn hohe Nutzungszeiten den Aktionsradius in der Freizeit stark einschränken und sich negativ auf die Schulleistungen auswirken“ (meine Hervorhebung), Glogauer 1993: 20 f.

⁴⁰⁷ Pfeiffer/Kleimann 2005: 6.

Computerspielen gibt oder nicht.⁴⁰⁸

Mit Hilfe der Medienbiographie soll festgestellt werden, ob die generelle Entwicklung des Befragten in Relation zu seinem Medienverhalten zum Zeitpunkt der Befragung steht. Seit wann nutzt er zum Beispiel ein bestimmtes Computerspiel? Nutzt er es heute häufiger als früher? Die Frage nach den Gefühlen des Befragten bei der Rezeption damals und heute zielt auf die Habitualisierungstheorie ab, welche besagte, dass regelmäßiger Konsum mit der Zeit zu Abstumpfung führt.⁴⁰⁹ Die Frage nach den Lieblingscharakteren und Stars oder Helden ist wichtig, um zu erfahren, inwiefern der Befragte sich mit dem Inhalt identifiziert und in der Folge den Helden vielleicht imitieren möchte.

3.3.1.2.2 Zweiter Block (Sinn und Nutzen der genutzten Angebote)

Nachdem ermittelt wurde, welche gewalthaltigen Inhalte die interviewten Schüler am meisten nutzen, wird in diesem Teil des Gesprächs näher auf den Sinn der Nutzung konkreter Angebote eingegangen. Die einleitenden Fragen sollen dabei einen Rückbezug auf den ersten Teil schaffen. Dann wurden die Interviewten gebeten, die spezifischen medialen Angebote nach Schulnoten zu ordnen, um zu ermitteln, welche Art der Medien (Fernsehen, Computerspiele und Videos/DVDs) es ihnen am besten ermöglicht, Gewalt zu erleben und warum. Dies dient auch dazu, das bevorzugte Medium herauszufiltern, um dann intensiver über dieses Medium sprechen zu können, so dass der Befragte genau erklären kann, worin für ihn die Vor- und Nachteile des einzelnen Angebots liegen.

Ferner soll dieser Block auch Fragen nach dem sozialen Umfeld einschließlich Freundeskreis und familiärem Umfeld beinhalten. Es wurden Fragen nach dem Rezeptionsverhalten der Eltern in Bezug auf gewalthaltige mediale Angebote gestellt, insbesondere, ob die Eltern die gleiche Neigung zu gewalthaltigen Medienangeboten haben wie die Befragten selbst oder sich für die Nutzung dieser Angebote durch ihre Kinder interessieren.

Im Hinblick auf den Freundeskreis wurde das Verhältnis zu den Freunden untersucht und deren Rezeptionsverhalten gegenüber gewalthaltigen medialen Angeboten. Teilen sie die Neigungen, informieren sie sich gegenseitig über neue Angebote und tauschen sie vielleicht Filme oder Computerspiele aus, wie es die KIM-Studie feststellte?⁴¹⁰ Wie in Kapitel 2.2.3 betont, ist letzteres relevant, weil das geteilte Interesse innerhalb der Peergroup

408 Hurrelmann et al. 1996: 72 f.; Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2003: 30.

409 Kunczik 1994: 91.

410 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2003: 33.

tendenziell einen Einfluss auf den Konsum hat.

In ihrer Studie über mediale und reale Gewalt argumentieren Döbler, Stark und Schenk, dass es einen Zusammenhang zwischen dem Vorhandensein von Gleichaltrigen mit Gewaltaffinität einerseits und der Nutzung beziehungsweise Nutzungsdauer des Befragten von gewalthaltigen Medieninhalten gibt.⁴¹¹ Die Kausalitätsrichtung wird so gesehen, dass die Peergroup als unabhängige Variable die Nutzungsdauer als abhängige Variable beeinflusst. Das heißt, je mehr die Freunde des Befragten zu Gewaltausübung oder zu gewalthaltigem Medienkonsum neigen, desto mehr neigt auch der Befragte zu gewalthaltigem Medienkonsum.

Dieser Block behandelt auch die Gewalterfahrung inner- und außerhalb der Familie im Sinne der Studie des KFN, die einen Zusammenhang zwischen Gewalt in der Familie und dem erhöhten Konsum gewalthaltiger Medienangebote feststellten,⁴¹² soll herausgefunden werden, wie oft das Kind körperliche Gewalt in der Familie erlebt(e) und wie häufig Gewalt eine Rolle in der Gleichaltrigengruppe spielt.

Es wurde auch ein Szenario kreiert, in dem der Interviewte eine Art Expertenstatus erhält. Die Befragten sollten dadurch angeregt werden, mehr Hinweise auf die Nutzung der von ihnen frequentierten medialen Angebote zu geben. Durch die Frage nach den persönlichen Wünschen und Verbesserungsvorschlägen an ein bestimmtes Medium oder das generelle Angebot erhielt ich schließlich Informationen über aktuelle Bedürfnis- und Problemlagen.

Bei der Auswertung des Interviews werden die Antworten der Interviewten genutzt, um eine Verbindung zwischen dem durchgeführten Interview und dem bereits ausgefüllten Fragebogen herstellen zu können.

Diese Auswertung konzentriert sich auf die folgenden Punkte: Soziales Umfeld, Mediennutzung und Medienbiographie der Interviewten. Das Interview jedes Einzelfalls wird separat ausgewertet und dann zusammengefasst. Anschließend werden alle Fälle zusammen bezogen auf die vorherigen Punkte interpretiert und miteinander verglichen.

411 Döbler et al. 1999: 119.

412 Baier/Pfeiffer 2007: 35; Rabold et al. 2008: 34.

3.4 Stichprobenbeschreibung

Die Datenerhebung dauerte von Oktober 2008 bis Mai 2009. Ursprünglich war eine Stichprobengröße von N=120 geplant. Jedoch ergaben sich unlösbare Probleme bei der Durchführung in den Hauptschulen (siehe unten). Deshalb wurden sieben Befragungen ausgelassen, sodass die Stichprobe nunmehr N=113 ist.

Die Anzahl der Schüler verteilt sich ansonsten gleichmäßig auf die drei unterschiedlichen Schultypen, Gymnasien, Haupt- und Realschulen, auf. Dabei wurden für jeden Schultyp zwei Schulen in unterschiedlichen Stadtteilen, mit jeweils 20 Schülern pro Schule, ausgewählt. Allerdings mussten mehrere Hauptschulen ausgewählt werden wegen der teilweise geringen Schülerzahl in einer Klasse oder anderer Schwierigkeiten (siehe unten). Die Wahl der Stichprobe beruht auf Zufallsauswahl.

Alle ausgewählten Schulen befinden sich in Leipzig beziehungsweise in Vororten von Leipzig: Gymnasien: Anton-Philipp-Reclam-Schule (Zentrum Süd-Ost), Max-Klinger-Schule (Zentrum-West) Realschulen: 43. Mittelschule Schule (Zentrum Nord-West), 65. Mittelschule (Mockau). Hauptschulen: Mittelschule Mölkau (Mölkau), 84. Mittelschule (Grünau), 71. Mittelschule (Nord-Ost).

Teilweise gab es erhebliche Schwierigkeiten, auf die geplante Stichprobengröße zu kommen. Verschiedene Faktoren trugen dazu bei: Zunächst war die Terminabsprache mit den Schulen nicht leicht, wenn etwa Prüfungen anstanden. In einem Fall musste die Durchführung der Befragung abgesagt werden; während der Vorbesprechung mit dem Direktor einer Mittelschule beanstandete dieser nämlich einige Fragen. Er machte sein Einverständnis davon abhängig, dass zwei Fragen gestrichen würden: Erstens, die Frage nach dem Bildungsniveau der Eltern, und zweitens die Antwortmöglichkeit „*Porno-/Sexfilme*“ bei der Frage nach den Filmpräferenzen der Schüler. Da aber besonders der Schulabschluss der Eltern für meine Hypothesen relevant war, musste ich auf die Befragung in der Schule verzichten.

Ein anderes häufiges Argument für die Ablehnungen der Teilnahme seitens der Schule war, dass an diesen Schulen bereits Studien durchgeführt wurden, teilweise auch zum Thema Gewalt in den Medien. Problematisch war auch, dass viele angefragte Schulen es offenbar ablehnten an der Befragung teilzunehmen, weil sie Gewalt in den Medien nicht thematisieren wollten. Teilweise legte die Sekretärin einfach den Hörer auf mit den Worten „*Gewalt, nein, da wollen wir nicht teilnehmen.*“ Wenn eine Schule einmal zugesagt hatte, war es oft schwierig, einen konkreten Termin auszumachen. Außerdem war es manchmal schwierig, das Einverständnis der Eltern zu erhalten, die für die Durchführung der Befragung

unerlässlich war. Dies trifft aber fast nur auf die Hauptschulen zu; trotz dem Bemühen einer Lehrerin, fehlende Einverständniserklärungen zu besorgen, konnten bei der ersten Hauptschule 10 von 19 Schülern nicht befragt werden. Bei einer anderen Hauptschule haben aus dem gleichen Grund nur 9 von 20 Schülern teilgenommen. Bei noch einer weiteren Hauptschule haben nur zwei Schüler von insgesamt 14 eine Einverständniserklärung der Eltern mitgebracht.

Bei einer anderen Hauptschule wurden 14 von 15 Schülern befragt, weil ein Schüler krank war. Wegen der erheblichen Probleme an den Hauptschulen wurden die 40 zu befragenden Hauptschüler von vier Hauptschulen ausgewählt, anstatt von zwei Schulen je Schultyp. Angesichts der benannten erheblichen Schwierigkeiten und sogar Unmöglichkeiten der Durchführung mussten wir uns mit einer kleineren Stichprobenzahl der Hauptschüler begnügen (N=33 statt N=40).

Bei den Realschulen und Gymnasien hingegen gab es eine ausreichende Zahl von Schülern, sodass es unproblematisch war, wenn Fragebögen ausfielen. Dies ist zum Beispiel der Fall bei einem Schüler, der alle Antworten im Fragebogen ankreuzte und keine genauen Antworten gab (Mittelschule). Es gab auch nur einen Fall (Gymnasium), in dem die Befragung wegen einer fehlenden Einverständniserklärung nicht durchgeführt werden konnte. Der Grund für das Fehlen war entweder, dass die Schüler die Erklärung immer wieder vergaßen mitzubringen oder aber die Eltern weigerten sich explizit, ihr Einverständnis zu geben.

Manche Schüler haben offene Fragen nicht ausführlich beantwortet. Dadurch gab es Schwierigkeiten bei der Datenvorbereitung (Dateneingabe), was dadurch gelöst wurde, dass verschiedene Antworten kategorisiert und codiert wurden.

Manche haben nicht auf alle Fragen komplett geantwortet oder sie haben die Kategorie „*Ich weiß nicht*“ ausgewählt, vor allem bei der Frage nach dem Schulabschluss der Eltern. Dies aber ist eine wichtige Frage, weil in dieser Studie die Hypothese überprüft werden soll, ob das Bildungsniveau der Eltern für den Konsum gewalthaltiger Inhalte eine Rolle spielt. Dies konnte leider nachträglich nicht gelöst werden.

Um dieses Problem vermeiden zu können, wurde in der Endphase der Befragung bei zwei Schulen vorgeschlagen, dass die Schüler die Fragen nach dem Schulabschluss der Eltern und deren Beruf mit der Einverständniserklärung nach Hause mitnehmen sollten, sodass die Eltern selbst diese Frage auf einem separaten Blatt ausfüllen konnten. Bei der tatsächlichen Befragung, mussten die Schüler die Antworten einfach in den Fragebogen übertragen. Aber zwei Schulen nahmen diesen Vorschlag an.

Manche haben die Fragen oder das Vorgehen falsch verstanden (zum Beispiel „*wenn ja,*

weiter mit Frage xy“), wobei sie gelegentlich einige Antworten auf Fragen angekreuzt haben, die sie nicht beantworten mussten. Deswegen wurde versucht, wo es möglich war, auf Basis logischer Bezüge eine Antwort auszuschließen.

Aufgrund der Interviewprobleme gab es Verspätung in der Durchführung der Interviews, wobei sie sieben Monate Zeit brauchte. Zum Beispiel hat niemanden in einer Mittelschule angemeldet, nachdem ich sie unter ihren Fantasiennamen gerufen habe. Dann habe ich in einer anderen Schule versucht Interviews durchzuführen. Auch hatte ich gleiche Schwierigkeit in einer anderen Hauptschule gehabt: In dieser Hauptschule war Interviews schwer zu erledigen. Nach der Erkennung der Interviewten unter ihren Fantasiennamen wollte kein Interviewter das Interview durchführen, da sie keine Lust oder Angst vor dem Interview hatte. Das Problem wurde aber gelöst, nachdem Lehrerin noch mal mit allen Schülern zusammen geredet hat, als sie ihnen erklärte, dass dieses Interview für ein wissenschaftliches Zweck ist. Bei einer anderen Schule sollte aufgrund der dreimonatigen externen Evaluation Interviews auf Dezember verschieben. Nach drei Monaten wurde Kontakt für einen Termin mit dieser Schule gemacht. Die Sekretärin stellte immer Argumente, dass Schulleiterin entweder nicht da ist oder ein Unterricht hat oder keine Zeit für mich hat. Ich habe mich an andere Schule angewendet, als die Sekretärin ehrlich gesagt hat, dass Leiterin für die Durchführung des Interviews nicht begeistert ist.

4. Ergebnisse und Interpretation der quantitativen Studie

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der Hypothesen vorgestellt.

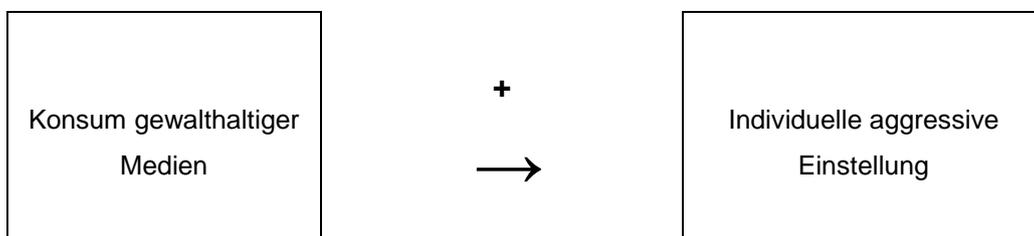
4.1 Zum Zusammenhang von Medienkonsum, aggressiven Einstellungen und physischer Gewaltbereitschaft

In der ersten Hypothese wird überprüft, ob der Konsum gewalthaltiger Medien einen Einfluss auf die aggressive Einstellung und die Anwendung von Gewalt hat.

Zuerst wird aber ermittelt, ob es einen Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der individuellen Einstellung zu Gewalt gibt.

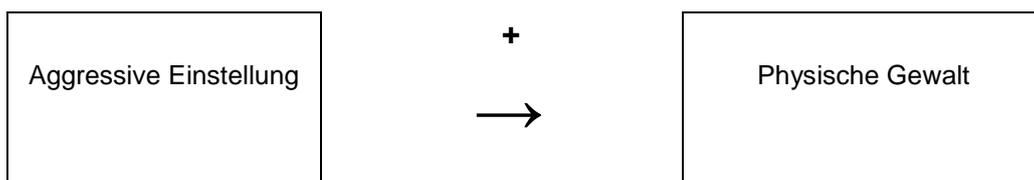
Es wird vermutet, dass der Konsum positiv mit der individuellen aggressiven Einstellung korreliert.

4.1.1 „Je höher der Konsum gewalthaltiger Medien, desto stärker sind auch die individuellen aggressiven Einstellungen ausgeprägt“



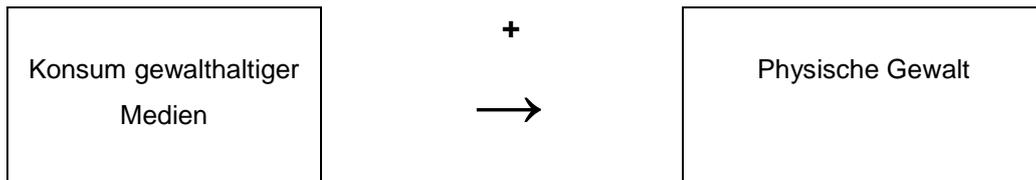
Der zweite Teil der ersten Hypothese untersucht, welchen Einfluss die aggressive Einstellung auf physische Gewalt hat.

4.1.2 „Je stärker aggressive Einstellungen ausgeprägt sind, desto höher ist die Ausübung der physischen Gewalt“



Der dritte Teil untersucht den Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der physischen Gewalt.

4.1.3 „Je höher der Konsum gewalttätiger Medien ist, desto stärker ist physische Gewalt ausgeprägt“



Zuerst wird überprüft, ob der Konsum gewalthaltiger Medien die individuelle aggressive Einstellung beeinflusst.

4.1.1 „Je höher der Konsum gewalthaltiger Medien ist, desto stärker sind auch die individuellen aggressiven Einstellungen ausgeprägt“

In dieser Arbeit wird erforscht, inwieweit die oben genannte Hypothese mit den empirischen Ergebnissen übereinstimmt. Es wird geprüft, ob ein Zusammenhang zwischen dem Konsum medialer Gewalt und der individuellen aggressiven Einstellung der Untersuchungspersonen existiert und wieweit der Konsum gewalthaltiger Medien diese Einstellungen beeinflusst. Dabei soll auch näher beleuchtet werden, welche Medien eine relevante Rolle für die aggressive Einstellung einnehmen.

Der Konsum gewalthaltiger Medien wurde dementsprechend als unabhängige Variable betrachtet und die individuelle aggressive Einstellung als abhängige Variable. Der Zusammenhang zwischen diesen beiden Variablen wurde bereits schon in anderen Studien zum Thema Medien und Gewalt untersucht. Weiß hat zum Beispiel in seiner Untersuchung *„Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern“* festgestellt, dass die Gewaltbereitschaft durch den Konsum medialer Gewalt positiv beeinflusst wird.⁴¹³ Böttger fokussierte ebenfalls die Untersuchung des Zusammenhangs zwischen Medien und Gewalt, wobei er zu dem Ergebnis kam, dass Jugendliche, die Affinität zur Gewaltausübung haben, mediale Gewalt präferiert haben.⁴¹⁴ *„Der Konsum violenter Filme wiederum könne zu einer Verstärkung der Disposition führen, Konflikte durch aggressives Verhalten zu lösen.“*⁴¹⁵

Jo und Berkowitz folgerten ebenso, dass gewalthaltige Medien Grundlage für aggressive Gedanken sein können. Andere Arbeiten zum Thema, in denen nur der Einfluss eines Mediums auf die Gewaltbereitschaft untersucht wurde (zum Beispiel Computerspiele oder gewalthaltige Filme), kamen ebenfalls zu positiven Beziehungen zwischen diesen Medien und der individuellen Gewaltbereitschaft. In einer Studie von Mößle wurde zum Beispiel bestätigt, dass der intensive Konsum gewalthaltiger Filme und gewalthaltiger Computerspiele Gewaltbereitschaft bei Kindern und Jugendlichen fördern kann.⁴¹⁶ Pfeiffer stellte in seiner Studie *„Die PISA-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums“* eine starke Korrelation zwischen gewalthaltigen Computerspielen und der individuellen Gewaltbereitschaft fest.⁴¹⁷

Die vorliegende Arbeit beschränkt sich allerdings nicht nur auf den Einfluss eines Mediums auf Gewaltbereitschaft, sondern in dieser Arbeit soll untersucht werden, welchen

413 Weiß 2000: 196.

414 Böttger 1998: 151.

415 Browne et al. 2006: 281.

416 Mößle et al. 2006: 27.

417 Pfeiffer et al. 2007: 18.

Einfluss gewalthaltige Filme, Videos und Computerspiele auf Gewaltbereitschaft bei Kindern haben.

Um den Konsum gewalthaltiger Medien zu messen, wurde eine einfache Summenskala aus 9 Items gebildet. Diese Items fragten den Konsum ausgewählter, theoretisch als gewalthaltig einzustufender, Mediengenres ab. Es wurden dabei jeweils drei Genre aus dem Bereich Film, Video und Computerspiele verwendet.

Die gebildete Skala verfügt über einen Wertebereich von 0 bis 9 Skalenpunkten, wobei der Wert 0 für gar keinen Konsum dieser gewalthaltiger Medien steht, der Wert 1 auf einen sehr geringen Konsum dieser Medieninhalte hindeutet und der Wert 9 einen sehr hohen Konsum medialer Gewalt abbildet. Zusätzlich lassen sich drei Sub-Skalen bilden, jeweils eine zu jeder abgefragten Medienform. Die drei Skalen nehmen Wertebereiche zwischen 0 und 3 ein, wobei 0 wieder für keinen Konsum dieser Mediengruppe, 1 für einen geringen Konsum und 3 für einen hohen Konsum steht.

Die Frage 46⁴¹⁸ (46a, 46c und 46d) misst die Variable „Konsum gewalthaltiger- Filme und Videos“. Mit der Frage 50⁴¹⁹ (50a, 50d und 50e) wurde die Variable „Konsum gewalthaltiger Computerspiele“ gemessen.

Die individuelle aggressive Einstellung der Untersuchungspersonen wurde mit Hilfe einer einfachen Summenskala aus acht Items gebildet. Die benutzten Items der Frage 27⁴²⁰ (27a, 27b, 27c, 27d, 27e, 27g, 27h und 27k) verlangten von den Untersuchungspersonen eine normative Positionierung hinsichtlich der Stellung von Gewalt im individuellen Leben. Bei Zustimmung zu den gestellten Aussagen wurde der Person ein Skalenpunkt angerechnet, bei Ablehnung wurde die Antwort mit dem Wert 0 als neutral für das Item „aggressive Einstellung“ gekennzeichnet. Die gebildete Skala verfügt demnach über einen Wertebereich von 0 bis 8 Skalenpunkten, wobei der Wert 0 keine aggressive Einstellung anzeigt, der Wert 1 für eine sehr geringe und der Wert 8 für eine sehr hohe aggressive Einstellung steht.

418 Frage 46: „Du schaust Dir sicherlich unterschiedliche Filme an, welche Art von Filmen siehst Du und wie oft?“.

419 Frage 50: „Wenn Du Computerspiele spielst, welche magst Du besonders gerne?“.

420 Frage 27: „Was denkst Du über Gewalt?“.

Tabelle 1: Univariate Kennzahlen der Fragen zum Konsum gewalthaltiger Medien, der Frage zu aggressiver Einstellung der Schüler

	Gültig	Fehlend	Mittelwert	Standardabweichung	Varianz	Cronbachs- α
Skala für den Konsum gewalthaltiger Medien	101	12	4,030	2,492	6,209	0,791
Skala für den Konsum gewalthaltiger Filme	110	3	1,954	1,095	1,200	0,694
Skala für den Konsum gewalthaltiger Videos	102	11	1,490	1,200	1,440	0,736
Skala für den Konsum gewalthaltiger Computerspiele	113	0	0,584	0,799	0,638	0,419
Skala aggressive Einstellung/Gewaltbereitschaft	106	7	1,575	1,942	3,770	0,780

Die Cronbachs- α -Werte, als Maße der internen Konsistenz einer Skala, zeigen die Reliabilität einer gebildeten Skala.

Das Cronbachs-Alpha-Modell geht davon aus, dass alle verwendeten Items gemeinsam die jeweilige Zieldimension messen – deshalb müssen die Items auch untereinander korrelieren. Die Werte der fünf gebildeten Skalen zeigen, dass diese als weitgehend reliabel anzusehen sind. Lediglich der α -Wert für die abgefragten Computerspiele deutet auf geringe Reliabilität hin. Der Grund hierfür könnte in der Unverträglichkeit der drei abgefragten Computerspielarten liegen. Berechnungen ohne die Form „*Actionspiele*“ zeigten aber keine Verbesserung des Wertes. Trotzdem soll im Nachfolgenden zur Prüfung der ersten These noch auf die Werte dieser Skala zurück gegriffen werden um zumindest einen Eindruck der Wirkung gewalthaltiger Computerspiele zu ermöglichen. Für die spätere Analyse wird diese Sub-Skala aber keine weitere Rolle mehr spielen.

Die Cronbachs- α -Werte für die Gesamtskala von 0,791, die Skala für die aggressive Einstellung mit 0,780 und die Skala für gewalthaltige Videos von 0,736 sind als reliabel anzusehen. Die Skala für die abgefragten gewalthaltigen Filme, mit einem Cronbachs- α -Wert von 0,694, ist trotz der Grenzwertigkeit als reliabel einzustufen.

Die dargestellte Tabelle zeigt die Anzahl der antwortenden Befragten, die Zahl der Befragten, die sich zu mindestens einer Frage nicht äußerten und die Werte für die Maßzahlen der zentralen Tendenz und der Streuung der fünf gebildeten Skalen. Es ist zu

erwähnen, dass bei fast allen Skalen fehlende Antworten zu berücksichtigen sind.

Lediglich hinsichtlich der Skala für gewalthaltige Computerspiele konnten alle Befragten zu einer Positionierung bewegt werden.

Der Mittelwert für die Konsum-Skala aller gewalthaltigen Medien zeigt mit 4,030 einen durchwachsenen Medienkonsum.

Betrachtet man die Mittelwerte der drei Sub-Skalen so fällt auf, dass die Werte für den Konsum gewalthaltiger Filme und Videos deutlich über dem Wert für gewalthaltige Computerspiele liegen. Das arithmetische Mittel für den Konsum gewalthaltiger Filme beträgt 1,954 und deutet auf einen mittelstarken Konsum des Mediums Films hin. Ihm folgt mit geringem Abstand der Mittelwert für gewalthaltige Videos mit 1,490 Einheiten. Das heißt, dass die Befragten häufiger Filme mit gewalthaltigen Inhalten als gewalthaltige Videos konsumieren. Mit großem Abstand folgt der Mittelwert für den Konsum gewalthaltiger Computerspiele. Mit lediglich 0,584 Einheiten deutet dieser auf einen geringen Konsum von Gewalt über das Medium Computerspiele hin.

Die Annahme, dass Fernsehen bei Kindern sehr beliebt ist, kann damit bestätigt werden. Die KIM-Studie⁴²¹ zeigte, dass nicht alle Familien über einen Computer oder einen DVD-Player/Videorekorder verfügen, sehr wohl aber Zugang zu Fernsehgeräten besitzen. Analog dazu nutzen Kinder und Jugendliche das Fernsehen besonders stark⁴²² und verbringen viel Zeit vor diesem Mediengerät.

Die Nutzung der Medien Computer und Video/DVD fällt dabei geringer aus.⁴²³ Der Ursprung der Konsumunterschiede der abgefragten Medien kann also theoretisch zum einen auf strukturelle Gegebenheiten als auch auf die individuellen Nutzungskulturen zurückgeführt werden.

Hinsichtlich der zu untersuchenden Hypothese sind die Werte dahingehend interessant, da aus Sicht der Lerntheorie die dargestellte Gewalt in den Fernsehfilmen Eigenschaften aufweist, die das Erlernen und die Umsetzung aggressiver Handlungsmuster eher motivieren können als andere Medien. Die visuell aufgenommenen Handlungen im Fernsehen sind häufig interessant und simpel und daher leicht zu erlernen und zu imitieren. Die Helden bieten sich dem Zuschauer als Identifikationsobjekt an. Die gewalthaltigen Helden sind im Film bei der Erledigung ihrer Ziele normalerweise mindestens kurzfristig erfolgreich.⁴²⁴

Lukesch hat die Besonderheiten des gewalthaltigen Fernsehangebotes in folgenden Punkten

421 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2008: 8.

422 Demnitz 2007: 3.

423 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2008: 9.

424 Kunczik/Zipfel 2006: 151.

zusammengefasst:

1. Der Kontext der Gewaltdarstellung im Fernsehen stellt ein Risiko für die Zuschauer dar,
2. negative Folgen von Gewalt werden oft nicht dargestellt,
3. Täter werden selten bestraft,
4. gewalthaltige Sendungen beschäftigen sich kaum mit Anti-Gewalt-Themen.⁴²⁵

Aus den zur Lerntheorie durchgeführten Untersuchungen kann man folgende, für die Wirkungsforschung wichtige Erkenntnisse ziehen: Je realitätsnäher Modelle sind, desto besser werden sie imitiert.⁴²⁶

Der hohe Konsum des Mediums Fernsehen, der sich durch die Konsumskala andeutet, könnte also theoretisch auch auf einen entsprechenden Einfluss für die individuelle Aggressivität beziehungsweise Gewaltbereitschaft hindeuten. Dies wird im Weiteren zu prüfen sein.

Diese Tabelle zeigt weiterhin den Mittelwert für die aggressive Einstellung von 106 Schülern von den insgesamt 113 befragten Schülern.

Die Differenz ergibt sich aus sieben Fällen unter den 113 Schülern, die sich zu mindestens zu einer der acht gestellten Aussagen nicht positionierten.

Der Mittelwert der aggressiven Einstellungsskala von 1,575 Einheiten deutet darauf hin, dass die aggressive Einstellung bei den untersuchten Schülern im Durchschnitt nur sehr gering ausfällt. Der maximale Wert, der auf der Skala erreicht wird, beträgt 7,00.

Der minimalste besetzte Skalenwert beträgt 0,00. Der daraus resultierende Rang und die Werte für die Standardabweichung und die Varianz deuten auf eine heterogene Verteilung der individuellen Skalenpositionen hin.

⁴²⁵ Lukesch 2002: 644.

⁴²⁶ Kunczik/Zipfel 2006: 155.

Tabelle 2: Häufigkeitstabelle der Konsumskala gewalthaltiger-, Filme, Videos, Computerspiele, aggressive Einstellung und physische Gewalt

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Skala für den Konsum gewalthaltiger Filme	0,0	14	12,4	12,7	12,7
	1,0	26	23	23,6	36,4
	2,0	21	18,6	19,1	55,5
	3,0	49	43,4	44,5	100
	Gesamt	110	97,3	100	-
	Fehlend	3	2,7	-	-
	Gesamt	113	100	-	-
Skala für den Konsum gewalthaltiger Videos	0,0	30	26,5	29,4	29,4
	1,0	22	19,5	21,6	51
	2,0	20	17,7	19,6	70,6
	3,0	30	26,5	29,4	100
	Gesamt	102	90,3	100	-
	Fehlend	11	9,7	-	-
	Gesamt	113	100	-	-
Skala für den Konsum gewalthaltiger Computer- spiele	0,0	65	57,5	57,5	57,5
	1,0	34	30,1	30,1	87,6
	2,0	10	8,8	8,8	96,5
	3,0	4	3,5	3,5	100
	Gesamt	113	100	100	57,5
	Fehlend	0	0	-	-
	Gesamt	113	100	100	-

Die Tabelle 2 für die Häufigkeiten der Skalenwerte für den Konsum gewalthaltiger Filme zeigt insgesamt einen relativ hohen Konsum der Untersuchungspersonen. Lediglich 14 Jugendliche konsumieren keines der drei abgefragten Filmgenres. Das heißt, nur 12,7 Prozent der Befragten konsumieren gar keinen der abgefragten gewalthaltigen Filme. Die Häufigkeiten der Fälle steigen anschließend auf 26 bei niedrigem beziehungsweise 21 bei mittelstarkem Konsum. Die stärkste Ausprägung erreicht der Skalenwert 3 mit 49 Untersuchungspersonen. Dies entspricht 44,5 Prozent der antwortenden Schüler. Das bedeutet insgesamt, dass die Mehrheit der Untersuchten gewalthaltige Filme konsumiert. Im Gegensatz zu den Skalenbesetzungen für gewalthaltige Filme zeigt die Skala für den Konsum von Videofilmen eine deutlich höhere Zahl von Personen, die dieses Medium nicht zum Konsum von Gewalt nutzen. 30 Personen beziehungsweise 29,4 Prozent der Befragten gaben an, keines der abgefragten Genres zu konsumieren.

Insgesamt zeigt sich eine relativ gleichmäßige Verteilung der Untersuchungspersonen über die zu besetzenden Skalenwerte. Die Werte 1 und 2 werden von 22 beziehungsweise 20 Personen erfüllt. Den Höchstwert von 3 erreichen 30 Befragte.

Der Anteil der Schüler, die also gar keine beziehungsweise nur geringfügig gewalthaltige Videos konsumieren und derjenigen, bei denen der Konsum dieses Mediums deutlich höher ausfällt, hält sich also die Waage mit jeweils circa 50 Prozent.

An den Daten der Häufigkeitstabelle für den Konsum gewalthaltiger Computerspiele ist bemerkenswert, dass mehr als die Hälfte der Befragten angaben, dass sie die von mir als gewalthaltige Computerspiele definierten Spielgenres nicht nutzen. Diese Rate ist beim Konsum gewalthaltiger Filme und gewalthaltige Videos deutlich geringer.

Auch der Anteil der Personen, die dieses Medium nur geringfügig nutzen, liegt mit knapp 30 Prozent deutlich höher als bei den anderen beiden abgefragten Medien.

Insgesamt ist ein abnehmender Verlauf der Häufigkeitskurve festzustellen. Nur 3,5 Prozent der Antwortenden erreichen einen Wert von 3 auf der Konsumskala. Dies liegt deutlich unter den Anteilswerten bei den Konsumhäufigkeiten von Filmen und Videos.

Der Grund für diese besondere Stellung des Mediums Computer unter den hier präsentierten empirischen Ergebnissen für den Konsum von Gewalt kann zum einen in den oben bereits angesprochenen strukturellen und bedürfnistheoretischen Unterschieden zu den übrigen Medien liegen, kann zum anderen aber auch Folge der momentanen gesellschaftlichen Stellung der Computerspiele in der Diskussion um Gewalt und Medien sein. So kann eine Verzerrung durch Effekte der erwarteten sozialen Erwünschtheit der Antworten durch die Schüler nicht ausgeschlossen werden.⁴²⁷

427 Decker 2005: 24.

Tabelle 3: Häufigkeitstabelle der Konsumskala gewalthaltiger Medien

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Skala für den Konsum gewalthaltiger Medien	0,0	9	8	8,9	8,9
	1,0	9	8	8,9	17,8
	2,0	16	14,2	15,8	33,7
	3,0	9	8	8,9	42,6
	4,0	13	11,5	12,9	55,4
	5,0	13	11,5	12,9	68,3
	6,0	15	13,3	14,9	83,2
	7,0	7	6,2	6,9	90,1
	8,0	7	6,2	6,9	97
	9,0	3	2,7	3	100
	Gesamt	101	89,4	100	-
	Fehlend	12	10,6	-	-
	Gesamt	113	100	-	-

Die Häufigkeitstabelle 3 für den Konsum gewalthaltiger Medien zeigt, dass der Konsum der Schüler sehr heterogen ausfällt.

Allerdings kann festgehalten werden, dass der größte Teil der Befragten in irgendeiner Form gewalthaltige Medien konsumiert. Nur 9 Personen beziehungsweise 8,9 Prozent der antwortenden Befragten konsumieren gar keine der abgefragten Medien. Nimmt man die Werte für einen geringen beziehungsweise eher geringen Medienkonsum hinzu zeigt sich, dass 42,6 Prozent entweder gar keinen oder nur einen geringfügigen Wert auf der Konsumskala einnehmen. Demgegenüber stehen 9,9 Prozent der Befragten, die Werte von 7 oder höher erreichen.

Betrachtet man die Verteilung hinsichtlich der Fallhäufungen zeigen sich insbesondere bei den Skalenwerten 2, 4, 5 und 6 größere Gruppen von Antwortenden.

Man kann aus dieser Tabelle schließen, dass die meisten befragten Schüler Medien mit gewalttätigem Inhalt konsumieren, allerdings in unterschiedlicher Ausprägung. Nur eine Minderheit konsumiert keine der abgefragten Gewaltmedien oder zeigt ein sehr starkes Konsumverhalten. Die meisten der Befragten zeigen Konsumwerte im mittleren Bereich der Skala.

Tabelle 4: Häufigkeitstabelle der Skala der aggressiven Einstellung

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Skala der aggressiven Einstellung der Schüler	0,0	42	37,2	39,6	39,6
	1,0	26	23	24,5	64,2
	2,0	13	11,5	12,3	76,4
	3,0	7	6,2	6,6	83
	4,0	8	7,1	7,5	90,6
	5,0	2	1,8	1,9	92,5
	6,0	4	3,5	3,8	96,2
	7,0	4	3,5	3,8	100
	8,0	0	0	0	100
	Gesamt	106	93,8	100	-
	Fehlend	7	6,2	-	-
	Gesamt	113	100	-	-

Die Häufigkeitstabelle 4 der Skala zur aggressiven Einstellung zeigt die Verteilung der individuellen Positionen auf der Skala, deren Anteil an allen Befragten und den antwortenden Befragten.

Festzustellen ist, dass der Maximalwert der Skala keine einzige Besetzung aufweist. Dafür sind aber die Minimalen Skalenausprägungen relativ häufig besetzt.

Aus dieser Tabelle geht hervor, dass von den 106 Personen, die sich zu allen Aussagen positionierten, 42 Personen den Wert 0 erreichen und somit keine aggressive Einstellung zeigen. Das bedeutet, dass die konstruierte Skala bei 37,2 Prozent aller Befragten und 39,6 Prozent der Antwortenden auf keine aggressive Einstellung hinweist.

24,5 Prozent der Befragten, die sich positionierten, zeigen einen Skalenwert von 1, weitere 11,5 Prozent einen Wert von 2.

Insgesamt kann so festgestellt werden, dass knapp über drei Viertel der antwortenden Befragten gar keine oder nur sehr geringe aggressive Einstellungen zeigen.

Betrachtet man den entgegengesetzten Skalenpol so zeigt sich, dass nur eine geringe Anzahl der Untersuchungspersonen Skalenwerte von 6 oder 7 erreichen. Beide Werte werden jeweils nur von 4 Personen erreicht. Dies entspricht insgesamt lediglich 7 Prozent aller Befragten und 7,6 Prozent der sich positionierenden Schüler. Das bedeutet, dass nur eine Minderheit der Befragten einen hohen Skalenwert für individuelle Aggressivität erreicht.

Insgesamt zeigt sich also ein abnehmender Kurvenverlauf hinsichtlich der Häufigkeit der besetzten Skalenpunkte.

1.1 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der individuellen aggressiven Einstellung

95 Personen der insgesamt 113 Befragten konnten in die Berechnung der Zusammenhangsmaße mit einfließen. Dies liegt an den teilweise vorkommenden Antwortverweigerungen der Untersuchungspersonen.

Um zu überprüfen, welcher Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der individuellen aggressiven Einstellung besteht, wurden aufgrund der geringen Fallzahlen die Skalenwerte beider Variablen subsumiert.⁴²⁸

Tabelle 5: Der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Medien auf aggressive Einstellung und Gewaltbereitschaft der Schüler

		Konsumskala gewalthaltiger Medien		
		0,0	1,0	Gesamt
Skala aggressive Einstellung/Gewaltbereitschaft	0,0	32 59,26%	8 19,51%	40
	1,0	14 25,92%	8 19,51%	22
	2,0	8 14,81%	25 60,97%	33
	Gesamt	54 100%	41 100%	95

Diese Kreuztabelle 5 zeigt die Verteilung der 95 Fälle auf den zwei konstruierten Skalen und deren jeweilige Schnittstellen. 59,26 Prozent der Befragten, die keine beziehungsweise in geringem Maß gewalthaltigen Medien konsumieren, zeigen auch keine aggressive Einstellung. Nur 19,51 Prozent der Schüler, die mediale Gewalt in mittlerer beziehungsweise hoher Stärke konsumieren, zeigen ebenfalls keine aggressive Einstellung.

⁴²⁸ Der Skalenwert 0 für überhaupt keinen Konsum gewalthaltiger Medien und die Werte von 1 bis 4 für den Konsum wurden mit dem Wert 0 für keinen beziehungsweise geringen Konsum solcher Medieninhalte zusammengefasst. Die Skalenpunkte von 5 bis 9 für den Konsum wurden mit dem Wert 1 für den mittleren beziehungsweise hohen Konsum subsumiert.

Die Skala für eine aggressive Einstellung wurde ebenfalls zusammengefasst, wobei der Skalenwert 0 für keine aggressive Einstellung steht, der Wert 1 für eine geringe aggressive Einstellung. Die Werte von 2 bis 7 wurden mit dem Wert 2 für eine mittlere beziehungsweise hohe aggressive Einstellung subsumiert.

Der gleiche Anteil der Befragten, die dieselben Skalenpunkte auf der Konsumskala für mediale Gewalt erreichen, erzielt auch nur einen geringen Skalenwert von 1 für die individuelle aggressive Einstellung.

Der höchste, durch die Befragten erzielte Wert von 1 für eine mittlere oder hohe aggressive Einstellung wird von 60,97 Prozent der Schüler realisiert, die auch höhere Werte auf der Konsumskala zeigen.

Generell kann man aus dieser Tabelle ablesen, dass mehr als die Hälfte der Befragten, die gewalthaltige Medien konsumieren, auch aggressive Einstellungen zeigen.

Zur Untersuchung der Hypothese, **„Je höher der Konsum gewalthaltiger Medien, desto stärker sind auch die individuellen aggressiven Einstellungen ausgeprägt“** wurden im ersten Schritt die ordinalen Zusammenhangsmaße Somers-d, Kendalls-Tau-b und Tau-c sowie das PRE-Maß Gamma ermittelt. Diese Vorgehensweise geht zwar mit einem geringfügigen Informationsverlust der Skalen einher, da die metrischen Niveaus nicht vollkommen ausgeschöpft werden, ist aber zur Erlangung erster Erkenntnisse durchaus sinnvoll. Im zweiten Schritt wird der Zusammenhang unter Berücksichtigung des metrischen Skalenniveaus mithilfe der linearen Regression erneut getestet.

Die Werte von Tau-b und Tau-c zeigen eine positive Beziehung zwischen den Variablen *„Konsum gewalthaltiger Medien“* und *„aggressive Einstellung/Gewaltbereitschaft“*. Tau-b zeigt den Wert 0,458 und Tau-c von 0,517. Beide bestätigen den von Somers- d_{yx} aufgezeigten Zusammenhang. Aus dem Wert für Somers- d_{yx} von 0,527 kann man schließen, dass es eine positive Beziehung zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der aggressiven Einstellung gibt.

Der PRE-Maß Gamma zeigt mit dem Wert 0,708, dass sich die Vorhersage der aggressiven Einstellung um 71 Prozent verbessert, wenn man den Konsum der gewalthaltigen Medien zur Erklärung heranzieht beziehungsweise berücksichtigt. Das heißt ebenfalls, dass es einen Zusammenhang zwischen dem Konsum der gewalthaltigen Medien und der aggressiven Einstellung gibt.

Zusätzlich zu der Analyse mit ordinal-ausgerichteten Assoziationsmaßen wurde ein lineares Regressionsmodell erstellt. Auch hier wurde der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Medieninhalte auf die individuelle aggressive Einstellung untersucht. Dadurch wurde dem metrischen Niveau der beiden Skalen entsprochen.

Der Nagelkerke's R-Quadratwert zeigt, dass der Konsum gewalthaltiger Medien 24 Prozent der Varianz der aggressiven Einstellung erklären kann, was als mittelstarker Zusammenhang interpretiert werden kann.

Der Koeffizient b zeigt eine positive Korrelation zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der aggressiven Einstellung, wobei die aggressive Einstellung um 0,859 Einheiten steigt, wenn der Skalenwert für den Konsum gewalthaltiger Medien um eine Einheit ansteigt.

Um zu ermitteln, welche der drei abgefragten Medien den größten Einfluss auf die individuelle Aggressivität zeigt, wurde für ein weiteres lineares Regressionsmodell mit den drei Subskalen eine Schätzung abgegeben.

Tabelle 6: Parameterschätzungen der linearen Regression der aggressiven Einstellung und Gewaltbereitschaft der Schüler auf den Konsum gewalthaltiger Medien

	B	Beta	Signifikant
Konstante	-0,015	-	0,967
Skala für den Konsum gewalthaltiger Filme	0,483	0,278	0,022
Skala für den Konsum gewalthaltiger Videos	0,333	0,207	0,076
Skala für den Konsum gewalthaltiger Computerspiele	0,195	0,086	0,405
Nagelkerke's R-Quadrat	0,228	-	-

Die Tabelle 6 zeigt den Wert von Nagelkerke's R-Quadrat und die Koeffizienten für den Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der aggressiven Einstellung.

Der Wert von Nagelkerke's R-Quadrat zeigt eine mittelstarke Varianzaufklärung, wobei 23 Prozent der Varianz der aggressiven Einstellung durch den Konsum gewalthaltiger Medien erklärt werden. Außerdem zeigt diese Tabelle ebenfalls den Einfluss des Konsums der verschiedenen untersuchten gewalthaltigen Medien auf die individuelle aggressive Einstellung der Untersuchungspersonen.

Wie bereits vermutet und in diesem Teil angeführt, zeigt sich, dass der Konsum gewalthaltiger Filme den größten Einfluss auf die Stärke der individuellen Aggressivität hat. Bei der Erhöhung des Skalenwertes für den Konsum gewalthaltiger Filme steigt der Skalenwert für die individuelle aggressive Einstellung um 0,483 Einheiten.

Wie bereits erwähnt wurde, decken sich die Ergebnisse dieser Arbeit mit der Theorie des Lernens durch Beobachtung (Bandura) und lassen sich durch die Besonderheiten des gewalthaltigen Fernsehangebotes nach Lukesch erklären. Das heißt, es gibt einen besonders starken Einfluss des Konsums gewalthaltiger Filme auf die aggressive Einstellung.

Deutlich geringere Wirkungen zeigen gewalthaltige Videos und Computerspiele mit

Veränderungen der Einstellungs-Skala von 0,333 und 0,195 Einheiten. Damit lässt sich auch die Vermutung bestätigen, dass Computerspiele den geringsten Einfluss auf die individuelle Aggressivität haben. Dieser Sachverhalt sollte auch dann noch Geltung haben, wenn man die geringe Reliabilität der Konsumskala für gewalthaltige Computerspiele berücksichtigt. Damit kann den Ergebnissen anderer Autoren⁴²⁹ eine neue Erkenntnis hinzugefügt werden: Computerspiele können zwar die individuelle Aggressivität beeinflussen, tun dies aber in deutlich geringerem Maße als andere Medien. Eine Beschränkung der Untersuchung des Einflusses von gewalthaltigen Computer- und Videospielen auf die aggressive Einstellung reicht demnach nicht aus, um die Wirkung von Medien auf Gewaltverhalten ausreichend zu dokumentieren.

Die Ergebnisse dieser Arbeit stellen die Ergebnisse der erwähnten Studie von Pfeiffer in Frage, die eine relativ starke Beziehung zwischen den Computerspielen und Gewaltbereitschaft bestätigt haben.⁴³⁰

Die Ergebnisse von Mößle wurden teilweise belegt. Laut ihm beeinflusst der häufige Konsum von gewalthaltigen Filmen und intensiven gewalthaltigen Computerspielen besonders die Gewaltbereitschaft.⁴³¹ Diese Untersuchung bestätigt den starken Einfluss gewalthaltiger Filme, zeigt aber einen deutlich geringeren Einfluss von gewalthaltigen Computerspielen und Videos. Damit kann die These eines positiven Zusammenhanges zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der individuellen aggressiven Einstellung durch die vorliegenden Ergebnisse bestätigt werden. Dabei ist aber festzustellen, dass die unterschiedlichen Medien auch in unterschiedlicher Stärke auf die Aggressivität der Konsumenten einwirken. Insbesondere gewalthaltigen Filmen konnte eine bedeutende Einflussnahme nachgewiesen werden. Dies bestätigt das Ergebnis von Weiß, nachdem die Häufigkeit des Konsums von Medien mit gewalthaltigem Inhalt für die Gewaltbereitschaft von Bedeutung ist:

“Die Legitimation und Bereitschaft zur Gewaltanwendung hat bei Schülern im Alter von 12 bis 16 Jahren mit der Menge des Medienkonsums und der Häufigkeit des Konsums medialer Gewaltdarstellungen einen substanziellen übergeordneten Bezug.”⁴³²

Die Ergebnisse zeigen einen positiven Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der individuellen aggressiven Einstellung.

Es ist anzunehmen, dass Handeln laut der Lerntheorie durch Denken kontrolliert wird und

429 Jo et al. nach Klimmt/Trepte 2003: 115.

430 Pfeiffer et al. 2007: 18.

431 Mößle et al. 2006: 27.

432 Weiß 2000: 196.

und verschiedene Beobachter unterschiedliche Merkmalskombinationen von identischen Modellen übernehmen und zu jeweils unterschiedlichen neuen Verhaltensweisen kombinieren können.

Die Lerntheorie geht nicht von einer direkten Auswirkung aus, sondern davon, dass andere Faktoren wie subjektive Einschätzung, Handlungskontext und Persönlichkeitsmerkmale berücksichtigt werden müssen.⁴³³ Dabei schwächen soziale Normen, Furcht vor Bestrafung, Schuldgefühle und Angst die Ausübung von Gewalt ab beziehungsweise verhindern sie oder beeinflussen sie anderweitig. Führt die Nachahmung jedoch zu Erfolg, Belohnung und Anerkennung, so ging der Lerntheoretiker von einer Bekräftigung des Erlernens aus.⁴³⁴ Deswegen dienen die zukünftigen Konsequenzen als Motive für gegenwärtige Handlungen. Man kann davon ausgehen, dass es keine direkte Anwendung der Gewalt gibt, da gewalttätiges Verhalten von weiteren Faktoren wie dem sozialen Umfeld abhängt, dass die aggressive Einstellung zu tatsächlicher Gewalt fördern kann.

In dem nächsten Teil wird untersucht, ob diese aggressive Einstellung zu der Anwendung physischer Gewalt führen kann.

433 Zipfel/Kunczik 2006: 157.

434 Zipfel/Kunczik 2002: 7 f.

4.1.2 „Je stärker aggressive Einstellungen ausgeprägt sind, desto höher ist die Ausübung der physischen Gewalt“

Für die Messung der physischen Gewalt wurde die Frage 37 betrachtet, wobei der Wert 1 für die Antwort „ja“ und der Wert 0 für die Antwort „nein“ ist.

Tabelle 7: Häufigkeitstabelle der Skala physischer Gewalt

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Skala physische Gewalt gegen andere	nein	62	54,9	55,4	55,4
	Ja	50	44,2	44,6	100
	Gesamt	112	99,1	100	-
	Fehlend	1	0,9	-	-
	Gesamt	113	100	-	-

Aus der Tabelle 7 ist es festzustellen, dass nur ein Schüler nicht bereit war, auf die Frage zur Anwendung von Gewalt zu antworten. 112 Jugendliche positionierten sich. Dabei gaben 62 Schüler an, noch nie jemanden als erstes geschlagen zu haben. Dies entspricht 55,4 Prozent. Demgegenüber stehen 50 Schüler, 44,6 Prozent, die nach eigenen Angaben, in der Vergangenheit mindestens einmal einen anderen Menschen zuerst körperlich angegriffen haben. Das heißt, der Anteil der Befragten, die noch nie Gewalt gegenüber Anderen als erste anwendeten, ist um 10,8 Prozent höher als der Anteil von Jugendlichen, die Gewalt gegen Andere als erste anwendeten.

1.2 Wirkung und Zusammenhänge zwischen der aggressiven Einstellung und physischer Gewalt

Von 113 befragten Schülern antworteten 106 Jugendliche sowohl auf die Fragen für die aggressive Einstellung und positionierten sich auch zur Frage nach ihrer Gewaltanwendung in der Vergangenheit. Dies entspricht 93,8 Prozent der Befragten.

Aufgrund der geringen Anzahl der Fälle wurden die Skalenpunkte der Variable „*aggressive Einstellung*“ zusammengefasst.⁴³⁵

Tabelle 8: Der Einfluss der aggressiven Einstellung auf die physische Gewalt gegen andere Personen

		Skala aggressive Einstellung/Gewaltbereitschaft			
		0,0	1,0	2,0	Gesamt
Hast Du einmal jemandem (zuerst) geschlagen?	nein	33 78,57%	16 61,54%	10 26,31%	59
	ja	9 21,43%	10 38,46%	28 73,68%	47
	Gesamt	42 100%	26 100%	38 100%	106

Die Kreuztabelle 8 zeigt hinsichtlich der aggressiven Einstellung und der Anwendung physischer Gewalt, dass die Befragten, die keine beziehungsweise geringe aggressive Einstellung besitzen, auch eher mit „*nein*“ bei der Frage nach der Gewaltanwendung in der Vergangenheit antworteten (78,57 Prozent beziehungsweise 61,54 Prozent).

73,68 Prozent der befragten Personen, die eine mittlere beziehungsweise hohe aggressive Einstellung zeigen, gaben an, jemanden als erste körperlich angegriffen zu haben.

Insgesamt zeigt sich, dass Schüler mit eher keiner oder geringer aggressiver Einstellung auch in geringerem Maße Gewalt als erste anwendeten. Schüler mit mittlerer beziehungsweise hoher Aggressivität dagegen gaben an, eher körperliche Gewalt als erste in einer Auseinandersetzung eingesetzt zu haben.

⁴³⁵ Der Skalenwert 0 steht für keine aggressive Einstellung, der Wert 1 ist für eine geringe aggressive Einstellung und die Werte von 2 bis 7 wurden mit dem Wert 2 für eine mittlere beziehungsweise hohe aggressive Einstellung subsumiert.

Um den Zusammenhang zwischen der aggressiven Einstellung und physischer Gewalt zu überprüfen, wurden Zusammenhangmaße zwischen den beiden Variablen erstellt. Es soll die Richtung dieser Beziehung, sowie die Stärke der Korrelation zwischen den erwähnten Variablen gezeigt werden. Es wurde, aufgrund des nominalen Skalenniveaus der Frage 37, Lambda als Richtungsmaß und Phi als symmetrisches Maß berechnet.

Der Wert von Lambda mit 0,383 ($P= 0,002$) zeigt eine signifikant positive Beziehung zwischen der aggressiven Einstellung und der Ausübung von Gewalt.

Der Wert von Phi mit 0,614 ($P= 0,000$) deutet ebenfalls auf einen starken Zusammenhang zwischen der aggressiven Einstellung und physischer Gewalt hin.

Man kann daraus schließen, dass es einen positiven Zusammenhang zwischen der aggressiven Einstellung und der Ausübung physischer Gewalt gibt.

4.1.3 „Je höher der Konsum gewalttätiger Medien ist, desto stärker ist physische Gewalt ausgeprägt“

Im ersten Teil der ersten Hypothese wurde der Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und aggressiver Einstellung/Gewaltbereitschaft festgestellt. Der stärkste Einfluss auf eine aggressive Einstellung ist der Konsum gewalthaltiger Filme. Dazu kommt der Konsum gewalthaltiger Videos. An dritter Stelle steht der Konsum gewalthaltiger Computerspiele. Im zweiten Teil wurde auch die Annahme, dass eine aggressive Einstellung zur Ausübung der physischen Gewalt führen kann, bestätigt, wobei es einen Zusammenhang zwischen der aggressiven Einstellung und der Ausübung physischer Gewalt gibt.

In diesem Teil der ersten Hypothese wird überprüft, welchen Einfluss der Konsum gewalthaltiger Medien auf physische Gewalt hat. Es gibt viele Studien,⁴³⁶ die die Beziehung zwischen der Rezeption gewalthaltiger Medien und physischer Gewalt untersucht haben. Nach einer Metaanalyse von 230 Studien wurde zu der Ansicht gekommen, *„dass der Konsum von Gewaltdarstellungen im Fernsehen durchaus antisoziale Verhaltensweisen bei Kindern ansteigen lässt. Dabei handelt es sich nicht lediglich um Nachahmungen der gesehenen Gewalt, sondern eine Vielfalt aggressiver Verhaltensweisen einschließlich physischer Angriffe konnte durch Gewaltdarstellungen ausgelöst werden.“*⁴³⁷

Im Folgenden wird untersucht, ob es diesen von den vorherigen Studien angesprochenen Zusammenhang zwischen den beiden Variablen gibt oder nicht. Damit werden durch diese Arbeit die Ergebnisse von anderen Studien entweder stützt oder widerlegt.

1.3 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und physischer Gewalt

Zuerst wird der Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien allgemein und physischer Gewalt gezeigt. Dann wird der Einfluss unterschiedlicher Arten von Medien auf physische Gewalt überprüft, um herausfinden zu können, welche von diesen den stärksten Einfluss auf die Steigerung physischer Gewalt hat.

Von 113 befragten Schülern gaben 88,5 Prozent an, gewalthaltige Medien zu konsumieren und außerdem schon einmal jemanden in einer gewalttätigen Auseinandersetzung als erste angegriffen zu haben.

436 Anderson 2001: 358; Bushman/Huesmann 2006: 348; Hoppe-Graff/Kim nach Mößle et al 2006: 25; Hearold nach Steckel 1998: 48; Steckel 1998: 48; Tillmann et al. in Gorssman/De Gaetano 2003: 164; Fuchs et al. nach Tillmann et al. 2007: 41.

437 Hearold nach Steckel 1998: 48.

Hierbei wurden ebenfalls wegen der geringen Fallzahlen die Skalenwerte bezüglich des Konsums gewalthaltiger Medien subsumiert (siehe oben).

Tabelle 9: Der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Medien auf Physische Gewalt

		Skala für den Konsum gewalthaltiger Medien		
		0,0	1,0	Gesamt
Hast Du einmal jemandem (zuerst) geschlagen?	Nein	40 71,43%	15 34,09%	55
	Ja	16 28,57%	29 65,90%	45
	Gesamt	56 100%	44 100%	100

Die Kreuztabelle 9 für den Konsum gewalthaltiger Medien und physische Gewalt zeigt, dass 65,90 Prozent der Befragten, die den Skalenwert 1 für den mittleren beziehungsweise hohen Konsum gewalthaltiger Medien erreichen, angegeben haben, jemanden als erste geschlagen zu haben. Nur 34,09 Prozent der Schüler, die dieselbe Skala erreichen, machten die Angabe, als erste keine Gewalt angewendet zu haben, während 71,43 Prozent der untersuchten Personen, die überhaupt keine gewalthaltigen Medien konsumieren, haben angegeben, dass sie niemals als erste Gewalt gegen andere angewendet haben.

Es ist nennenswert, dass der größte Teil der Personen, die den Skalenwert 0 für keinen Konsum gewalthaltiger Medien erreichen, nicht als erste Gewalt benutzt haben.

In dieser Tabelle wird somit deutlich, dass bei dem mittleren oder hohen Skalenwert für den Konsum gewalthaltiger Medien die Anwendung von physischer Gewalt verstärkt vorkommt. Dieser Meinung ist Winterhoff-Spurk, wobei das Anschauen von Gewalt, besonders das realistische aggressive Verhalten positiver Medienfiguren, dass erfolgreich im Dienste einer guten Sache eingesetzt wird, Nachahmung findet.⁴³⁸

Um den Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der Anwendung physischer Gewalt zeigen zu können, wurden Zusammenhangsmaße zwischen den beiden Variablen erstellt. Durch diese soll die Richtung dieser Beziehung, sowie die Stärke der Beziehung zwischen den erwähnten Variablen gezeigt werden. Es wurden Lambda als Richtungsmaß und Phi als symmetrisches Maß berechnet.

Der Wert von Phi mit 0,373 ($P= 0,000$) deutet auf einen mittelstarken Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und physischer Gewalt hin. Der Wert von

⁴³⁸ Winterhoff-Spurk 2009: 6.

Lambda mit 0,311 ($P= 0,031$) zeigt einen positiven Zusammenhang zwischen den beiden Variablen.

Man kann schließen, dass es einen Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalttätiger Medien und physischer Gewalt gibt. Das bestätigt das Ergebnis anderer Studien,⁴³⁹ die ebenfalls diesen Zusammenhang festgestellt haben (siehe Abschnitt 2.2.5).

In diesem Teil wird der Einfluss des Konsums aller gewalthaltigen Medien (Filme, Video sowie Computerspiele) auf physische Gewalt untersucht.

Um herauszufinden, welchen Einfluss jedes Medium auf die Anwendung der physischen Gewalt hat, wird im Folgenden der Zusammenhang zwischen jedem Medium und der körperlichen Gewalt überprüft.

1.4 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Konsum gewalthaltiger Filme und physischer Gewalt

Von 113 Befragten haben 109 Schüler auf die Frage nach dem Konsum gewalthaltiger Filme und physischer Gewalt geantwortet.

Tabelle 10: Der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Filme auf physische Gewalt

		Skala für den Konsum gewalthaltiger Filme				
		0,0	1,0	2,0	3,0	Gesamt
Hast Du einmal jemandem (zuerst) geschlagen?	nein	12 85,71%	18 69,23%	13 61,90%	18 37,50%	61
	ja	2 14,28%	8 30,77%	8 38,09%	30 62,50%	48
	Gesamt	14 100%	26 100%	21 100%	48 100%	109

Die Kreuztabelle 10 in Bezug auf den Konsum gewalthaltiger Filme und physische Gewalt. 62,50 Prozent der Schüler, die den Skalenwert 3 für den hohen Konsum gewalthaltiger Filme erreichen, haben als erste jemanden geschlagen. 37,50 Prozent der Befragten, die diesen Wert erreichen, haben auf die Frage, ob sie einmal jemanden zuerst geschlagen haben,

439 Anderson 2001: 358; Bushman/Huesmann 2006: 348; Hoppe-Graff/Kim 2002 nach Mößle et al 2006: 25; Hearold 1979 nach Steckel 1998: 48; Steckel 1998: 48; Tillmann et al. in Gorssman/ De Gaetano 2003: 164; Fuchs et al. nach Tillmann et al. 2007: 41.

mit „*nein*“ geantwortet. 61,90 Prozent der untersuchten Personen, die in mittlerem Maße Filme mit gewalthaltigen Inhalten konsumieren, haben angefangen, jemanden zu schlagen. Nur 14,28 Prozent der Schüler, die keine gewalthaltigen Filme konsumieren, haben jemanden zuerst geschlagen.

Aus dieser Tabelle ersieht man, dass der größte Teil der Befragten, die gewalthaltige Filme in hohem Maße konsumieren, als erste Gewalt gegen Andere angewendet haben.

Der Wert für Lambda von 0,250 ($P= 0,079$) deutet auf einen positiven Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Filme und physischer Gewalt hin.

Der Wert von Phi mit 0,356 ($P= 0,003$) zeigt ebenfalls eine mittelstarke Korrelation zwischen dem Konsum gewalthaltiger Filme und physischer Gewalt.

1.5 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Konsum gewalthaltiger Videos und physischer Gewalt

Von 113 Befragten haben 101 Schüler auf die Frage nach dem Konsum gewalthaltiger Videos und physischer Gewalt geantwortet.

In der folgenden Tabelle wurden diese 101 Personen mit ihren Ausprägungen bei der Variable „*physische Gewalt*“ in einer Kreuztabelle gezeigt.

Tabelle 11: Der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Videos auf physische Gewalt

		Skala für den Konsum gewalthaltiger Videos				
		0,0	1,0	2,0	3,0	Gesamt
Hast Du einmal jemandem (zuerst) geschlagen?	Nein	21 70%	15 68,18%	11 55%	8 27,59%	55
	Ja	9 30%	7 31,82%	9 45%	21 72,41%	46
	Gesamt	30 100%	22 100%	20 100%	29 100%	101

Die Kreuztabelle 11 stellt die Häufigkeiten der Kategorienbesetzungen für die Variable „*Konsumskala gewalthaltiger Videos*“ und „*physische Gewalt durch die Kinder*“ dar. 72,41 Prozent der Befragten, die in hohem Maße gewalthaltige Videos konsumieren, haben in Konfliktsituationen als erste zu Gewalt gegriffen. Nur 27,59 Prozent der Schüler, die diesen Skalenwert erreichen, haben niemanden von sich aus geschlagen. 70 Prozent der Befragten, die überhaupt keine gewalthaltigen Videos konsumieren, haben keine Gewalt als erste ausgeübt.

Das heißt, die Mehrheit der Befragten, die gewalthaltige Videos in hohem Maße konsumieren, hat als erste Gewalt gegen Andere angewendet. Fast die gleiche Anzahl der Befragten, die diese Videoinhalte nicht anschauen, haben nie jemanden als erste geschlagen.

Aus dem Wert für Lambda von 0,283 ($P= 0,013$) zeigt sich eine positive Korrelation zwischen dem Konsum gewalthaltiger Videos und physischer Gewalt. Außerdem deutet der Wert von Phi mit 0,359 ($P= 0,005$) auf einen mittelstarken Zusammenhang zwischen den beiden Variablen.

1.6 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Konsum gewalthaltiger Computerspiele und physischer Gewalt

Von den 113 Befragten haben 112 Schüler auf die Frage nach dem Konsum gewalthaltiger Computerspiele und physischer Gewalt geantwortet.

112 Personen und ihre Ausprägungen bei der Variable „*physische Gewalt*“ wurden in einer Kreuztabelle dargestellt. Dies entspricht 99,1 Prozent.

Da die Anzahl der befragten Schüler sehr gering ist, wurden die Skalenwerte für den Konsum gewalthaltiger Computerspielen integriert.⁴⁴⁰

Tabelle 12: Der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Computerspiele auf physische Gewalt

		Skala für den Konsum gewalthaltiger Computerspiele			
		0,0	1,0	2,0	Gesamt
Hast Du einmal jemandem (zuerst) geschlagen?	Nein	42 65,62%	16 47,06%	4 28,57%	62
	Ja	22 34,37%	18 52,94%	10 71,43%	50
	Gesamt	64 100%	34 100%	14 100%	112

Die Kreuztabelle 12 für den Konsum gewalthaltiger Computerspiele deutet darauf hin, dass 28,57 Prozent der Schüler, die in mittlerem beziehungsweise hohem Maß gewalthaltige Computerspiele konsumieren, nicht als erste Gewalt angewendet haben.

⁴⁴⁰ Der Skalenpunkt 0 steht für keinen Konsum gewalthaltiger Computerspiele, der Skalenpunkt 1 für den geringen Konsum. Die Skalenwerte 2 und 3 für den mittleren beziehungsweise hohen Konsum wurden mit dem Wert 2 zusammengefasst.

34,37 Prozent der Befragten, die keine gewalthaltigen Computerspiele nutzen, haben als erste zu Gewalt gegriffen. Der größte Teil der Befragten, die gewalthaltige Computerspiele nutzen, haben angefangen Gewalt auszuüben.

Aus dieser Tabelle ist ersichtlich, dass die Anwendung physischer Gewalt mit zunehmendem Konsum gewalthaltiger Computerspiele steigt.

Der Wert von Lambda mit 0,160 ($P= 0,245$) deutet auf eine positive Beziehung zwischen dem Konsum gewalthaltiger Computerspiele und physischer Gewalt hin.

Der Wert von Phi mit 0,263 ($P= 0,021$) weist ebenfalls auf einen schwachen bis mittelstarken Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Computerspiele und der Anwendung von Gewalt hin.

Man kann erkennen, dass der Konsum aller drei Medienformen: Gewalthaltiger Filme, Videos und Computerspiele einen positiven Einfluss auf die Gewaltanwendung zeigen. Insgesamt kann man von einem Zusammenhang zwischen dem Konsum aller Arten der untersuchten gewalthaltigen Medien und der Anwendung physischer Gewalt sprechen. Das heißt, der Konsum jeder Art von diesen Medien beeinflusst die Ausübung physischer Gewalt durch das Konsumieren solcher Inhalte. Der Grund für die Anwendung von Gewalt ist nach Bandura, dass durch das Abwesendsein einer vorwegnehmenden negativen Sanktion für bestimmtes Verhalten Angsthemmungen gelöscht beziehungsweise reduziert wurden. Demzufolge verringern sich die Aggressionshemmungen durch das Anschauen gewalthaltiger Medien, *„was durchaus mit einem gleichzeitig erfolgenden Aufbau eines aggressive Verhaltensstrategien speichernden Systems kognitiver Repräsentierten verbunden sein kann.“*⁴⁴¹

In einer Untersuchung von Lösel und Bliesener wurde festgestellt, dass es einen geringen Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Video- und Fernsehfilme und dem aggressiven Verhalten gibt.⁴⁴² Lösel und Bliesener konnten dementsprechend etwas andere Ergebnisse als die vorgestellten Ergebnissen berichten, wobei ein mittelstarker Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Video- und Fernsehfilme und dem aggressiven Verhalten festgestellt wurde. Außerdem haben sie sich in ihrer Untersuchung nur mit dem Einfluss der erwähnten Medien auseinandergesetzt, ohne den Einfluss der Nutzung von Computerspielen auf aggressives Verhalten in Betracht zu ziehen.

Um den Einfluss des Konsums der betrachteten Medienarten auf die Gewalttätigkeit bei Schülern zu untersuchen, wurde ein binär logistisches Regressionsmodell erstellt. Dabei wurde der Einfluss der als unabhängig gesetzten Konsumvariablen auf die Variable

441 Kunczik/Zipfel 2006: 151.

442 Lösel/Bliesener 2003: 76.

physische Gewalt berechnet. Wenn die Anwendung physischer Gewalt, wie oben schon angedeutet, vom Konsum spezifischer Medieninhalte beeinflusst wird, so sollten sich durchgehend EXP(B)-Werte von größer Eins feststellen lassen. Die folgende Tabelle fasst die Ergebnisse des binär logistischen Modells zusammen.

Tabelle 13: Koeffizienten des binären logistischen Regressionsmodells von Gewalttätigkeit auf den Konsum gewalthaltiger Medien

	B	Signifikant	Exp(B)
Konstante	-1,796	0,000	0,166
Skala für den Konsum gewalthaltiger Filme	0,460	0,074	1,584
Skala für den Konsum gewalthaltiger Videos	0,282	0,203	1,326
Skala für den Konsum gewalthaltiger Computerspiele	0,413	0,170	1,511
Nagelkerke's R-Quadrat	0,220	-	-
-2 Log-Likelihood	119,640 ^a	-	-

Die Werte für die EXP(B) zeigen, dass alle drei im Modell untersuchten Variablen die Chance körperliche Gewalt als erste in einer Auseinandersetzung einzusetzen positiv erhöhen. Insbesondere gewalthaltigen Filmen und Computerspielen kommt hier eine hohe Bedeutung zu.

Die Güte des Modells ist als ausreichend zu betrachten. Das Nagelkerke's R-Quadrat zeigt eine Varianzaufklärung von 22 Prozent an.

Bezüglich der im Kapitel 2.1.2 dargestellten Thesen der Medienwirkungen widerlegen die Ergebnisse dieser Arbeit die Katharsisthese und die These von der Wirkungslosigkeit der Medien, da in dieser Arbeit festgestellt wurde, dass Medienkonsum zu einer erhöhten Gewalttätigkeit führt.

Die Stimulationsthese geht von einer direkten Wirkung zwischen Aggression und medialer Gewalt aus. Entsprechend wäre die Aggression nach dem Konsum gesteigert. Das heißt laut dieser These sind Medien ein alleiniger Faktor, der zu Aggressivität führen kann. Sie hat aber andere Faktoren wie das soziale Umfeld nicht einbezogen, die in der Hypothese 4.2, 4.3 und Hypothese 4.4 dieser Arbeit überprüft werden.

Diese Arbeit geht nicht mit der Habitualisierungsthese einher, die postuliert, dass sich bei extremen Nutzern von medialer Gewalt die Bedürfnisse nach gefährlichen Genres von solchen Inhalten erhöhen. Zur Überprüfung dieser These, ebenso zur Überprüfung der

Imitationsthese müssten Fernsehprogramminhalte genauer untersucht werden. Diese Arbeit untersucht aber drei Arten von gewalthaltigen Medien (Fernseh-, Videofilme und Computerspiele) und nicht nur Fernsehinhalte.

Die Ergebnisse dieser Arbeit gelten für Banduras Theorie des Beobachtungslernens. Diese erläutert dennoch, dass durch die Beobachtung eines bestimmten Verhaltens anderer Personen in den Medien dieses Verhalten gelernt und später versucht wird, es zu imitieren.⁴⁴³ Also lernen Zuschauer von medialer Gewalt und imitieren in den Medien dargestellte Verhaltensmodelle.⁴⁴⁴

Insgesamt nahm die Hypothese 4.1.1 einen Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der persönlichen aggressiven Einstellung an. Diese These konnte anhand der Auswertung der erhobenen Daten bestätigt werden. Daran anknüpfend wurde in dem zweiten Teil 4.1.2 der Zusammenhang zwischen der aggressiven Einstellung und der physischen Gewalt geprüft. Dabei wurde eine positive Korrelation zwischen den beiden Variablen festgestellt. Dann wurde in 4.1.3 ein positiver Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der physischen Gewalt gezeigt.

Um zu überprüfen, inwieweit sich die drei Variablen „Konsum gewalthaltiger Medien“, „aggressive Einstellung“ und „Anwendung physischer Gewalt“ gegenseitig beeinflussen und welche Form gegenseitiger Beeinflussung vorliegt wurde eine Drittvariablenkontrolle durchgeführt. Dabei sollte näher untersucht werden, inwieweit sich der Einfluss der unabhängigen Variable „Konsum gewalthaltiger Medien“ auf die abhängige Variable „physische Gewalt“ verändert, wenn zusätzlich die Variable „aggressive Einstellung“ berücksichtigt wird.

Die Ausprägungen von X beziehungsweise Z wurden für die Tabellenanalyse jeweils zusammengefasst, da die einzelnen Ausprägungen zu gering besetzt waren, wobei der Wert 0 für keinen Konsum gewalthaltiger Medien beziehungsweise keine aggressive Einstellung steht, die Werte 1, 2, 3 stehen für einen geringen Konsum gewalthaltiger Medien beziehungsweise für eine geringe aggressive Einstellung, die Werte 4, 5, 6 stellen den mittleren Konsum gewalthaltiger Medien beziehungsweise die mittlere aggressive Einstellung dar und die Werte 7, 8, 9 stehen für den hohen Konsum gewalthaltiger Medien beziehungsweise für eine hohe aggressive Einstellung.

Mit Heranziehung der Variable Z kann man überprüfen, ob sich der Zusammenhang zwischen X und Y verändert, inwieweit also ein Zusammenhang zwischen Medienkonsum und Gewaltneigung vorliegt, der nicht über aggressive Einstellungen vermittelt wird.

443 Kunczik 1994: 83; Ladas 2002: 70.

444 Ladas 2002: 70.

Im Folgenden wird untersucht, ob der Konsum gewalthaltiger Medien und die aggressive Einstellung auf physische Gewalt einen Einfluss haben.

X steht für den Konsum gewalthaltiger Medien (unabhängige Variable), Z stellt die aggressive Einstellung (Kontrollvariable) dar und Y die physische Gewalt, was als abhängige Variable betrachtet wird. Damit kann man wissen, welchen Einfluss die Kontrollvariable Z, die aggressive Einstellung, auf die Zusammenhangsstärke zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der physischen Gewalt hat.

Zuerst wurde der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Medien auf physische Gewalt berechnet, wenn die Schüler keine aggressive Einstellung haben.

1.7 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Anschauen gewalthaltiger Medien und der Anwendung von Gewalt bei keiner aggressiven Einstellung

Von den 113 Befragten zeigten 40 Schüler einen Skalenwert von 0 für die aggressive Einstellung. In der folgenden Tabelle wurden diese 40 Personen mit ihren Ausprägungen bezüglich der Variable „*physische Gewalt*“ in einer Kreuztabelle dargestellt.

Tabelle 14: Der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Medien auf die physische Gewalt, wenn die Befragten über keine aggressive Einstellung verfügen

		Skala für den Konsum gewalthaltiger Medien bei keiner aggressiven Einstellung der Untersuchungspersonen (Skalenwert 0)				
		0,0	1,0	2,0	3,0	Gesamt
Hast Du einmal jemandem (zuerst) geschlagen?	nein	6 100%	15 78,95%	10 76,92	1 50%	32
	ja	0 0%	4 21,05%	3 23,08%	1 50%	8
	Gesamt	6 100%	19 100%	13 100%	2 100%	40

Die Kreuztabelle 14 zeigt die Häufigkeiten der Kategorienbesetzungen für die Variable „*Konsum gewalthaltiger Medien bei keiner aggressiven Einstellung der Untersuchungspersonen*“ und „*physische Gewalt*“. 78,95 Prozent der Schüler, die den Skalenwert 1 für geringen Konsum gewalthaltiger Medien erreichen und keine aggressive Einstellung haben, haben niemanden von sich aus angegriffen. 50 Prozent der Befragten, die gewalthaltige Medien in hohem Maß konsumieren und keine aggressive Einstellung

zeigen, haben niemanden als erste geschlagen.

Der gleiche prozentuale Anteil der Befragten, die diese Skala erreicht und keine aggressive Einstellung zeigt, hat jemanden zuerst angegriffen.

Es kann festgestellt werden, dass der prozentuale Anteil der Schüler, die Gewalt anwendeten und keine aggressive Einstellung zeigen mit zunehmendem Konsum gewalthaltiger Medien zunimmt. Im Gegensatz sinkt der Anteil der Schüler, die keine Gewalt anwendeten.

Man kann bemerken, dass unter Berücksichtigung der Drittvariablen „*aggressive Einstellung*“ der Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der physischen Gewalt sich abschwächt. Dies zeigt sich in dem gegenüber der bivariaten Beziehung deutlich niedrigerem Wert von Phi mit 0,261, der mit $P=0,438$ als nicht signifikant bewertet werden kann.

1.8 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Anschauen gewalthaltiger Medien und der Anwendung von Gewalt bei einer geringen aggressiven Einstellung

Von den 113 Befragten zeigten 40 Schüler einen Skalenwert von 1, 2, 3 für die geringe aggressive Einstellung.

In der folgenden Kreuztabelle wurden diese 40 Personen mit ihren Ausprägungen bei der Variable „*physische Gewalt*“ gezeigt.

Tabelle 15: Der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Medien auf die physische Gewalt, wenn die Befragten über eine geringe aggressive Einstellung verfügen

		Skala für den Konsum gewalthaltiger Medien bei geringer aggressiver Einstellung der Untersuchungspersonen (Skalenwert 123)				
		0,0	1,0	2,0	3,0	Gesamt
Hast Du einmal jemandem (zuerst) geschlagen?	Nein	2 66,67%	7 58,33%	7 43,75%	2 22,22%	18
	Ja	1 33,33%	5 41,67%	9 56,25%	7 77,77%	22
	Gesamt	3 100%	12 100%	16 100%	9 100%	40

Die Kreuztabelle 15 hinsichtlich des Konsums gewalthaltiger Medien und physischer Gewalt, wenn die Befragten über eine geringe aggressive Einstellung verfügen, zeigt, dass 77,77 Prozent der Befragten, die den Skalenwert 3 für den hohen Konsum gewalthaltiger Medien

erreichen und eine geringe aggressive Einstellung zeigen, mit Gewalt gegen andere betonen haben. Nur 22,22 Prozent der Schüler, die diesen Skalenpunkt erreichen und auch eine geringe aggressive Einstellung besitzen, haben keine Gewalt als erste ausgeübt.

Es zeigt sich, dass der prozentuale Anteil der Schüler, die mit der Gewaltanwendung begonnen haben und eine geringe aggressive Einstellung aufweisen sich mit zunehmendem Konsum gewalthaltiger Medien erhöht. Im Gegensatz geht sich der Anteil der Befragten, die keine Gewalt ausgeübt, zurück.

Der Wert von Phi mit 0,288, $P = (0,344)$ zeigt erneut einen schwachen, nicht signifikanten Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und physischer Gewalt, wenn die Befragten nur eine geringe aggressive Einstellung besitzen.

1.9 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Anschauen gewalthaltiger Medien und der Anwendung von Gewalt bei einer mittleren und hohen aggressiven Einstellung

Da die Fallzahl für den Konsum gewalthaltiger Medien unter der Bedingung mittlerer und hoher Skalenwerte für die aggressive Einstellung nur sehr gering ausfielen, wurden sie in der folgenden Tabelle zusammengefasst. Für die mittlere aggressive Einstellung (Skalenwerte 4 bis 6) lagen 12 Fälle und für die hohe aggressive Einstellung (Skalenwerte 7 bis 9) lediglich 3 Fälle vor. Die folgende Kreuztabelle zeigte die Verteilung der Fälle auf den Konsumskalen und die Kategorien der Variable „*physische Gewalt*“.

Tabelle 16: Der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Medien auf die physische Gewalt, wenn die Befragten über eine mittlere beziehungsweise hohe aggressive Einstellung verfügen

		Skala für den Konsum gewalthaltiger Medien mittlerer und hoher aggressiver Einstellung (Skalenwerte 4 bis 9)				
		0,0	1,0	2,0	3,0	Gesamt
Hast Du einmal jemandem (zuerst) geschlagen?	Nein	0	0 0%	2 25%	0 0%	2
	Ja	0	2 100%	6 75%	5 100%	13
	Gesamt	0	2 100%	8 100%	5 100%	15

Die Kreuztabelle 16 für den Konsum gewalthaltiger Medien und physische Gewalt, wenn die Befragten über eine mittlere und hohe aggressive Einstellung besitzen, zeigt, dass Fünf von fünf Schülern, die den Skalenwert 3 für den hohen Konsum gewalthaltiger Medien erreichen und eine mittlere und hohe aggressive Einstellung zeigen, physische Gewalt als erste gegen Andere anwendeten. 75 Prozent der Befragten, die gewalthaltige Medien in mittlerem Maße konsumieren und eine mittlere beziehungsweise hohe aggressive Einstellung besitzen, haben zuerst mit Gewalt angefangen.

Die vorherige Tabelle zeigt auf, dass sich mit zunehmendem Konsum gewalthaltiger Medien der prozentuale Anteil der Schüler erhöht, die physischer Gewalt angewendet haben und eine mittlere beziehungsweise hohe aggressive Einstellung zeigen. Im Gegensatz dazu sinkt der Anteil der Befragten, die keine Gewalt ausgeübt haben.

Dies zeigt sich ebenfalls in dem gegenüber der bivariaten Beziehung deutlich niedrigerem Wert von Phi mit 0,367, der mit $P=0,364$ als nicht signifikant eingeschätzt werden kann.

Der Wert von Lambda mit 0,000 zeigt keine Korrelation zwischen den Variablen.

Als Schlussfolgerung daraus ergibt sich, dass der prozentuale Anteil der Befragten, die physische Gewalt gegen Andere angewendet haben, unabhängig davon, ob sie eine aggressive Einstellung zeigen, mit dem Konsum gewalthaltiger Medien in hohem Maß steigt. Zusammenfassend verändert sich die Korrelation zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der physischen Gewalt nicht unter der Bedingung mittlerer und hoher Skalenwerte für die aggressive Einstellung.

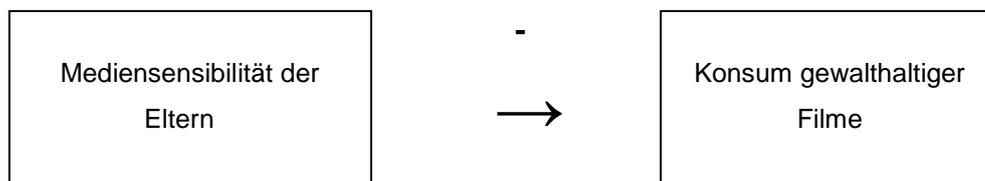
Konkludierend ist festzustellen, dass sich die Korrelation zwischen dem Konsum

gewalthaltiger Medien und der physischen Gewalt nicht unter der Bedingung mittlerer und hoher Skalenwerte für die aggressive Einstellung verändert, wobei der Wert von Phi bei diesem erwähnten Zusammenhang ($\Phi = 0,367$) fast genauso hoch ist wie bei der bivariaten Beziehung ($\Phi = 0,373$). Unter Berücksichtigung keiner beziehungsweise geringer aggressiven Einstellung wurde die Korrelation zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und physischer Gewalt (0,261 beziehungsweise 0,288) im Vergleich zu dem erwähnten Wert der bivariaten Beziehung abgeschwächt.

4.2 Elterneinfluss und Medienverhalten der Kinder

In dieser Hypothese wird untersucht, welchen Einfluss die Eltern auf das Medienverhalten ihrer Kinder haben.

4.2.1 „Je stärker die Einflussnahme der Eltern auf das Medienverhalten ihre Kinder, desto geringer ist der Konsum gewalthaltiger Filme“



Um die Variablen „*Mediensensibilität der Eltern gegenüber gewalthaltigen Filmen*“ messen zu können, wurden die Fragen 44c,⁴⁴⁵ 44e,⁴⁴⁶ 58⁴⁴⁷ und 60⁴⁴⁸ betrachtet.

Bei der Frage 44 wurde die Antwort auf 4 Stufen skaliert in einer Ordinalskala: „*mehrmals pro Woche*“, „*mehrmals im Monat*“, „*etwa einmal im Monat*“, „*ein paar Mal im Jahr*“ und „*nie*“. Das heißt, 4 steht für „*mehrmals pro Woche*“, 3 ist für „*mehrmals im Monat*“, 2 steht für „*etwa einmal im Monat*“, 1 bedeutet „*ein paar Mal im Jahr*“ und 0 bedeutet „*nie*“. In Bezug auf die Fragen 58 und 60 wurde jeweils der Punkt 1 für „*ja*“ und der Punkt 0 für „*nein*“ gegeben.

Da durch die Auswertung der Daten zu 4.1.1 sowie 4.1.3 aufgezeigt werden konnte, dass insbesondere zwischen dem Konsum gewalthaltiger Filme über das Medium Fernsehen und der aggressiven Einstellung und der physischen Gewalt der untersuchten Schülerinnen und Schüler ein Zusammenhang besteht, ist es von besonderem Interesse den Einfluss des elterlichen Verhaltens auf den Konsum dieses Mediums näher zu untersuchen. Dabei wird davon ausgegangen, dass das Medienverhalten der Kinder von sozialen Faktoren abhängig ist, der familiäre Hintergrund wird als stark einflussgebend auf das Verhalten der Schülerinnen in verschiedenen Bereichen zum Beispiel hinsichtlich des Umgangs mit Medien betrachtet.⁴⁴⁹

In den zwischen 1993 und 1997 durchgeführten Untersuchungen von Weiler wurde festgestellt, dass sich der Umgang mit Medien, die Präferenzen bestimmter Medieninhalte,

445 Frage 44c: „*Wie oft kommt es im Allgemeinen vor, dass Deine Eltern mit Dir über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen sprechen?*“.

446 Frage 44e: „*Wie oft kommt es im Allgemeinen vor, dass Deine Eltern mit Dir gemeinsam fernsehen?*“.

447 Frage 58: „*Sagen Deine Eltern, dass Du einen bestimmten Filme nicht gucken darfst?*“.

448 Frage 60: „*Sehen Deine Eltern Filme, in denen viel Gewalt vorkommt, wenn Du dabei bist?*“.

449 Tillmann et al. 2007: 198.

Motive und Einstellungen besonders auf die Familie und ihre Präferenzen zurückzuführen lassen: „[...] familiäre Einstellung, das Mediennutzungsverhalten der Eltern sowie Unterstützungs- und Förderungsmaßnahmen der Kinder über deren (Medien)- Vorlieben“, sowie inhaltliche Vorlieben werden schon früh ausgeprägt und bis ins Erwachsenenalter bewahrt.⁴⁵⁰

Laut Fischer wird das Medienverhalten nicht nur durch Erziehung vermittelt, sondern auch durch den alltäglichen Umgang mit dem Fernsehen und dem Vorbild der Eltern.⁴⁵¹ Der kindliche ritualisierte Fernsehkonsum wird durch den ritualisierten Fernsehkonsum der Eltern motiviert,⁴⁵² wobei ein Zusammenhang zwischen dem elterlichen Konsum gewalthaltiger Filme und dem Konsum von Filmen mit gewalthaltigen Inhalten durch Kinder festgestellt wurde.⁴⁵³ Das heißt, Fischer führt das kindliche Interesse an dieser Art von Medien bezüglich des Konsums der Fernsehfilme häufig auf die elterlichen Vorlieben zurück.

In diesem Teil der Hypothese wird überprüft, ob die Eltern für die Präferenzen und Neigung ihrer Kinder zu bestimmten Programmen, zum Beispiel gewalthaltige Filme, verantwortlich sind. Deswegen wurden verschiedene Bereiche, die zur Fernseherziehung zu zählen sind, untersucht, um den Einfluss dieser auf den Konsum gewalthaltiger Fernsehfilme durch die Kinder bestimmen zu können. Zum Beispiel wird untersucht, ob die Eltern mit ihren Kindern gemeinsam fernsehen, ob sie über die gesehenen Programme reden, ob Eltern ihren Kindern bestimmte Filme verbieten und ob Eltern auf gewalthaltige Filme in Gegenwart der Kinder verzichten. Dann wird untersucht, welchen Einfluss diese Faktoren auf den kindlichen Konsum gewalthaltiger Filme haben.

In der vorliegenden Arbeit sind die erwähnten Mediensensibilitätsbereiche von Bedeutung, da sie in manchen Familien wenig vorkommen. Zum Beispiel, finden während des Fernsehens laut Hurrelmann nur wenige Gespräche statt, sondern beschränken „sich häufig auf den Austausch fragmentarischer Kommentare“,⁴⁵⁴ die eher Emotionen verstärken, als zum Nachdenken anregen, wie es ein ausführliches Gespräch fördert. Viele Eltern interessieren sich mehr für Fernsehzeiten, aber weniger für die Fernsehinhalte.⁴⁵⁵

Das Verbot des Konsums bestimmter Fernsehfilme ist ein weiteres wichtiges Indiz, das in dieser Arbeit untersucht wurde, wobei viele Eltern den Konsum verbotener Filme durch die Kinder ignorieren und manche von ihnen die Fähigkeit fehlt, den Umgang der Kinder mit dem

450 Weiler 1999: 261.

451 Fischer 2000: 47.

452 Zu diesem Ergebnis kam Fischer 2000: 227 in ihrer Untersuchung mit acht- bis 11-jährigen Kinder.

453 Kübler 1995: 97.

454 Hurrelmann et al. 1996: 74.

455 ebd. 74.

Fernsehen und konsequent zu regulieren.⁴⁵⁶

Laut einer Studie von Hurrelmann verbietet die Minderheit der Eltern bestimmte Sendungen⁴⁵⁷ und beschäftigt sich wenig mit ihren Kindern.⁴⁵⁸ Außerdem werden diese Verbote meistens von den Kindern überschritten.⁴⁵⁹ Die Verbote kommen laut Hurrelmann (wie oben erwähnt wurde) bezüglich der Zeit des Fernsehkonsums und nicht in Bezug auf die Inhalte vor.⁴⁶⁰

Bei der Datenbearbeitung wurde der Wert von Cronbachs- α für alle Variablen, die die Mediensensibilität der Eltern gegenüber gewalthaltigen Filmen theoretisch messen ermittelt. Dieser Wert war aber so gering, dass es nicht möglich war, eine konsistente Summenskala zu bilden. Auch unter Variation der Zusammensetzung der Summenskala durch Weglassen spezifischer Variablen konnte kein ausreichender Cronbachs- α -Wert erreicht werden. Deshalb wurde der Einfluss jeder Variable auf den Konsum gewalthaltiger Fernsehfilme separat geprüft.

456 Hurrelmann et al. 1996: 75.

457 ebd. 72..

458 Tillmann et al. 2007: 272.

459 ebd. 198.

460 Hurrelmann et al. 1996: 74.

Tabelle 17: Univariate Kennzahlen der Frage zur Mediensensibilität der Eltern

	Gültig	Fehlend	Mittelwert	Standardabweichung	Cronbachs- α
Eltern schauen mit ihren Kindern gemeinsam fern	112	1	0,911	0,286	-
Eltern sprechen mit Kindern über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen	111	2	0,703	0,459	-
Sagen Dir Deine Eltern, dass Du einen bestimmten Film nicht gucken darfst?	109	4	0,54	0,501	-
Sehen Deine Eltern in Deiner Gegenwart Filme, in denen viel Gewalt vorkommt?	108	5	0,23	0,424	-

Die Tabelle 17 zeigt den Mittelwert und die Standardabweichung der Fragen zur Mediensensibilität der Eltern.

Der Mittelwert für das elterliche gemeinsame Fernsehen mit den Kindern beträgt 0,911. Dieser Wert deutet darauf hin, dass der Großteil der Eltern gemeinsam mit ihren Kindern fernsieht. Der Mittelwert von 0,703 für das Gespräch mit Kindern über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen zeigt, dass die meisten Eltern sich mit ihren Kindern über die abgefragten Inhalte unterhalten. Der Mittelwert des elterlichen Verbots bestimmter Filme beträgt 0,54. Der Mittelwert für das Anschauen gewalthaltiger Filme in Gegenwart der Kinder nimmt einen Wert von 0,23 an.

Trotzdessen zeigt sich, dass knapp die Hälfte aller Eltern den Konsum bestimmter Filme untersagt und nur ein geringer Teil in Gegenwart ihrer Kinder gewalthaltige Medien konsumiert.

Die Daten zeigen, dass die Eltern durch ihr Medienverhalten einen nicht irrelevanten Einfluss auf ihre Kinder haben könnten. Insbesondere die hohen Werte für die Variablen „gemeinsamer Fernsehkonsum“ und „Kommunikation über Medien“ weisen, unter der Korrektheit der lerntheoretischen Annahmen im theoretischen Teil, auf eine hohe Möglichkeit

der Einflussnahme hin. Auch das Verbot spezifischer Medieninhalte ist, den Daten zufolge, eine verbreitete Maßnahme, die das Medienverhalten der Kinder beeinflussen könnte.

Für die Untersuchung der Zusammenhänge zwischen den mediensensibilitätsrelevanten Variablen und dem Konsum gewalthaltiger Filme wurde die Konsumskala für gewalthaltige Filme dichotomisiert. Dabei wurde zwischen überhaupt keinem Konsum beziehungsweise geringem (0) und mittlerem beziehungsweise starkem Konsum (1) unterschieden.⁴⁶¹

Tabelle 18: Häufigkeitstabelle der Konsumskala gewalthaltiger Filme

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Skala für den Konsum gewalthaltiger Filme	0,0	40	35,4	36,4	36,4
	1,0	70	61,9	63,6	100
	Gesamt	110	97,3	100	-
	Fehlend	3	2,7	-	-
	Gesamt	113	100	-	-

Die Häufigkeitstabelle 18 zeigt, dass mehr als die Hälfte der Befragten im mittleren und hohen Maße gewalthaltige Filme konsumieren (63,6 Prozent). Nur 36,4 Prozent der Befragten konsumieren keine beziehungsweise nur in geringem Maße gewalthaltigen Filme.

⁴⁶¹ Der Skalenwert 0 für keinen Konsum gewalthaltiger Filme und der Skalenpunkt 1 für den geringeren Konsum gewalthaltiger Filme wurden mit dem Wert 0 zusammengefasst. Der Skalenpunkt 2 für den mittleren Konsum gewalthaltiger Filme und der Wert 3 für den hohen Konsum wurden mit dem Wert 1 subsumiert.

2.1 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem gemeinsamen Fernsehen und dem Konsum gewalthaltiger Filme

Von 113 Befragten schauen 110 Befragte gemeinsam mit ihren Eltern fern und konsumieren gewalthaltige Filme.

Tabelle 19: Der Einfluss des gemeinsamen Fernsehens mit den Kindern auf den Konsum gewalthaltiger Filme

	Eltern schauen mit ihren Kindern gemeinsam Fernsehen			
		Nein	ja	Gesamt
Skala für den Konsum gewalthaltiger Filme	0,0	4 40%	36 36%	40 36,4%
	1,0	6 60%	64 64%	70 63,6%
	Gesamt	10 100%	100 100%	110 100%

Die Kreuztabelle 19 stellt die Häufigkeiten der Kategorienbesetzungen für die Variable das „gemeinsame Fernsehen mit den Kindern“ und „Konsumskala gewalthaltiger Filme“ dar.

Den größten Teil bilden die Befragten, die auf die Frage, ob sie gemeinsam mit ihren Eltern fernsehen, mit „ja“ antworteten und gleichzeitig in mittlerem und hohem Masse gewalthaltige Filme konsumieren (64 Prozent). 60 Prozent der Befragten, deren Eltern mit ihnen nicht fernsehen, erreichen aber denselben Wert auf der Konsumskala.

Unter Betrachtung dieses Ergebnisses ist es nennenswert, dass der Anteil der Schüler, deren Eltern mit ihnen gemeinsam fernsehen und in mittlerem und hohem Maße gewalthaltige Filme konsumieren von dem Teil der Befragten, deren Eltern mit ihnen nicht gemeinsam fernsehen und in gleichem Maß solche Filme konsumieren kaum abweicht. Lediglich 36 Prozent der Schüler, die angegeben haben, dass ihre Eltern mit ihnen gemeinsam fernsehen, konsumieren überhaupt keine beziehungsweise nur in geringem Maße gewalthaltigen Filme.

Der Wert von Phi mit 0,024 ($P=0,802$) deutet auf einen zu vernachlässigend geringen Zusammenhang zwischen dem elterlichen gemeinsamen Fernsehen und dem Konsum gewalthaltiger Filme hin.

2.2 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem elterlichen Gespräch über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen und dem Konsum gewalthaltiger Filme

Von 113 Befragten unterhalten sich 109 Befragte mit ihren Eltern über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen und konsumieren gewalthaltige Filme.

In der folgenden Tabelle wurden diese 109 Personen mit ihren Ausprägungen bei der Variable „Konsum gewalthaltiger Filme“ in einer Kreuztabelle dargestellt.

Tabelle 20: Der Einfluss des elterlichen Gesprächs über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen und dem Konsum gewalthaltiger Filme durch die Kinder

	Eltern sprechen mit Kindern über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen			
		nein	Ja	Gesamt
Skala für den Konsum gewalthaltiger Filme	0,0	9 28,1%	31 40,2%	40 36,7%
	1,0	23 71,9%	46 59,5%	69 63,3%
	Gesamt	32 100%	77 100%	109 100%

Die Kreuztabelle 20 für Häufigkeiten der Kategorienbesetzungen für die Variable „Eltern sprechen mit Kindern über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen“ und „Konsumskala gewalthaltiger Filme durch die Kinder“, zeigt, dass 40,2 Prozent der untersuchten Personen, deren Eltern mit ihnen über medialen Themen kommunizieren, konsumieren überhaupt nicht oder nur in geringem Umfang gewalthaltige Filme. 59,5 Prozent der Befragten, die mit ihren Eltern über die konsumierten Medien sprechen, zeigen dagegen einen mittelstarken beziehungsweise starken Konsum. Eine Studie von Hurrelmann hat aber festgestellt, dass wenige Eltern mit ihren Kindern über die von den Kindern genutzten Fernsehinhalte sprechen.⁴⁶²

Aus dem prozentualen Anteil der Befragten ist ersichtlich, dass das elterliche Gespräch über medialen Themen einen geringen Einfluss auf den Konsum gewalthaltiger Filme hat.

Der Wert von Lambda mit 0,000 zeigt keinen Zusammenhang zwischen den beiden Variablen. Der Wert des Zusammenhangsmaß Phi mit 0,115 (P= 0,231) deutet auf einen

⁴⁶² Hurrelmann et al. 1996: 74.

sehr geringen Zusammenhang zwischen dem elterlichen Gespräch über Bücher, Filme oder Fernsehsehsendungen und dem Konsum gewalthaltiger Filme hin.

2.3 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem elterlichen Verbot bestimmter Film und dem Konsum gewalthaltiger Filme

Von 113 befragten Schülern haben 106 Schülern angegeben, dass ihre Eltern ihnen bestimmte Filme verbieten zu konsumieren. Diese Schüler schauen gleichzeitig gewalthaltige Filme. Die Ausprägungen von 106 Befragten bei der Variable „*Konsum gewalthaltiger Filme*“ wurden in der folgenden Kreuztabelle gezeigt.

Tabelle 21: Der Einfluss des elterlichen Verbots bestimmter Filme und dem Konsum gewalthaltiger Filme durch die Kinder

	Sagen Dir Deine Eltern, dass Du einen bestimmten Film nicht gucken darfst?			
		nein	Ja	Gesamt
Skala für den Konsum gewalthaltiger Filme	0,0	13 27,1%	27 46,5%	40 37,7%
	1,0	35 72,9%	31 53,4%	66 62,3%
	Gesamt	48 100%	58 100%	106 100%

Die Kreuztabelle 21 stellt die Häufigkeiten der Kategorienbesetzungen für die Variable „*Sagen Dir Deine Eltern, dass Du einen bestimmten Film nicht gucken darfst?*“ und „*Konsumskala gewalthaltiger Filme durch die Kinder*“ dar. 46,5 Prozent der untersuchten Personen, deren Eltern bestimmte Filme verbieten, schauen überhaupt nicht oder nur in geringem Umfang gewalthaltige Filme. 53,4 Prozent der Befragten, die bestimmte Filme nicht gucken dürfen, haben einen mittelstarken beziehungsweise starken Konsum. 72,9 Prozent der Befragten haben auf die Frage, ob die Eltern ihren Kindern bestimmte Filme verbieten, mit „*nein*“ geantwortet und schauen gleichzeitig in mittleren und hohen Masse gewalthaltige Filme.

Eine Studie von Tillmann „*Schülergewalt als Schulproblem*“ hat aber gezeigt, dass es einen Zusammenhang zwischen dem Konsum von Gewaltfilmen und der restriktiven Haltung der Eltern gibt, das heißt, das elterliche Fernsehverbot erhöht den Konsum der gewalthaltigen Filme durch Kinder: „*Der vermutete Zusammenhang mit dem Konsum*

gewalthaltiger Filme wurde hingegen ebenso bestätigt wie der Zusammenhang mit familiären Konflikten um Fernsehverbote.⁴⁶³ Außerdem bestätigte Tilmann dies in Bezug auf den Konsum gewalthaltiger Videos, wobei Jugendliche das elterliche Verbot überschreiten und verbotene Videofilme trotzdem ansehen.

Der Einfluss des elterlichen Sehverbots wurde in vorliegende Arbeit nur auf den Konsum gewalthaltiger Filme beschränkt.

Der Wert von Lambda mit 0,000 zeigt keine Korrelation zwischen dem elterlichen Verbot bestimmter Filme und dem Konsum gewalthaltiger Filme durch die Kinder.

Der Wert von Phi mit 0,200 (P= 0,040) zeigt einen schwachen Zusammenhang zwischen den beiden erwähnten Variablen.

2.4 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Anschauen gewalthaltiger Filme in der Gegenwart der Kinder und dem Konsum gewalthaltiger Filme

Von 113 befragten Schüler haben 105 Schüler angegeben, dass sie gewalthaltige Filme konsumieren und ihre Eltern in ihrer Gegenwart gewalthaltige Filme konsumieren,

Tabelle 22: Der Einfluss des Anschauens gewalthaltiger Filme in der Gegenwart der Kinder und dem Konsum gewalthaltiger Filme durch die Kinder

	Sehen Deine Eltern in Deiner Gegenwart Filme, in denen viel Gewalt vorkommt?			
		nein	ja	Gesamt
Skala für den Konsum gewalthaltiger Filme	0,0	36 45%	4 16%	40 38,1%
	1,0	44 55%	21 84%	65 61,9%
	Gesamt	80 100%	25 100%	105 100%

Die Kreuztabelle 22 für das Anschauen gewalthaltiger Filme in der Gegenwart der Kinder und den Konsum gewalthaltiger Filme durch die Kinder zeigt, dass 16 Prozent der Befragten, deren Eltern in ihrer Gegenwart gewalthaltige Filme konsumieren, überhaupt keine beziehungsweise nur in geringem Maße gewalthaltigen Filme schauen.

⁴⁶³ Tilmann et al. 2007: 193 f.

84 Prozent der Befragten, deren Eltern in ihrer Gegenwart gewalthaltige Filme konsumieren, konsumieren gleichzeitig in mittlerem und hohem Maße gewalthaltige Filme.

Aus dieser Tabelle ist ersichtlich, dass die Befragten, deren Eltern auf den Konsum gewalthaltiger Filme in der Gegenwart ihrer Kinder nicht verzichten, gewalthaltige Filme in mittlerem und hohem Maße konsumieren.

Der Wert von Lambda mit 0,000 deutet auf keine Beziehung zwischen dem Anschauen gewalthaltiger Filme in der Gegenwart der Kinder und dem Konsum gewalthaltiger Filme durch diese hin.

Der Wert von Phi mit 0,254 ($P= 0,009$) zeigt einen schwachen bis mittelstarken Zusammenhang zwischen den beiden Variablen.

Insgesamt zeigen die ausgewerteten Daten der Variablen, die zur Messung des Einflusses des Medienverhaltens der Eltern auf den Konsum gewalthaltiger Filme durch Kinder herangezogen wurden, dass die Eltern einen gewissen Einfluss auf das Medienverhalten ihrer Kinder ausüben. Von besonderer Bedeutung scheinen hier das Anschauen gewalthaltiger Filme in Gegenwart der Kinder, das Gespräch mit den Kindern über konsumierte Medieninhalte, die Auswahl der gemeinsam konsumierten Filme und Fernsehsendungen und die elterlichen Festlegungen darüber, welche Filme und Fernsehsendungen konsumiert werden dürfen und welche nicht zu sein.

In der Arbeit wurde festgestellt, dass der größte Einflussfaktor auf den individuellen Konsum gewalthaltiger Filme, das Anschauen gewalthaltiger Filme in der Gegenwart der Kinder ist. Vermutlich können Kinder Verhaltensmuster unmittelbar von den Eltern lernen. Beim Fernsehen haben Eltern eine Vorbildfunktion. Laut der Lerntheorie haben diese eine aktive Rolle. Die Kinder lernen an Vorbildern und ahmen das Verhalten nach, wenn es den gewünschten Effekt hat (Beobachtungslernen).⁴⁶⁴ Ist bei den Eltern das Fernsehen die wichtigste Freizeitbeschäftigung und haben sie kaum außerfamiliäre Kontakte, übernehmen Kinder oftmals diese Verhaltensweisen.⁴⁶⁵

Diese ersten Eindrücke werden in einem linearen Regressionsmodell in ihrem gemeinsamen Einfluss auf den Konsum gewalthaltiger Medien durch die befragten Jugendlichen geprüft. Bei allen unabhängigen Variablen wurde eine Kodierung der Nein-Antwort mit dem Wert 0 und der Ja-Antwort mit dem Wert 1 vorgenommen.

464 Gudjons 2001: 219.

465 Barthelmes/Sander 1990: 61.

Tabelle 23: Parameterschätzungen der linearen Regression des Konsums gewalthaltiger Filme durch Kinder der auf die Mediensensibilität der Eltern

	B	Beta	Signifikanz
Konstante	1,843	-	0,000
Eltern sprechen mit Kindern über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen	-0,132	-0,055	0,589
Eltern schauen mit ihren Kindern gemeinsam fern	0,364	0,094	0,359
Sagen Dir Deine Eltern, dass Du einen bestimmten Film nicht gucken darfst?	-0,580	-0,264	0,007
Sehen Deine Eltern in Deiner Gegenwart Filme, in denen viel Gewalt vorkommt?	0,546	0,211	0,035
Nagelkerke's R-Quadrat	0,153	-	-

Als abhängige Variable wurde hier, im Gegensatz zu der dichotomisierten Variante in den vorangegangenen Berechnungen, die ursprüngliche metrische Konsumskala genutzt.

Der Nagelkerke's R-Quadratwert mit 0,153 zeigt, dass nur 15 Prozent der Varianz des Konsums gewalthaltiger Filme durch die Variablen, die zur Bestimmung der Mediensensibilität der Eltern herangezogen wurden, erklärt werden kann.

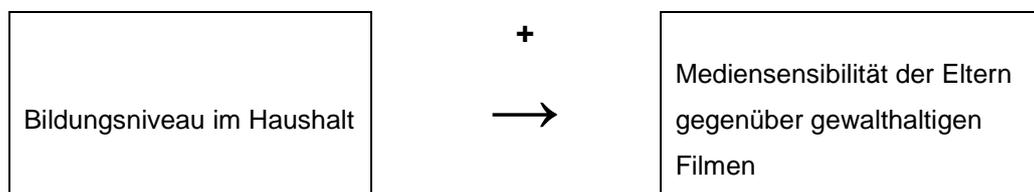
Die Ergebnisse bestätigen, dass die Eltern sehr wohl Einfluss auf das Konsumverhalten ihrer Kinder haben. Der Koeffizient für die Variable *„Eltern sprechen mit ihren Kindern“* zeigt eine negative Korrelation zwischen dem Gespräch über mediale Themen und dem Konsum gewalthaltiger Filme durch die Kinder. Das heißt, wenn Eltern mit ihren Kindern über diese Themen reden, dann sinkt der Konsum gewalthaltiger Filme durch die Kinder um 0,13. Eine ebenfalls negative Wirkung zeigt das elterliche Verbot bestimmter Filme auf den Konsum gewalthaltiger Filme. Wenn die Eltern ihren Kindern bestimmte Filme verbieten, verringert sich der Konsumskalenwert gewalthaltiger Filme um 0,58.

Im Gegenteil dazu beeinflussen das gemeinsame Fernsehen beziehungsweise das Anschauen gewalthaltiger Filme in der Gegenwart der Kinder das Konsumverhalten von gewalthaltigen Filmen durch die Jugendlichen positiv. Wenn Eltern mit ihren Kindern gemeinsam fernsehen, steigert sich der Skalenwert um 0,364. Wenn sie in Gegenwart ihrer Kinder gewalthaltige Filme konsumieren, steigt der Skalenwert sogar um 0,546.

4.3 Bildungsniveau und Mediensensibilität der Eltern

Die dritte Hypothese überprüft den Zusammenhang zwischen dem Bildungsniveau der Eltern und der Mediensensibilität der Eltern gegenüber dem Konsum gewalthaltiger Filme. Diese Hypothese wird im Folgenden vorgestellt:

4.3.1 „Je höher das Bildungsniveau im Haushalt, desto stärker ist auch die Mediensensibilität der Eltern gegenüber gewalthaltigen Filmen ausgeprägt“



Mit der Frage 10⁴⁶⁶ wurde die Variable „*Bildungsniveau der Eltern*“ gemessen. Es wurde eine Skala aus 6 Items gebildet. Die gebildete Skala für das Bildungsniveau für die Eltern verfügt über einen Wert von 3 bis 8, wobei der Wert 3 für keinen Schulabschluss der Eltern steht und der Wert 8 ein hohes Bildungsniveau der Eltern darstellt.

Für die Messung der Variablen bezüglich der „*Mediensensibilität der Eltern gegenüber gewalthaltigen Filmen*“ wurden die Fragen 44c, 44e, 58 und 60 betrachtet (siehe Hypothese 4.2).

Es wird vermutet, dass der elterliche Bildungshintergrund positiv mit der Mediensensibilität der Eltern korreliert. Diese Meinung lehnt sich an die Ansicht von Autoren an,⁴⁶⁷ die diesen Zusammenhang untersucht haben. Sie haben herausgefunden, dass Eltern mit hohem Bildungsniveau den Fernsehkonsum durch ihre Kinder kontrollieren können. Für Kinder in diesen Familien spielt das Fernsehen keine wichtige Rolle.⁴⁶⁸ Eltern versuchen in solchen Familien also ihren Kindern andere Aktivitäten nahe zu legen wie Spielen, Bücher oder Unterhaltung außer Haus.⁴⁶⁹

Die Fähigkeit der Erfassung der Medieninformationen hängt laut Schorb mit dem Bildungsniveau der Jugendlichen und Erwachsenen zusammen. Jugendliche und Erwachsene, die ein geringes Bildungsniveau haben, können nicht alle Fernsehinformationen begreifen, weil einige von diesen Informationen Erfassungsleistungen

⁴⁶⁶ Frage 10: „Welchen höchsten Schulabschluss haben Deine Eltern?“.

⁴⁶⁷ Best 1999; Pfeiffer et al. 2007.

⁴⁶⁸ Best 1999: 100; Pfeiffer et al. 2007: 10.

⁴⁶⁹ Best 1999: 100.

von den Rezipienten erfordern, damit die Informationen in ihrer Fülle zu verstehen sind. Deswegen bevorzugen solche Menschen trivialere Programmangebote, die leichter zu finden und zu bewältigen sind.⁴⁷⁰

Tabelle 24: Univariate Kennzahlen der Frage zum Bildungsniveau der Eltern

	Bildungsniveau des Haushaltes
Gültig	62
Fehlend	51
Mittelwert	5,548
Standardabweichung	1,752
Varianz	3,071
Minimum	3
Maximum	8
Cronbachs- α	0,616

Der Cronbachs- α -Wert beträgt 0,616. Dieser Wert zeigt eine geringe Reliabilität der gebildeten Skala. Das heißt, dass nicht alle verwendeten Items gemeinsam das „*Bildungsniveau der Eltern*“ messen konnten. Man kann davon ausgehen, dass die Skala für das Bildungsniveau, mit einem Cronbachs- α -Wert von 0,616, nicht als reliabel einzustufen ist.

Diese Tabelle zeigt die Mittelwerte, die Standardabweichungen sowie die Varianz des Bildungsniveaus der Eltern. Von 113 Befragten haben nur 62 Untersuchungspersonen auf die Frage nach dem Bildungsniveau geantwortet.

Der Mittelwert für die Bildungsniveau-Skala liegt zwischen einem maximalen Wert von 8 und einem minimalen Wert von 3. Der Mittelwert von 5,548 deutet darauf hin, dass Schüler in einem durchschnittlich gebildeten Haushalt leben. Die Standardabweichung von 1,752 und die Varianz von 3,071 zeigen eine heterogene Verteilung der Skalenwerte.

⁴⁷⁰ Schorb 1995: 98 f.

Tabelle 25: Häufigkeitstabelle für das Bildungsniveau der Eltern

	Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
3,0	5	4,4	8,1	8,1
4,0	21	18,6	33,9	41,9
5,0	5	4,4	8,1	50,0
6,0	13	11,5	21,0	71,0
7,0	2	1,8	3,2	74,2
8,0	16	14,2	25,8	100
Gesamt	62	54,9	100	-
Fehlend	51	45,1	-	-
Gesamt	113	100	-	-

Die Tabelle 25 für die Häufigkeit der Skalenwerte für das Bildungsniveau der Eltern zeigt, dass das Bildungsniveau der Eltern von Schülern sehr heterogen ausfällt.

Die Werte 7 und 8 wurden von 2 beziehungsweise 16 Personen erfüllt.

Fast alle Eltern der Befragten, die auf die Frage nach dem Bildungsniveau der Eltern geantwortet haben, verfügen über einen Schulabschluss. Die Eltern von lediglich fünf der 62 befragten Schüler haben keinen Schulabschluss. Dies entspricht 8,1 Prozent der untersuchten Schüler.

Betrachtet man die Verteilung hinsichtlich der Fallhäufungen, weisen insbesondere die Skalenpunkte 4, 6 und 8 die größte Gruppe von Antworten auf. Die stärkste Ausprägung erreicht dabei der Skalenwert 4 mit 21 Untersuchungspersonen. Dies entspricht 33,9 Prozent der antwortenden Schüler.

Hervorzuheben ist, dass nur eine Minderheit der untersuchten Personen den Skalenwert von 7 erreicht. Dieser Wert wird nur von 3,2 Prozent Befragten erreicht. Die Eltern von mehr als einem Viertel der Befragten erzielen aber den Skalenwert 8 für einen hohen Schulabschluss.

Insgesamt ist aus der Häufigkeitstabelle abzuleiten, dass der prozentuale Anteil der Schüler zwischen den Skalenwerten schwankt.

Um die Richtung und die Stärke des Zusammenhangs zwischen den beiden Variablen zu ermitteln, wurden die Zusammenhangsmaße gerechnet. Zuerst wurde aber der Einfluss des Bildungsniveaus der Eltern auf die Mediensensibilität der Eltern anhand der folgenden Kreuztabelle aufgezeigt.

3.1 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Bildungsniveau der Eltern und dem Gespräch über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen

Da die Fallzahl für das Bildungsniveau der Eltern nur sehr gering ausfielen, wurden die Kategorien in der folgenden Tabelle zusammengefasst. Dabei wurde zwischen überhaupt keinem Schulabschluss beziehungsweise geringem (0) und mittlerem beziehungsweise hohem Schulabschluss (1) differenziert.⁴⁷¹

Die folgende Kreuztabelle zeigte die Verteilung der Fälle auf den Bildungsniveauskalen und die Kategorien der Variable das „Gespräch mit Kindern über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen“.

Tabelle 26: Der Einfluss des Bildungsniveaus der Eltern auf die Mediensensibilität der Eltern bezüglich des Gesprächs über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen

		Bildungsniveau des Haushaltes		
		0,0	1,0	Gesamt
Eltern sprechen mit Kindern über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen	Nein	7 23,33%	4 13,33%	11
		23 76,67%	26 86,67%	49
	Ja	30 100%	30 100%	60
	Gesamt			

Die Kreuztabelle 26 für den Schulabschluss der Eltern und das Gespräch über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen mit Kindern zeigt, dass der größte Teil der Befragten die Schüler sind, deren Eltern einen mittleren beziehungsweise hohen Schulabschluss besitzen und sich mit ihren Kindern über mediale Themen unterhalten (86,67 Prozent). Dieser Prozentanteil sinkt aber genau um 10 Prozent bei dem Teil der antwortenden Schüler, die kein Interesse an einem Gespräch über die erwähnten Themen zeigen und deren Eltern über keinen beziehungsweise einen niedrigen Schulabschluss verfügen.

Lediglich 23,33 Prozent der Befragten, deren Eltern über keinen beziehungsweise einen geringen Schulabschluss verfügen, haben kein Interesse, sich mit ihren Kindern über mediale Themen auszutauschen. Dieser Anteil der Befragten geht jedoch zurück, wenn die Eltern einen mittleren oder hohen Schulabschluss besitzen (13,33 Prozent).

⁴⁷¹ Die Skalenwerte 3, 4, 5 wurden mit dem Wert 0 zusammengefasst. Die Skalenpunkte 6, 7, 8 wurden mit dem Wert 1 subsumiert.

Generell ist festzuhalten, dass der Teil der Befragten, deren Eltern über einen mittleren oder hohen Schulabschluss verfügen und sich mit ihnen über mediale Themen unterhalten, den Teil der Schüler, deren Eltern keinen beziehungsweise einen geringen Schulabschluss haben und die Frage zum elterlichen medialen Gespräch verneint, überwiegt.

Aufgrund des nominalen Skalenniveaus wurden Lambda als Richtungsmaße sowie Phi als Zusammenhansmaße gerechnet.

Der Wert von Lambda von 0,000 weist auf keinen Zusammenhang zwischen den beiden Variablen hin. Der Wert von Phi mit 0,129 ($P= 0,317$) deutet auf keinen nennenswerten Zusammenhang zwischen dem Bildungsniveau der Eltern und dem elterlichen Interesse an einem Gespräch mit ihren Kindern über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen hin.

Daraus kann man schlussfolgern, dass es allenfalls einen schwachen Zusammenhang zwischen dem Bildungsniveau der Eltern und dem Gespräch über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen gibt.

3.2 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Bildungsniveau der Eltern und dem gemeinsamen Fernsehen mit Kindern

61 von 113 Befragten antworteten auf die Fragen nach dem elterlichen gemeinsamen Fernsehen und gaben das Bildungsniveau ihrer Eltern an. Dies entspricht 54 Prozent der Antwortenden.

Tabelle 27: Der Einfluss des Bildungsniveaus der Eltern auf das gemeinsame Fernsehen mit den Eltern

		Bildungsniveau des Haushaltes		
		0,0	1,0	Gesamt
Eltern schauen mit ihren Kindern gemeinsam fern	nein	1	2	3
		3,22%	6,67%	
	ja	30	28	58
		96,77%	93,33%	
Gesamt	31	30	61	
		100%	100%	

Die Kreuztabelle 27 für die Häufigkeiten der Kategorienbesetzungen für die Variable das „Bildungsniveau des Haushaltes“ und das „gemeinsame Fernsehen mit Kindern“ zeigt eine minimale Differenz zwischen den Untersuchungsgruppen. 96,77 Prozent der Befragten, deren Eltern den Skalenwert 0 für keines beziehungsweise geringes Bildungsniveau erreichen, konsumieren gemeinsam mit ihren Eltern Fernsehprogramme.

Dies sinkt aber um 3,44 Prozent bei den Antwortenden, deren Eltern über einen mittleren oder hohen Schulabschluss verfügen und mit ihren Eltern gemeinsam fernsehen.

Ingesamt ist der Teil der Schüler, deren Eltern über keinen beziehungsweise einen niedrigen Schulabschluss verfügen und mit ihren Kindern gemeinsam fernsehen, höher um lediglich 3,44 Prozent als der Teil der Befragten, deren Eltern ein mittleres oder hohes Bildungsniveau haben und gemeinsam mit ihren Kindern fernsehen.

Die folgenden Zusammenhangsmaße zeigen, wie stark die Beziehung zwischen dem Bildungsniveau der Eltern und dem gemeinsamen Fernsehen von Eltern und Kindern ist. Der Wert für Lambda von 0,000 deutet auf keinen Zusammenhang zwischen dem Bildungsniveau der Eltern und dem gemeinsamen Fernsehen mit den Eltern hin. Auf keinen signifikanten Zusammenhang zwischen den beiden Variablen weist auch der Wert von Phi mit 0,080 ($P= 0,534$) hin. Dementsprechend beeinflusst der Schulabschluss der Eltern nicht das gemeinsame Fernsehen mit Kindern.

Im Gegensatz zu der dargestellten Tabelle behauptete Schorb, dass das gemeinsame Fernsehen nicht unbedingt in der Familie vorkommt.⁴⁷² Er hat das auf die zunehmende Anzahl von Fernsehgeräten im Haushalt zurückgeführt.⁴⁷³ Außerdem unterscheiden sich die Fernsehvorlieben der Kinder von denen der Eltern.⁴⁷⁴

472 Schorb 2003: 3.

473 Laut Schorb 2003: 3 Heute haben knapp zwei Drittel aller Familien mindestens ein Zweitgerät, ein Drittel hat ein drittes oder viertes Gerät.

474 Schorb 2003: 3.

3.3 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Bildungsniveau der Eltern und dem elterlichen Verbot bestimmter Filme

Von 113 Befragten haben sich 60 beziehungsweise 53,1 Prozent der Befragten zu den Fragen nach dem elterlichen Verbot bestimmter Filme und dem Schulabschluss der Eltern geäußert.

Tabelle 28: Der Einfluss des Bildungsniveaus der Eltern auf das elterliche Verbot bestimmter Filme

		Bildungsniveau des Haushaltes		
		0,0	1,0	Gesamt
Sagen Dir Deine Eltern, dass Du einen bestimmten Film nicht gucken darfst?	nein	11	13	24
		36,67%	43,33%	
	ja	19	17	36
		63,33%	56,67%	
Gesamt	30	30	60	
		100%	100%	

Die Kreuztabelle 28 bezüglich des Bildungsniveaus der Eltern und des elterlichen Verbots bestimmter Filme weist darauf hin, dass der größte Anteil der Befragten, die den Skalenwert 0 für keinen beziehungsweise einen geringen Schulabschluss der Eltern erreichen, Verbote bestimmter Filme durch ihre Eltern erfahren. 56,67 Prozent der Schüler, deren Eltern über einen mittleren oder hohen Schulabschluss verfügen, haben auf die Frage, ob die Eltern ihren Kindern bestimmte Filme verbieten, mit „ja“ beantwortet.

43,33 Prozent der Schüler, deren Eltern den Skalenwert 1 für einen mittleren oder hohen Schulabschluss erreichen, erleben keine Begrenzung von ihren Eltern für bestimmte Filme.

Von mir: Vielleicht haben die Eltern Information über die Medienerziehung ihre Kinder

Aus den Prozentuellen dieser Tabelle ist ersichtlich, dass das Bildungsniveau der Eltern keine Rolle bei der Beschränkung des Konsums bestimmter Filme durch Kinder spielt.

Der Wert von Lambda mit 0,000 zeigt keine Korrelation zwischen dem Bildungsniveau der Eltern und dem elterlichen Verbot bestimmter Filme.

Der Wert von Phi mit 0,068 (P= 0,598) zeigt keinen Zusammenhang zwischen dem Bildungsniveau der Eltern und der Mediensensibilität der Eltern bezüglich des elterlichen Verbots bestimmter Filme.

3.4 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Bildungsniveau der Eltern und dem Anschauen gewalthaltiger Filme in der Gegenwart ihrer Kinder

Von 113 Befragten haben 60 (53,1 Prozent) auf die Frage nach dem Bildungsniveau der Eltern und dem Konsum gewalthaltiger Filme in der Gegenwart der Kinder geantwortet.

Tabelle 29: Der Einfluss des Bildungsniveaus der Eltern auf das Anschauen gewalthaltiger Filme in der Gegenwart ihrer Kinder

		Bildungsniveau des Haushaltes		
		0,0	1,0	Gesamt
Sehen Deine Eltern in Deiner Gegenwart Filme, in denen viel Gewalt vorkommt?	Nein	20	26	46
		66,67%	86,67%	
	Ja	10	4	14
		33,33%	13,33%	
Gesamt	30	30	60	
		100%	100%	

Diese Kreuztabelle 29 zeigt, die Verteilung der 60 Fälle auf den zwei konstruierten Skalen und deren jeweilige Schnittstellen. 86,67 Prozent der Befragten, deren Eltern einen mittleren oder hohen Schulabschluss besitzen, sehen überhaupt keine gewalthaltigen Filme in ihrer Gegenwart. Dies verringert sich aber um 13,33 Prozent bei den Schülern, deren Eltern ein mittleres beziehungsweise hohes Bildungsniveau besitzen und gewalthaltige Filme in ihrem Beisein konsumieren.

Die Eltern von 66,67 Prozent der Schüler, die über kein beziehungsweise ein geringes Bildungsniveau verfügen, verzichten auf den Konsum gewalthaltiger Filme in Gegenwart ihrer Kinder.

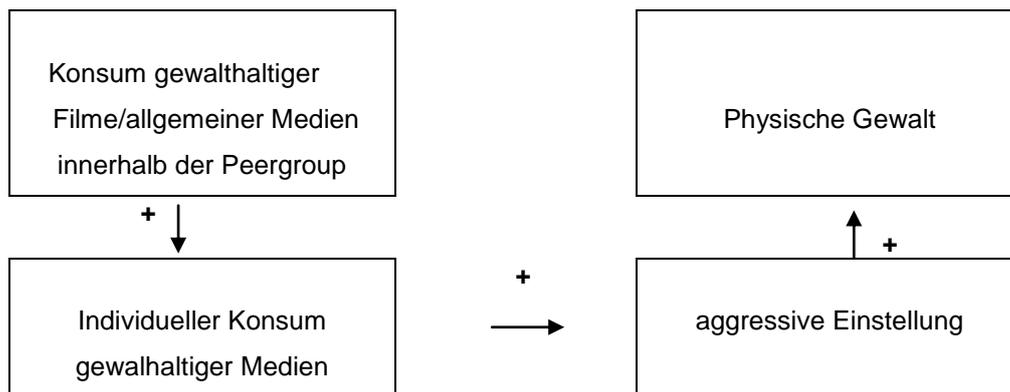
Aus dieser Tabelle ist ersichtlich, dass der geringste Teil der Befragten diejenigen Schüler sind, deren Eltern den Skalenwert 1 für das Bildungsniveau erreichen und auf den Konsum gewalthaltiger Filme in der Gegenwart ihrer Kinder nicht verzichten.

Der Wert von Lambda mit 0,000 zeigt keinen Zusammenhang zwischen dem elterlichen Bildungsgrad und dem Anschauen gewalthaltiger Filme in der Gegenwart ihrer Kinder. Der Wert von Phi mit 0,236 ($P= 0,067$) weist keinen statistisch signifikanten Zusammenhang zwischen den beiden Variablen auf.

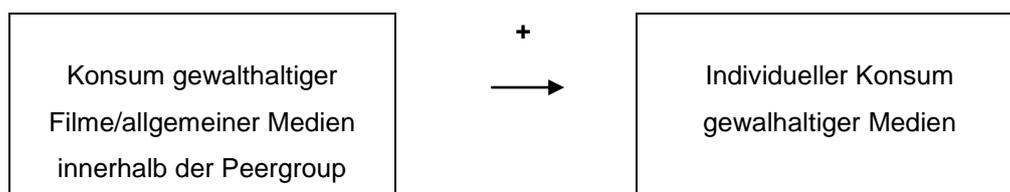
Die Schlussfolgerung daraus ist, dass das Bildungsniveau der Eltern keinen beziehungsweise einen schwachen Einfluss auf die Mediensensibilität der Eltern gegenüber gewalthaltigen Filmen hat.

4.4 Der Einfluss der Peergroup auf Medienverhalten, aggressive Einstellungen und Gewaltbereitschaft

Die vierte Hypothese besteht aus fünf Teilhypothesen, die im Folgenden kurz vorgestellt werden. Die ersten drei Teile (4.4.1, 4.4.2 und 4.4.3) überprüfen den folgenden Kausalzusammenhang zwischen den Variablen.



4.4.1 „Je höher der Konsum von gewalthaltigen Filmen beziehungsweise allgemeinen Medien innerhalb der Peergroup, desto höher ist der individuelle Konsum gewalthaltiger Medien“



Dadurch sollte der Frage nachgegangen werden, ob der Konsum gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner Medien innerhalb der Peergroup den individuellen Konsum gewalthaltiger Medien fördert.

Für die Messung des gemeinsamen Konsums gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner Medien mit den Freunden dienten die Items e, g und q der Frage 24.⁴⁷⁵ Sie forderten von den Befragten Angaben zum Medienverhalten innerhalb der Peergroup hinsichtlich des gemeinsamen Konsums von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen (24e), der Nutzung von Computerspielen (24g) und des Konsums von DVDs/Videos (24q). Dabei sollten sich die Jugendlichen zur Häufigkeit des Konsums der abgefragten Medien positionieren. Die

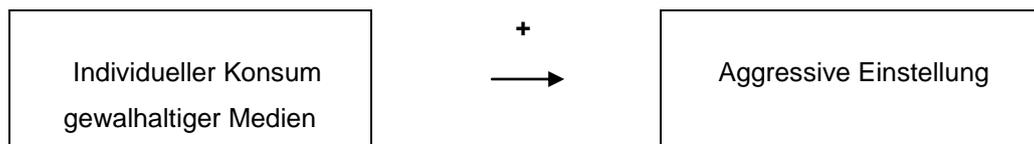
⁴⁷⁵ Frage 24: „Wenn Du Dich mit Deinem Freunden triffst, was macht ihr zusammen?“.

Antwortmöglichkeiten waren dabei „*nie*“, was mit 1 kodiert wurde, „*seltener*“ =2, „*einmal pro Woche*“ =3, „*mehrmals pro Woche*“ = 4 und „*täglich*“ mit dem Wert 5.

Dabei wird vermutet, dass der Konsum innerhalb der Peergroup positiv mit dem individuellen Konsum korreliert. Hintergrund für diese Annahme ist die Theorie von Sutherland, dass sich die Handlungsweisen innerhalb der Peergroup auf das individuelle Verhalten der Gruppenmitglieder übertragen. Gemeint ist damit eine Sozialisation durch gemeinsames Erleben.⁴⁷⁶

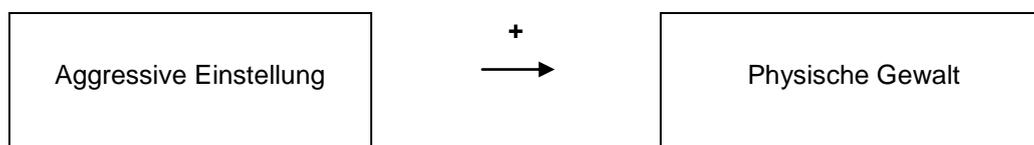
Die zweite Teilthese, die hier untersucht werden soll, bezieht sich auf den Einfluss des individuellen Konsums gewalthaltiger Medien auf die individuelle aggressive Einstellung der Untersuchungspersonen.

4.4.2 „Je höher der individuelle Konsum von gewalthaltigen Medien, desto höher ist die individuelle aggressive Einstellung“



In dem dritten Teil der vierten Hypothese wird überprüft, ob die aggressive Einstellung zu physischer Gewalt führen kann.

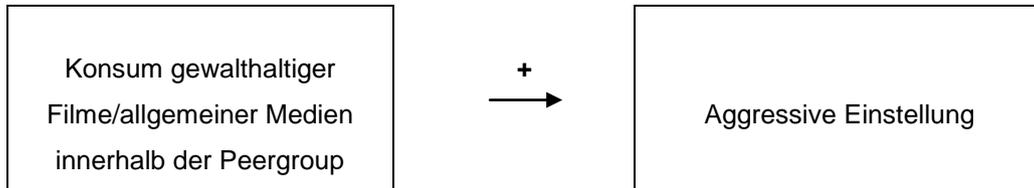
4.4.3 „Je stärker aggressive Einstellungen ausgeprägt sind, desto höher ist die Ausübung der physischen Gewalt“



Die vierte Teilhypothese überprüft, ob es einen Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner Medien innerhalb der Peergroup und der aggressiven Einstellung gibt.

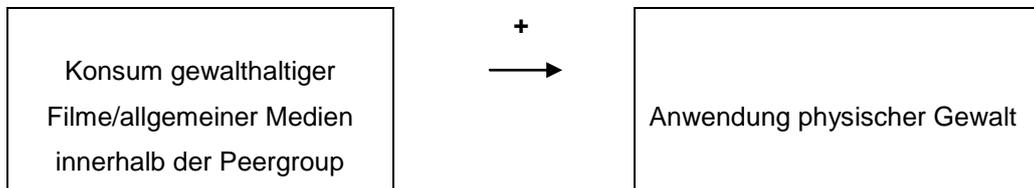
476 Sutherland 1968: 396..

4.4.4 „Je höher der Konsum von gewalthaltigen Filmen beziehungsweise allgemeinen Medien innerhalb der Peergroup, desto höher ist die individuelle aggressive Einstellung“



Ob der Konsum gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner Medien innerhalb der Peergroup die Neigung zur physischen Gewalt beeinflusst, wird durch die vierte Teilhypothese erforscht.

4.4.5 „Je höher der Konsum von gewalthaltigen Filmen beziehungsweise allgemeinen Medien innerhalb der Peergroup, desto höher ist die Anwendung physischer Gewalt“



4.4.1 „Je höher der Konsum von gewalthaltigen Filmen beziehungsweise allgemeinen Medien innerhalb der Peergroup, desto höher ist der individuelle Konsum gewalthaltiger Medien“

In diesem Teil der vierten Hypothese wird untersucht, welchen Einfluss der Konsum gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner Medien innerhalb der Peergroup auf den individuellen Konsum gewalthaltiger Medien.

Döbler zeigte in seiner Studie *„Mediale und reale Gewalt“*⁴⁷⁷ auf, dass der gemeinsame Konsum gewalthaltiger Medien ein wesentlicher Bestandteil von Gruppen Gleichaltriger ist: *„Die gemeinsame, soziale Nutzung von Medien ist in den Netzwerken der Jugendlichen weit verbreitet.“*⁴⁷⁸ Nur eine Minderheit der befragten Jugendlichen gab an nicht in Gruppen Medien zu konsumieren. Die Mehrheit nutzt die Gruppe zum gemeinsamen Konsum.⁴⁷⁹ Die Studie zeigte auch auf, dass die Peergroup nicht nur das allgemeine Konsumverhalten beeinflusst, sondern auch die Art. Dabei wird, so Döbler, der Einfluss der Gruppe auf das individuelle Konsumverhalten immer bedeutender.⁴⁸⁰

Im Folgenden wird ermittelt, ob die Schlussfolgerungen der vorherigen Studie mit den Ergebnissen dieser Arbeit übereinstimmen können. Das heißt, es wird überprüft, welchen Einfluss der Medienkonsum innerhalb der Peergroup auf den persönlichen Konsum gewalthaltiger Medien ihrer Mitglieder hat.

477 Döbler et al. 1999.

478 ebd. 96.

479 Döbler et al. 1999: 97; Scheungrab 1993: 261.

480 Kunczik/Zipfel 2006: 279.

Tabelle 30: Häufigkeitstabelle der Skala des Medienkonsums innerhalb der Peergroup

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Konsum von Action-, Gewalt oder Horrorfilmen in der Peergroup	Nie	30	37,0	37,0	37,0
	Seltener	22	27,2	27,2	64,2
	einmal pro Woche	9	11,1	11,1	75,3
	mehrmals pro Woche	11	13,6	13,6	88,9
	Täglich	9	11,1	11,1	100
	Gesamt	81	100	100	-
Medienkonsum von Computerspielen in der Peergroup	Nie	19	23,5	24,4	24,4
	Seltener	22	27,2	28,2	52,6
	einmal pro Woche	10	12,3	12,8	65,4
	mehrmals pro Woche	13	16,0	16,7	82,1
	Täglich	14	17,3	17,9	100
	Gesamt	78	96,3	100	-
	Fehlend	3	3,7	-	-
	Gesamt	81	100	-	-
Medienkonsum DVDs/Videos in der Peergroup	Nie	18	22,2	22,5	22,5
	Seltener	19	23,5	23,8	46,3
	einmal pro Woche	16	19,8	20,0	66,3
	mehrmals pro Woche	15	18,5	18,8	85,0
	Täglich	12	14,8	15,0	100
	Gesamt	80	98,8	100	-
	Fehlend	1	1,2	-	-
	Gesamt	81	100	-	-

Die Häufigkeitstabellen 30 für den Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen mit Freunden zeigt, dass 11,1 Prozent der Schüler, die Mitglied einer Peergroup sind, täglich mit ihren Freunden Action-, Gewalt- oder Horrorfilme konsumieren. 13,6 Prozent tun dies nach eigenen Angaben mehrmals die Woche und 11,1 Prozent immerhin einmal wöchentlich. Seltener als einmal in der Woche mit Freunden Action-, Gewalt- oder Horrorfilme zu schauen gaben 27,2 Prozent an und 37,0 Prozent der Befragten Peergroupmitglieder erklärten nie mit ihren Freunden die abgefragten Medieninhalte zu konsumieren. Nur eine Minderheit der

befragten Schüler konsumiert also mehrmals pro Woche beziehungsweise täglich in ihrer Peergroup Filme mit Action-, Gewalt- oder Horrorinhalten (24,7 Prozent). Der größte Teil der Befragten schaut diese entweder gar nicht oder selten in der Peergroup an (64,2).

Die Untersuchung von Döbler hat bestätigt, dass die Mehrheit der Jugendlichen, die gewaltbereit sind und über verschiedene Medienangebote, auch potentiell gewalthaltige, verfügen,⁴⁸¹ Horrorfilme mit Freunden in der Freizeit konsumieren. Dieser Anteil ist in der Vergleichsgruppe viel geringer. Zudem stimmt die Mehrheit der Befragten in der Risikogruppe der These „Gewalt im Fernsehen oder Film macht mir nichts aus“ zu. Ein negativer Einfluss von Gewalt im Film auf Kinder und Jugendliche wird von ihnen ausgeschlossen, die Mehrheit der Befragten in der Vergleichsgruppe hat hingegen eine gegensätzliche Meinung.⁴⁸² Hinsichtlich der Filmgenres konsumiert die Mehrheit der Jugendlichen in der Risikogruppe gerne Actionfilme, das Gleiche gilt laut ihm für Horrorfilme.⁴⁸³ Die vorliegende Arbeit kam hingegen zu gegenteiligen Ergebnissen.

Der Grund für die geringe Anzahl der Befragten, die mehrmals pro Woche beziehungsweise täglich innerhalb der Peergroup Action-, Gewalt- oder Horrorfilme konsumieren, liegt möglicherweise daran, dass sich ein Teil der befragten Schüler nur durch eine der drei angebotenen Items angesprochen gefühlt hat und deshalb die Frage unbeantwortet ließ. Außerdem haben manche Kinder Angst vor Horrorfilmen besonders Mädchen, denn die Faszination der Horrorfilme ist geschlechtsspezifisch. Männer bekommen durch gewalthaltige Filme Gelegenheit, ihre Beherrschung von Gefahr und Furcht zu manifestieren. Frauen vollziehen im Gegenteil dazu die geschlechtsrollenstereotypen Handlungen im Rahmen von Hilflosigkeit und Furcht.⁴⁸⁴ Dementsprechend könnte die Auswahl der Antwort verzerrt sein.

In dieser Tabelle ist ebenso ersichtlich, dass der größte Teil der Befragten bei den Skalenwerten für gar keinen Konsum oder seltenen Konsum von Computerspielen innerhalb der Peergroup (24,4 Prozent beziehungsweise 28,2 Prozent) liegt. Nur 17,9 Prozent der Befragten konsumieren dieses Medium jeden Tag in der Peergroup. Die Skalenausprägung „mehrmals pro Woche“ für den Konsum von Computerspielen in der Peergroup erreichen nur 16,7 Prozent der Befragten. Auch hier überwiegt der Anteil der Jugendlichen, die nie oder selten das abgefragte Medium gemeinsam mit der Peergroup nutzen (52,6 Prozent) den Anteil der Jugendlichen, die dies mehrmals die Woche beziehungsweise täglich tun (34,6 Prozent).

481 Döbler et al. 1999: 41.

482 Döbler et al. 1999: 133.

483 ebd. 131.

484 Zillmann/Weaver 1996: 83.

Allerdings kann festgestellt werden, dass der Anteil der Jugendlichen, die das Medium Computerspiele mehrmals in der Woche beziehungsweise täglich nutzen, deutlich höher liegt als der Anteil der Schüler, die mit der Peergroup mehrmals in der Woche beziehungsweise täglich Action-, Gewalt- oder Horrorfilme konsumieren. Es ist zu vermuten, dass es bestimmte Sendezeiten für Fernsehfilme gibt, deswegen können die Befragten Filme mit gewalthaltigen Inhalten nicht zu jeder Tageszeit konsumieren, wie das bei Computerspielen der Fall ist. Deswegen können Schüler häufiger Computerspiele nutzen als Action-, Gewalt- oder Horrorfilme. Auf der anderen Seite könnte der Grund dafür, wie oben erwähnt, sein, dass die Items der Frage nach dem Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen verschiedene Arten von Medieninhalte umfasst. Deswegen ist es schwer zu entscheiden, welche Antwort von ihnen gemeint wurde.

Auch für den Konsum von DVDs/Videos in der Peergroup zeigt sich eine anteilig kleinere Gruppe, die diese mehrmals in der Woche beziehungsweise täglich innerhalb der Peergroup konsumiert. Dies sind 23,8 Prozent der Peergroupzugehörigen. Demgegenüber gaben 46,3 Prozent der Jugendlichen an, nie beziehungsweise selten DVDs/Videos mit der Peergroup anzuschauen. Der Anteil derjenigen, die zumindest einmal die Woche mit Gleichaltrigen das entsprechende Medium nutzen, ist hier aber deutlich höher als bei den Medienformen Film und Computerspiele.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass weniger als die Hälfte der Befragten die jeweiligen Medien mehrmals die Woche oder täglich mit der Peergroup konsumieren. Der größte Teil der Befragten gab an, dies nie oder nur selten zu tun. Von den abgefragten Medienformen ist besonders die gemeinsame Nutzung von Computerspielen auffällig. Ihnen folgen der gemeinsame Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen sowie von Videos und DVDs.

4.1 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup und dem individuellen Konsum gewalthaltiger Filme

Von 113 befragten Schülern antworteten 78 (96,3 Prozent) Personen auf die Fragen nach dem Konsum gewalthaltiger Filme sowie positionierten sich auch zur Frage nach dem Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup.

Um zu überprüfen, welcher Zusammenhang zwischen dem Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup und dem individuellen Konsum gewalthaltiger Filme besteht, wurde aufgrund der geringen Fallzahlen die Items für den Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup zusammengefasst.⁴⁸⁵

Tabelle 31: Der Einfluss des Konsums von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup auf den individuellen Konsum gewalthaltiger Filme

		Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup		
		0	1	Gesamt
Skala für den individuellen Konsum gewalthaltiger Filme	0,0	10 20%	0 0%	10
	1,0	17 34%	1 3,57%	18
	2,0	10 20%	5 17,86%	15
	3,0	13 26%	22 78,57%	35
	Gesamt	50 100%	28 100%	78

Die Kreuztabelle 31 hinsichtlich des Konsums von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup und dem individuellen Konsum gewalthaltiger Filme zeigt, dass 78,57 Prozent der Schüler, die einmal pro Woche, mehrmals pro Woche oder täglich Action-, Gewalt- oder Horrorfilme innerhalb der Peergroup konsumieren, den Skalenpunkt 3 für den hohen individuellen Konsum gewalthaltiger Filme erreichen. Diese beträgt bei den antwortenden

⁴⁸⁵ Hierbei wurden die Items „nie“ und „selten“ für den Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup mit dem Wert 0 zusammengefasst. Auch die Items „einmal pro Woche“, „mehrmals pro Woche“ und „täglich“ wurden mit dem Wert 1 subsumiert.

Schülern, die überhaupt nicht beziehungsweise selten solche Filmarten schauen nur 26 Prozent der Befragten. Lediglich 17,86 Prozent der Befragten, die einmal pro Woche, mehrmals pro Woche oder täglich die erwähnten Filmgenres innerhalb der Peergroup konsumieren, erreichen den Skalenpunkt 2 für den mittleren individuellen Konsum. Bei den Befragten, die in einer Gruppe nie beziehungsweise selten Action-, Gewalt- oder Horrorfilme konsumieren beträgt dieser Wert 20 Prozent.

Der Skalenpunkt 1 für den geringen Konsum gewalthaltiger Filme wird nur von 3,57 Prozent der Befragten, die einmal pro Woche, mehrmals pro Woche oder täglich in der Peergroup Action-, Gewalt- oder Horrorfilme konsumieren, besetzt.

Insgesamt deutet diese dargestellte Tabelle auf die stärkste Besetzung des Skalenwerts 3 auf der individuellen Konsumskala für gewalthaltige Filme bei den Kategorien „*einmal pro Woche*“, „*mehrmals pro Woche*“, „*täglich*“ hin.

Es kann festgestellt werden, dass der individuelle Konsum gewalthaltiger Filme überwiegt, wenn die Befragten in hohem Maß Action-, Gewalt- oder Horrorfilme innerhalb der Peergroup konsumieren.

Um die Hypothese 4.4.1 „*Je höher der Konsum von gewalthaltigen Medien innerhalb der Peergroup, desto höher ist der individuellen Konsum gewalthaltiger Filme*“ zu überprüfen, wurden zuerst die Ordinalen Zusammenhangsmaß Somers-d berechnet.

Der Wert von Somers- d_{yx} mit 0,622 ($P= 0,001$) deutet auf eine starke Beziehung zwischen dem Konsums von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup und dem individuellen Konsum gewalthaltiger Filme hin.

Daher kann man schließen, dass der Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup in einem hohen Maße den individuellen Konsum gewalthaltiger Filme beeinflusst.

Im Folgenden wird erforscht, ob der allgemeine Medienkonsum innerhalb der Peergroup einen Einfluss auf den individuellen Konsum gewalthaltiger Medien hat. Es wird überprüft, welchen Einfluss der Konsum von Computerspielen innerhalb der Peergroup auf den individuellen Konsum gewalthaltiger Computerspiele hat. Dafür wurde eine Kreuztabelle erstellt und die Zusammenhangsmaße berechnet.

4.2 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Konsum von Computerspielen in der Peergroup und dem individuellen Konsum gewalthaltiger Computerspiele

78 Befragte, die angaben einer Peergroup anzugehören äußerten sich zu den Fragen bezüglich des individuellen Konsums gewalthaltiger Computerspiele und der gemeinsamen Nutzung von Computerspielen mit der Peergroup. Dies entspricht 96,3 Prozent aller Peergroupzugehörigen.

Für die Untersuchung des Zusammenhangs zwischen dem Konsum von Computerspielen innerhalb der Peergroup und dem individuellen Konsum gewalthaltiger Computerspiele wurde die Konsumskala für den individuellen Konsum gewalthaltiger Computerspiele zusammengefasst.⁴⁸⁶ Außerdem wurden die Items für den Konsum von Computerspielen innerhalb der Peergroup, wie bei dem Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup (siehe oben), ebenfalls subsumiert.

Tabelle 32: Der Einfluss des Konsums der Computerspiele in der Peergroup auf den individuellen Konsum gewalthaltiger Computerspiele

		Konsum von Computerspielen in der Peergroup		
		0	1	Gesamt
Skala für den individuellen Konsum gewalthaltiger Computerspiele	0,0	29 63,16%	17 45,94%	46
	1,0	12 36,84%	20 54,05%	32
	Gesamt	41 100%	37 100%	78 100%

Anhand der prozentualen Anteile deutet die Tabelle 32 auf die Verteilung der 78 Fälle auf den zwei konstruierten Skalen und deren jeweilige Schnittstellen hin. 54,05 Prozent der Befragten, die den Skalenpunkt 1 für (einmal pro Woche, mehrmals pro Woche oder täglich) gemeinsames Computerspielen mit ihren Freunden erlangen, erreichen den Wert 1 für geringen, mittleren beziehungsweise hohen Konsum gewalthaltiger Computerspiele auf der individuellen Konsumskala. Dieser Skalenwert wird für die Kategorie nie beziehungsweise seltener von nur 36,84 Prozent besetzt. Bei den Befragten, die einmal pro Woche, mehrmals pro Woche beziehungsweise täglich innerhalb ihrer Peergroup gemeinsam am Computer

⁴⁸⁶ Der Skalenwert 0 steht für keinen Konsum gewalthaltiger Computerspiele. Der Skalenpunkt 1 für den geringen Konsum gewalthaltiger Computerspiele wurde mit dem Wert 2 für den mittleren Konsum gewalthaltiger Computerspiele und dem Wert 3 für den hohen Konsum subsumiert.

spielen, zeigt sich eine Häufung beim individuellen Konsumskalawert von 0. Dies entspricht 45,94 Prozent.

Der größte Teil der Befragten besetzt, unabhängig von der Häufigkeit der gemeinsamen Nutzung von Computerspielen in der Peergroup, den Wert von 0 auf der individuellen Konsumskala für Computerspiele.

Aufgrund des ordinalen Skalenniveaus der beiden Variablen wurde Somers- d_{yx} als Richtungsmaß und berechnet. Der Wert von Somers- d_{yx} mit 0,248 ($P= 0,022$) deutet auf einen positiven signifikanten Zusammenhang zwischen dem Konsum von Computerspielen innerhalb der Gruppe und dem individuellen Konsum gewalthaltiger Computerspiele hin.

Man kann davon gehen, dass ein mittelstarker Zusammenhang zwischen dem Konsum von Computerspielen innerhalb der Peergroup und dem individuellen Konsum gewalthaltiger Computerspiele besteht.

Um den Zusammenhang zwischen dem Konsum von DVDs/Videos in der Peergroup und dem individuellen Konsum gewalthaltiger Videos überprüfen zu können, wurde eine Kreuztabelle erstellt und die Zusammenhangsmaße berechnet, die im Folgenden vorgestellt werden:

4.3 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Konsum von DVDs/Videos in der Peergroup und dem individuellen Konsum gewalthaltiger Videos

Für die Untersuchung des Einflusses des Konsums von DVDs/Videos Konsums in der Peergroup auf das individuelle Konsumverhalten konnten Angaben von 72 Befragten (89,9 Prozent aller Peergroupzugehörigen) verwendet werden.

Hierbei wurden die Items für den Konsum von DVDs/Videos in der Peergroup subsumiert.⁴⁸⁷

⁴⁸⁷ Hierbei wurden die Items „*nie*“ und „*selten*“ für den Konsum von DVDs/Videos in der Peergroup mit dem Wert 0 zusammengefasst. Auch die Items „*einmal pro Woche*“, „*mehrmals pro Woche*“ und „*täglich*“ wurden mit dem Wert 1 subsumiert.

Tabelle 33: Der Einfluss des Konsums von DVDs/Videos in der Peergroup auf den individuellen Konsum gewalthaltiger Videos

		Konsum von DVDs/Videos in der Peergroup		
		0	1	Gesamt
Skala für den individuellen Konsum gewalthaltiger Videos	0,0	13 39,39%	7 17,95%	20
	1,0	10 30,30%	8 20,51%	18
	2,0	3 9,09%	7 17,95%	10
	3,0	7 21,21%	17 43,59%	24
	Gesamt	33 100%	39 100%	72

Die vorgestellte Tabelle 33 zeigt in Bezug auf den Konsum von DVDs/Videos innerhalb der Peergroup und den individuellen Konsum gewalthaltiger Videos, dass 43,59 Prozent der Personen, die einmal pro Woche, mehrmals pro Woche oder täglich DVDs/Videos in ihrer Gruppe anschauen, den Skalenpunkt 3 für einen hohen individuellen Konsum gewalthaltiger Videos erreichen. Diesen Skalenwert erreichen nur 21,21 Prozent der Befragten, die nie oder selten innerhalb ihrer Gruppe DVDs/Videos konsumieren.

Der prozentuelle Anteil der Befragten, die die Skalenpunkt 1 erreichen und überhaupt keine individuellen gewalthaltigen DVDs/Videos konsumieren, ist genauso hoch wie bei den Befragten, die denselben Skalenwert erlangen und die Skala 2 für den mittleren individuellen Konsum erreichen (17,95 Prozent).

Es kann festgestellt werden, dass der Anteil der Befragten, die einmal pro Woche, mehrmals pro Woche oder täglich DVDs/Videos in der Peergroup konsumieren, bei dem Skalenwert 3 für den individuellen hohen Konsum gewalthaltiger Videos zunimmt.

Das Richtungsmaß weist auf einen positiven beziehungsweise mittelstarken Zusammenhang zwischen dem Konsum von DVDs/Videos in der Peergroup und dem individuellen Konsum gewalthaltiger Videos hin. Der Wert von Somers- d_{yx} mit 0,340 ($P=0,006$) zeigt eine positive Beziehung zwischen dem Konsum gewalthaltiger Videos und dem Konsum von DVDs/Videos innerhalb der Gruppe.

Insgesamt deutet das errechnete Zusammenhangmaß auf eine positive Korrelation zwischen dem Konsum gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner Medien innerhalb der Peergroup und dem individuellen Konsum gewalthaltiger Medien hin.

Döbler hat in seiner Studie herausgefunden, dass die Befragten, in deren Umfeld Gewaltfilme oder Actionfilme rezipiert werden, entsprechende Medieninhalte präferieren. Hinsichtlich der Nutzung von Fernsehen und Videos im Allgemeinen bevorzugen sie vor allem Gewalt- und Actioninhalte.⁴⁸⁸ Als Ergebnis der vorgelegten Studie kann festgehalten werden, dass die Stärke des Zusammenhangs von der Art der Medien abhängt, wobei der stärkste Einfluss auf den individuellen Konsum gewalthaltiger Medien beim Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup zu sehen ist.

In Übereinstimmung mit Döblers Schlussfolgerung und dem vorgelegten Ergebnis, kann als belegt gelten, dass der Konsum von Action-, Gewalt oder Horrorfilmen innerhalb der Peergroup den individuellen Konsum gewalthaltiger Filme beeinflusst.

An der zweiten Stelle steht der Konsum von Videos/DVDs. Den schwächsten Einfluss zeigt der Konsum von Computerspielen innerhalb der Peergroup.

488 Döbler et al. 1999: 119.

Die folgenden Hypothesen wurden bereits überprüft.

4.4.2 „Je höher der individuelle Konsum von gewalthaltigen Medien, desto höher ist die individuelle aggressive Einstellung“

4.4.3 „Je stärker aggressive Einstellungen ausgeprägt sind, desto höher ist die Ausübung der physischen Gewalt“

Es wurde ein positiver Zusammenhang zwischen dem individuellen Konsum gewalthaltiger Medien und der aggressiven Einstellung belegt. Ebenfalls wurde festgestellt, dass die aggressive Einstellung positiv die Anwendung physischer Gewalt fördern kann (siehe Hypothese 4.1.1 und Hypothese 4.1.2).

4.4.4 „Je höher der Konsum von gewalthaltigen Filmen beziehungsweise allgemeinen Medien innerhalb der Peergroup, desto höher ist die individuelle aggressive Einstellung“

Anhand der Daten dieses Teils wird überprüft, ob es einen Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner Medien innerhalb der Peergroup und der aggressiven Einstellung gibt. Dadurch werden die Richtung sowie die Stärke des Zusammenhangs zwischen den beiden Variablen aufgezeigt.

Aus entwicklungspsychologischer Sicht bekommt die Gleichaltrigengruppe im Jugendalter eine zunehmende Bedeutung für die Herausbildung und Stabilisierung von Normen, Einstellung und Verhaltensbereitschaften. Die Gruppe kann eine positive und unterstützende Wirkung haben, aber auch ein delinquenzförderndes Umfeld darstellen⁴⁸⁹ Familiäre Sozialisationsbedingungen und die Einbindung in die Gruppe der Gleichaltrigen sind nach Ansicht der Autoren miteinander verbunden.⁴⁹⁰ Normen zur Gewalt, die in der Gruppe unterstützt werden, verbinden sich mit den individuellen Einstellungen der Jugendlichen. Ein hochsignifikanter Effekt ist die Verstärkung des Einflusses des individuellen gewalthaltigen Verhaltens durch die Normen der Cliques. Die Zugehörigkeit zu einer Gruppe, in der Gewalt vertreten wird, kann wahrscheinlich zu tatsächlicher Anwendung von Gewalt führen.⁴⁹¹

Zuerst wird überprüft, inwieweit der Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen innerhalb der Peergroup die aggressive Einstellung fördert. Dann wird erforscht, ob es einen Zusammenhang zwischen dem Konsum allgemeiner Computerspiele und DVDs/Videos in der Peergroup und der aggressiven Einstellung gibt.

489 Fuchs et al.; Tillmann et al.; Thornberry; Thornberry/ et al. nach Pfeiffer et al. 1999: 6.

490 Pfeiffer et al. 1999: 6.

491 ebd. 37.

4.4 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup und der aggressiven Einstellung

Von 81 befragten Kindern, die sich einer Peergroup zuordnen, haben 78 (96,3 Prozent) sich zu den Fragen der Aggressivitätsskala geäußert und Angaben zum Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup gemacht.

Für die Überprüfung des Zusammenhangs zwischen dem Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup und der aggressiven Einstellung wurde die Skala der aggressiven Einstellung zusammengefasst. Dabei wurde zwischen überhaupt keiner aggressiven Einstellung (0), einer geringen aggressiven Einstellung (1) und einer mittleren beziehungsweise starken aggressiven Einstellung (2) unterschieden.⁴⁹² Weiterhin wurden die Items „*nie*“ und „*selten*“ zusammengefasst und die Items „*einmal pro Woche*“, „*mehrmals pro Woche*“ und „*täglich*“ für den Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup subsumiert. Diese Subsumierung der Skala der aggressiven Einstellung und des Konsums von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup gilt auch für den Konsum von DVDs und von Computerspielen in der Peergroup.

⁴⁹² Der Skalenwert 0 steht für keine aggressive Einstellung und der Skalenpunkt 1 ist für eine geringere aggressive Einstellung. Die Skalenwerte von 2 bis 7 für die mittlere aggressive Einstellung wurden mit dem Wert 2 subsumiert.

Tabelle 34: Der Einfluss des Konsums von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup auf die aggressive Einstellung

		Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup		
		0	1	Gesamt
Skala aggressive Einstellung/Gewaltbereitschaft	0,0	26 50,98%	8 29,63%	34
	1,0	13 25,49%	3 11,11%	16
	2,0	12 23,53%	16 59,26%	28
	Gesamt	51 100%	27 100%	78

Die Kreuztabelle 34 stellt die Verteilung der 78 Fälle auf den zwei gebildeten Skalen Tabellen dar. Ein größter Anteil der Befragten, die einmal pro Woche, mehrmals pro Woche oder täglich Action-, Gewalt- oder Horrorfilme in ihrer Peergroup konsumiert, erreicht den Skalenwert 2 für eine mittlere beziehungsweise starke aggressive Einstellung (59,26 Prozent). Lediglich 29,63 Prozent der Befragten, die diese Filme einmal pro Woche, mehrmals pro Woche oder täglich in einer Peergroup konsumieren, zeigen keine aggressive Einstellung. Diesen Skalenpunkt erreichen hingegen 50,98 Prozent der Befragten, die überhaupt beziehungsweise selten Action-, Gewalt- oder Horrorfilme in ihrer Peergroup konsumieren.

Insgesamt besetzt der größte Teil der Befragten, die einmal pro Woche, mehrmals pro Woche oder täglich in der Peergroup Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen Filme konsumieren die Skala 2 für eine mittlere beziehungsweise hohe aggressive Einstellung. Somers- d_{yx} als Richtungsmaß deutet auf eine positive Korrelation zwischen dem Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup und aggressiver Einstellung, wobei dieser Wert 0,338 ($P= 0,008$) beträgt.

Eine mittelstarke und positive Korrelation herrscht zwischen dem Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup und der aggressiven Einstellung. Das heißt, dass es einen Zusammenhang zwischen dem Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen innerhalb der Peergroup und der aggressiven Einstellung gibt.

Um herauszufinden, welchen Einfluss der Konsum von Computerspielen in der Peergroup auf die aggressive Einstellung hat, wird im Folgenden der Zusammenhang zwischen dem Konsum von Computerspielen in der Peergroup und der aggressiven Einstellung überprüft.

4.5 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Konsum von Computerspielen in der Peergroup und der aggressiven Einstellung

75 von 81 Personen, die einer Peergroup angehören, haben auf die Frage nach der Nutzung von Computerspielen in ihrer Gruppe und auf die Frage nach aggressiver Einstellung geantwortet.

Tabelle 35: Der Einfluss der Nutzung von Computerspielen in der Peergroup auf die aggressive Einstellung

		Konsum von Computerspielen in der Peergroup		
		0	1	Gesamt
Skala aggressive Einstellung/Gewaltbereitschaft	0,0	20 50%	12 34,28%	32
	1,0	10 25%	5 14,28%	15
	2,0	10 25%	18 51,43%	28
	Gesamt	40 100%	35 100%	75

Die Tabelle 35 deutet hinsichtlich der Nutzung von Computerspielen in der Peergroup und der aggressiven Einstellung darauf hin, dass 51,43 Prozent der Befragten, die Computerspiele einmal pro Woche, mehrmals pro Woche oder täglich in der Peergroup nutzen, den Skalenwert 2 für eine mittlere beziehungsweise starke aggressive Einstellung erreichen. Diese liegt bei den Schülern, die keine oder selten Computerspiele in ihrer Gruppe nutzen, nur 25 Prozent.

Der prozentuale Anteil der Befragten, die den Skalenpunkt 0 für keine beziehungsweise seltene Nutzung von Computerspielen innerhalb ihrer Gruppe erreichen und keine aggressive Einstellung zeigen, ist fast genauso hoch wie der Anteil der untersuchten Schüler, die den Wert 1 auf die Konsumskala dieses Medium erlangen und in mittlerem oder hohem Maß eine aggressive Einstellung zeigen (50 Prozent beziehungsweise 51,43 Prozent).

Aus dieser Tabelle kann man schließen, dass der Anteil der Befragten, die einmal pro Woche, mehrmals pro Woche oder täglich in einer Gruppe Computerspiele nutzen, sich bei dem Skalenpunkt 2 für eine mittlere beziehungsweise hohe Aggressivität erhöht.

Der Wert von Somers- d_{yx} mit 0,250 ($P= 0,039$) zeigt eine positive Korrelation zwischen dem Konsum von Computerspielen in der Peergroup und der individuellen aggressiven Einstellung.

Man kann schließen, dass es einen Zusammenhang zwischen dem Konsum von Computerspielen in der Peergroup und der individuellen aggressiven Einstellung gibt.

Zum Schluss des Teiles dieser Hypothese wird überprüft, ob der Konsum von DVDs/Videos in der Peergroup die aggressive Einstellung beeinflusst. Dafür wurde eine Kreuztabelle erstellt und Zusammenhangsmaße berechnet.

4.6 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Konsum von DVDs/Videos in der Peergroup und der aggressiven Einstellung

Zu den Fragen nach der individuellen aggressiven Einstellung und zum Konsum von Videos und DVDs in der Peergroup positionierten sich 78 der 81 Peergroupzugehörigen.

Tabelle 36: Der Einfluss des Konsums von DVDs/Videos in der Peergroup auf die aggressive Einstellung

		Konsum von DVDs/Videos in der Peergroup		
		0	1	Gesamt
Skala aggressive Einstellung/Gewaltbereitschaft	0,0	20 57,14%	14 32,56%	34
	1,0	7 20%	9 20,93%	16
	2,0	8 22,86%	20 46,51%	28
	Gesamt	35 100%	43 100%	78

Die Tabelle 36 weist darauf hin, dass 46,51 Prozent der Befragten, die einmal pro Woche, mehrmals pro Woche oder täglich in ihrer Gruppe DVDs/Videos konsumieren, den Skalenpunkt 2 für eine mittlere beziehungsweise starke aggressive Einstellung erreichen. Nur 22,86 Prozent der Befragten erlangen denselben Skalenpunkt, wenn sie überhaupt nicht oder selten mit ihrer Gruppe DVDs/Videos schauen.

Der größte Anteil der Befragten, die keine beziehungsweise selten DVDs/Videos in einer Peergroup konsumieren, erreichen die Skalenwerte 0 für keine aggressive Einstellung (57,14 Prozent). Dieser Anteil verringert sich aber bei den Befragten, die einmal pro Woche, mehrmals pro Woche oder täglich mit einer Peergroup DVDs/Videos konsumieren um 32,56

Prozent.

Es ist nennenswert, dass die größten Anteile diejenigen der Befragten ausmachen, die den Skalenpunkt 1 erreichen und eine mittlere beziehungsweise starke aggressive Einstellung zeigen und der Anteil der befragten Schüler, die sich überhaupt nicht oder selten dieses Mediums bedienen und keine aggressive Einstellung aufweisen.

Der Wert von Somers- d_{yx} mit 0,291 ($P= 0,012$) zeigt eine positive Beziehung zwischen dem Konsum von DVDs/Video in der Peergroup und der individuellen aggressiven Einstellung.

Insgesamt kommt man zu dem Schluss, dass es einen mittelstarken und positiven Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeinen Medien (Computerspiele und DVDs/Videos) und der aggressiven Einstellung gibt.

Hinsichtlich der Zusammenhangsmaße deutet der Konsum von Computerspielen auf einen geringen Einfluss auf die Aggressivität hin, im Vergleich zu dem Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen und von DVDs/Videos. Der Grund liegt möglicherweise darin, dass die Gewalt in Filmen realer als im Computerspielen ist, wobei die Darstellung von Gewalt in Filmen versucht Wirklichkeitsnähe zu erzeugen. Die künstliche Darstellung von Gewalt ist eine unwirkliche Darstellung, zum Beispiel in der Computeranimation.⁴⁹³ Aus der Sicht der Lerntheorie werden Modelle imitiert, je realitätsnäher Modelle sind, desto besser werden sie imitiert.⁴⁹⁴ Dadurch wurde die Annahme, **„Je höher der Konsum von gewalthaltigen Filmen beziehungsweise allgemeinen Medien innerhalb der Peergroup, desto höher ist die individuelle aggressive Einstellung“** bestätigt. Dieses Ergebnis steht im Einklang mit dem Schluss einiger Studien, die den Einfluss des sozialen Umfeldes auf die aggressive Einstellung der Gruppenmitglieder festgestellt haben, wobei die Einstellung gegenüber tatsächlicher Gewaltanwendung sich im sozialen Umfeld verstärkt.⁴⁹⁵ Das zeigen ebenfalls die Lerntheorie und die Theorie der differenziellen Assoziation, wobei sie die Bedeutung des Kontakts mit Gleichaltrigen beim Erwerb der Verhaltensmuster festgestellt haben. Eine Person begeht eher eine Gesetzesverletzung, wenn sie häufig in Kontakt mit Personen ist, die eine Bereitschaft zu gesetzwidrigen Handlungen vorweisen als mit Personen, die dies ablehnen.⁴⁹⁶

Das heißt, die Gleichaltrigen beeinflussen die Einstellung ihrer Mitglieder sowie ihr Verhalten, wobei die Zugehörigkeit zu Gleichaltrigen, die abweichendes Verhalten und entsprechende Einstellungen aufweisen, im weiteren Ablauf zu der Unterstützung

493 Kepplinger/Dahlem 1990: 384.

494 Kunczik/Zipfel 2006: 155.

495 Döbler et al. 1999: 115; Tillmann/Holler-Nowitzki et al. 2007: 184.

496 Opp 1974: 12.

delinquenter Einstellungen und Verhaltensweisen führt.⁴⁹⁷ Durch die Beobachtung des aggressiven Verhaltens wird bei den Kindern eine aggressive Einstellung gefördert und dann wird dieses Verhalten von ihnen laut der Lerntheorie⁴⁹⁸ nachgeahmt, besonders, wenn das Verhalten belohnt wurde. Kinder berücksichtigen die Meinung ihrer Gruppe. Sie reproduzieren so häufig das Verhalten, welches Zustimmung bei der Gruppe findet.⁴⁹⁹

497 Pfeiffer et al. 1999: 7.

498 Naudascher 2003: 129.

499 Naudascher 2003: 129.

4.4.5 „Je höher der Konsum von gewalthaltigen Filmen beziehungsweise allgemeinen Medien innerhalb der Peergroup, desto höher ist die Anwendung physischer Gewalt“

Es wird überprüft, welchen Einfluss der Konsum gewalthaltiger Filmen beziehungsweise allgemeiner Medien innerhalb der Peergroup auf die Gewalttätigkeit hat.

Um aufzuklären, welchen Einfluss die Zugehörigkeit zu einer Peergroup auf physische Gewalt hat, wurde eine Kreuztabelle erstellt und die Zusammenhangsmaße berechnet.

4.7 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup und der Anwendung physischer Gewalt

111 von 113 haben die Frage nach dem Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup und der Anwendung physischer Gewalt beantwortet. Dies entspricht 98,2 Prozent aller befragten Schüler.

Für die Untersuchung der Korrelation zwischen dem Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup und der Anwendung physischer Gewalt wurde die Skala des Konsums von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen innerhalb der Peergroup subsumiert.⁵⁰⁰

Tabelle 37: Der Einfluss des Konsums von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup auf die Anwendung physischer Gewalt

		Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup			
		0	1	2	Gesamt
Hast Du einmal jemandem (zuerst) geschlagen?	Nein	29 67,44%	19 61,29%	13 35,13%	61
	Ja	14 32,56%	12 38,70%	24 64,84%	50
	Gesamt	43 100%	31 100%	37 100%	111

Die Tabelle 37 zeigt für den Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup und die Anwendung physischer Gewalt, dass 64,84 Prozent der Schüler, die

⁵⁰⁰ Der Skalenwert 0 steht für keinen Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup und der Skalenpunkt 1 ist für den seltenen Konsum. Der Skalenwert 2 steht für einmal pro Woche, mehrmals pro Woche oder täglich Konsum.

einmal pro Woche, mehrmals in der Woche beziehungsweise täglich Action-, Gewalt- oder Horrorfilme in ihrer Gruppe konsumieren, auf die Frage „*Hast Du einmal jemanden (zuerst) geschlagen?*“ mit „*ja*“ geantwortet haben. Der Anteil der Befragten, die solche Filme schauen und niemals selbst Gewalt angewandt haben beträgt 35,13 Prozent. 67,44 Prozent beziehungsweise 61,29 Prozent der antwortenden Befragten, die überhaupt keine oder selten Action-, Gewalt- oder Horrorfilme in der Peergroup konsumieren, haben nicht als erste Gewalt angewandt.

Es ist festzustellen, dass sich die Anwendung physischer Gewalt bei den Befragten erhöht, wenn sie einmal pro Woche, mehrmals in einer Woche oder jeden Tag in ihrer Gruppe diese Filmarten konsumieren. Diese Anwendung von Gewalt geht aber zurück, wenn Schüler überhaupt nicht oder selten in ihrer Gruppe Action-, Gewalt- oder Horrorfilme konsumieren.

Der Wert von Lambda als Richtungsmaß mit 0,220 ($P=0,066$) zeigt auf eine positive Korrelation zwischen dem Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup und der Anwendung physischer Gewalt auf.

Der Wert von Phi als Zusammenhangmaß mit Phi 0,286 ($P=0,011$) weist auf einen signifikanten mittelstarken Zusammenhang zwischen dem Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen in der Peergroup und der Anwendung physischer Gewalt hin.

Dieses Ergebnis kongruiert mit dem Ergebnis einer Studie von Döbler, in der bestätigt wurde, dass ein großer Teil der Jugendlichen Bezug zu Gleichaltrigen besitzt, die Affinität zur Gewalt haben. In diesen Gruppen existiert eine hohe Meinungshomogenität zu den Themen „*Prügeln*“ und Mediengewalt, was zu einem hohen sozialen Druck beitragen kann. Das gilt besonders für die Gleichaltrigen der so genannten Risikogruppe, in der Gewalt belohnt wird.⁵⁰¹

501 Döbler et al. 1999: 124.

4.8 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Konsum von Computerspielen in der Peergroup und der Anwendung physischer Gewalt

109 von 113 haben die Frage nach dem Konsum von Computerspielen in der Peergroup und der Anwendung physischer Gewalt beantwortet. Dies entspricht 96,5 Prozent aller Befragten. Aufgrund der geringen Fallzahlen wurden die Items für den Konsum von Computerspielen in der Peergroup zusammengefasst.⁵⁰²

Tabelle 38: Der Einfluss des Konsums von Computerspielen in der Peergroup auf die Anwendung physischer Gewalt

		Konsum von Computerspielen in der Peergroup		
		0	1	Gesamt
Hast Du einmal jemandem (zuerst) geschlagen?	Nein	31 58,49%	28 50%	59
	Ja	22 41,51%	28 50%	50
	Gesamt	53 100%	56 100%	109

Die Tabelle 38 zeigt die Häufigkeiten der Kategorien für die Variable „Konsum von Computerspielen in der Peergroup,“ und „physische Gewalt“.

In dieser Tabelle ist zu bemerken, dass die Mehrheit der Befragten, die überhaupt keine beziehungsweise selten Computerspiele gemeinsam mit ihrer Gruppe spielen, selbst keine Gewalt angewandt haben (58,49 Prozent). Keine große Abweichung gibt es zwischen dieser Gruppe und den untersuchten Personen, die Skala 1 für einmal pro Woche, mehrmals pro Woche oder tägliche Nutzung von Computerspielen in einer Gruppe erreichen (50 Prozent). Den gleichen Anteil bilden die Befragten, die dieses Medium einmal pro Woche, mehrmals pro Woche oder täglich in ihrer Gruppe nutzen und zuerst mit Gewalt angewandt haben (50 Prozent).

Der Anteil der Gruppe, die den Skalenpunkt 0 für keine beziehungsweise seltene Nutzung von Computerspielen gemeinsam mit einer Gruppe erreichen und Gewalt gegen jemandem eingesetzt haben, liegt bei 41,51 Prozent.

⁵⁰² Hierbei wurden die Items „nie“ und „selten“ für den Konsum von Computerspielen in der Peergroup mit dem Wert 0 zusammengefasst. Auch die Items „einmal pro Woche“, „mehrmals pro Woche“ und „täglich“ wurden mit dem Wert 1 subsumiert.

Unabhängig von der Häufigkeit der gemeinsamen Nutzung von Computerspielen ist der Anteil der Befragten, die keine Gewalt gegen andere ausgeübt haben, fast genau so hoch wie der Anteil der Schüler, die physische Gewalt angewandt haben.

Der Wert von Lambda als Richtungsmaß mit 0,000 und der Wert von Phi als Zusammenhangsmaß mit $\Phi = 0,085$ ($P = 0,374$) deuten auf keinen signifikanten Zusammenhang zwischen dem Konsum von Computerspielen in der Peergroup und der Anwendung physischer Gewalt hin.

4.9 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Konsum von DVDs/Videos in der Peergroup und der Anwendung physischer Gewalt

Von 113 befragten Schülern antworteten 110 (97,3 Prozent) Personen auf die Fragen nach dem Konsum von DVDs/Videos innerhalb einer Gruppe sowie positionierten sich auch zur Frage nach der Anwendung physischer Gewalt.

Die Items für den Konsum von DVDs/Videos in der Peergroup wurden aufgrund der geringen Fallzahlen subsumiert (siehe oben).

Tabelle 39: Der Einfluss des Konsums von DVDs/Videos in der Peergroup auf die Anwendung physischer Gewalt

		Konsum von DVDs/Videos in der Peergroup		
		0	1	Gesamt
Hast Du einmal jemandem (zuerst) geschlagen?	Nein	33 61,11%	28 50%	61
	Ja	21 38,89%	28 50%	49
	Gesamt	54 100%	56 100%	110

Die Tabelle 39 für den Konsum von DVDs/Videos innerhalb einer Peergroup und die Anwendung physischer Gewalt weist darauf hin, dass 61,11 Prozent der Befragten, die kein beziehungsweise selten innerhalb einer Gruppe DVDs/Videos konsumieren, niemals mit gewalttätigem Verhalten begonnen haben.

Bei den Schülern, die die Skalenspunkt 1 erreichen und keine Gewalt als erste benutzt haben, beträgt der Anteil 50 Prozent der Befragten. Der Gleiche Anteil der Schüler liegt ebenfalls bei der Gruppe, die in gleichem Maße DVDs/Videos konsumieren und als erste Gewalt ausgeübt haben.

Dementsprechend zeigt die Verteilung hinsichtlich der Fallhäufungen keine Differenz zwischen dem Anteil der Gruppe auf, die einmal pro Woche, mehrmals pro Woche oder täglich innerhalb einer Gruppe und keine Gewalt ausgeübt haben und der Anteil der Befragten, die in gleichem Maße DVDs/Videos innerhalb einer Gruppe und als erste Gewalt eingesetzt haben.

Der Wert von Lambda mit 0,000 deutet auf keinen Zusammenhang zwischen dem Konsum von DVDs/Videos in der Peergroup und der Anwendung physischer Gewalt hin. Der Wert von Phi als Zusammenhangmaß mit 0,112 ($P= 0,241$) weist auf einen statistisch nicht signifikanten Zusammenhang zwischen den beiden Variablen hin.

Daraus lässt sich schlussfolgern, dass der stärkste Einfluss auf die Anwendung physischer Gewalt aus dem Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen innerhalb der Peergroup resultiert. Hingegen weist der allgemeine Konsum von Computerspielen und DVDs/Videos in einer Gruppe im Vergleich dazu, auf keinen Einfluss auf die Anwendung physischer Gewalt hin. Damit lässt sich in diesem Fall die These von Lösel und Bliesener belegen, dass ein sehr geringer Zusammenhang zwischen dem allgemeinen Konsum von Medien und aggressivem Verhalten existiert.⁵⁰³

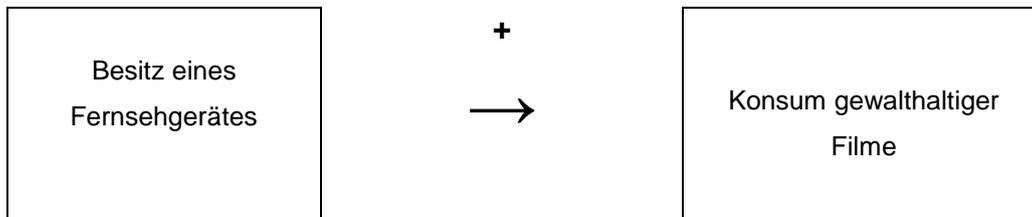
503 Lösel/Bliesener 2003: 76.

4.5 Zum Zusammenhang von elterlicher Gewalt, Medienkonsum, aggressiven Einstellungen und physischer Gewaltbereitschaft

In einer weiteren Hypothese sollte untersucht werden, welchen Einfluss der Erfahrungsgrad elterlicher körperlicher Gewalt auf den Konsum gewalthaltiger Medien hat, **„Wenn der Erfahrungsgrad elterlicher körperlicher Gewalt hoch ist, ist der Konsum von gewalthaltigen Medien hoch“**. Die Befragungsergebnisse ermöglichten jedoch keine empirische Überprüfung, da es nur drei Fälle (Kinder, die in ihren Familien Gewalt erfahren haben) zu untersuchen gab.

4.6 Medienkonsum bei Kindern mit eigenem Fernsehgerät

4.6.1 „Wenn ein Kind ein eigenes Fernsehgerät besitzt, dann schaut es öfter gewalthaltige Filme“



In dieser Hypothese wird untersucht, ob der Besitz eines eigenen Fernsehgeräts den Konsum von gewalthaltigen Filmen beeinflusst. Dafür dient die Frage 8,⁵⁰⁴ wobei „ja“ den Wert 1 und „nein“ den Wert 0 besitzt.

Die Fernsehbesitzrate ist laut KIM Studie deutlich von 2000 bis 2006 gestiegen. Das heißt, der Fernsehbesitz ist von 34 Prozent im Jahr 2000⁵⁰⁵ auf 88 Prozent im Jahr 2006 gestiegen.⁵⁰⁶ Andere Autoren verwiesen auf die Problematik, dass Kinder, die über ein eigenes Fernsehgerät verfügen, oft ohne Kontrolle Fernsehinhalte ansehen.⁵⁰⁷ Oftmals führt die mangelnde Kontrolle zum Konsum brutaler und nicht jugendreicher Filme.⁵⁰⁸

Tabelle 40: Häufigkeitstabelle des Besitzes eines eigenen Fernsehgeräts

	Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Nein	37	32,7	33,6	33,6
Ja	73	64,6	66,4	100
Gesamt	110	97,3	100	-
Fehlend	3	2,7	-	-
Gesamt	113	100	-	-

Die Häufigkeitstabelle 40 zeigt die Anzahl der Befragten, die über ein eigenes Fernsehgerät verfügen, sowie die Schüler, die kein eigenes Fernsehgerät haben. Der Anteil der Befragten, die in ihrem Zimmer über einen Fernseher verfügen (66,4 Prozent) überwiegt den Anteil der Befragten, die keinen eigenen Fernseher besitzen (33,6 Prozent).

504 Frage 8: „Hast Du ein eigenes Fernsehgerät in Deinem Zimmer?“.

505 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2003: 15.

506 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2006: 9.

507 Hurrelmann et al. 1996: 266.

508 Pfeiffer/Kleimann 2005: 2.

Um den Zusammenhang zwischen der Verfügbarkeit über ein eigenes Fernsehgerät und dem Konsum gewalthaltiger Filme zu ermitteln, wurde eine Kreuztabelle erstellt und die Zusammenhangsmaße berechnet. Damit kann man feststellen, wie stark der Zusammenhang zwischen den beiden Variablen ist.

5.1 Wirkung und Zusammenhänge zwischen dem Besitz eines eigenen Fernsehgerätes im Zimmer und dem Konsum gewalthaltiger Filme

Für die Untersuchung des Einflusses des Besitzes eines eigenen Fernsehgerätes auf den Konsum gewalthaltiger Filme konnten Angaben von 107 Befragten (94,7 Prozent aller Befragten) verwendet werden.

Tabelle 41: Der Einfluss des Besitzes eines eigenen Fernsehgerätes auf den Konsum gewalthaltiger Filme

	Hast Du ein eigenes Fernsehgerät in Deinem Zimmer?			Gesamt
		nein	ja	
Skala für den Konsum gewalthaltiger Filme	0,0	9 25,71%	4 5,55%	13
	1,0	10 28,57%	16 22,22%	26
	2,0	8 22,86%	13 18,05	21
	3,0	8 22,86%	39 54,16%	47
	Gesamt	35 100%	72 100%	107 100%

Anhand der prozentualen Anteile weist die Tabelle 41 darauf hin, dass 54,16 Prozent der Befragten, die die Frage nach dem Besitz eines eigenen Fernsehgerätes mit „ja“ beantworteten, den Skalenpunkt 3 für den hohen Konsum gewalthaltiger Filme erreichen, während nur 22,86 Prozent der Befragten, die keinen eigenen Fernseher besitzen, diesen Skalenpunkt erreichen. 25,71 Prozent der Befragten, die die Frage nach dem Besitz eines eigenen Fernsehgerätes verneinten, konsumieren keine gewalthaltigen Filme. Nur 5,55 Prozent der untersuchten Personen, die in ihrem Zimmer einen Fernseher haben, schauen keine solche Filminhalte an.

Es wurde aufgrund des metrischen Skalenniveaus, Eta als Richtungsmaß und Phi als symmetrisches Maß berechnet. Der Wert von Eta mit 0,339 zeigt einen positiven Zusammenhang zwischen dem Besitz eines eigenen Fernsehgerätes und dem Konsum gewalthaltiger Filme.

Der Wert von dem symmetrischen Maß Phi mit 0,359 ($P= 0,003$) deutet einen mittelstarken Zusammenhang zwischen den beiden Variablen hin.

Man kann schlussfolgern, dass es einen Zusammenhang zwischen der Verfügbarkeit eines eigenen Fernsehgerätes und dem Konsum gewalthaltiger Filme gibt.

Dieses Ergebnis deckt sich mit dem Ergebnis einer Befragung von Pfeiffer, wobei festgestellt wurde, dass Verfügbarkeit über einen eigenen Fernseher einen Einfluss auf den Konsum von Medieninhalten hat. Diese Schüler haben im Vergleich zu anderen Schülern, die kein Fernsehgerät besitzen, doppelt so häufig Filme, die nur für Jugendliche ab 16 Jahre geeignet sind oder Filme, die gar nicht für Jugendliche freigegeben sind, geguckt.⁵⁰⁹ In diesem Bezugsrahmen lässt sich das Ergebnis der vorliegenden Untersuchung ebenfalls mit der Schlussfolgerung von Hurrelmann gleichsetzen, wonach der Besitz eines eigenen Fernsehgerätes den Konsum gewalthaltiger Filme beeinflusst.⁵¹⁰

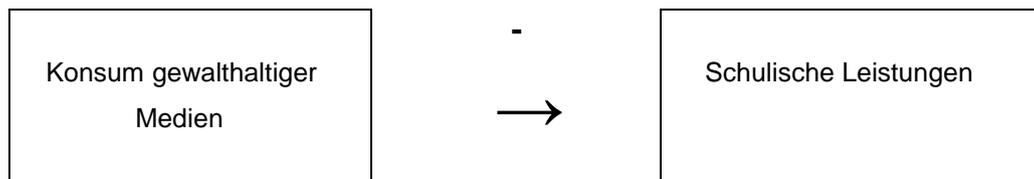
Damit lässt sich die Vermutung bestätigen, **„Wenn ein Kind ein eigenes Fernsehgerät besitzt, dann schaut es öfter gewalthaltige Filme“**.

509 Pfeiffer et al. 2007: 7.

510 Hurrelmann et al. 1996: 266.

4.7 Medienkonsum und schulische Leistungen

4.7.1 „Je höher der Konsum von gewalthaltigen Medien, desto schlechter sind die schulischen Leistungen“



In der dargestellten Hypothese wird erforscht, ob der Konsum gewalthaltiger Medien Schulleistungen der Schüler beeinflusst.

Mit der Frage 42⁵¹¹ wurde die Variable „Schulleistungen der Schüler“ gemessen. Die Skalenbreite für beide Fächer bestehen aus 8 Ausprägungen. Diese Skala besitzt einen Wert von 2 bis 9 für die addierten Schulnote Deutsch und Mathematik, wobei der Wert 2 für eine gute Schulnote und der Wert 9 für eine schlechte Schulnote steht. Für die Deutschnote besteht die Skalenbreite aus 5 Ausprägungen. Die Skala verfügt über Werte von 1 bis 5, wobei der Wert 1 für eine gute Note steht und der Wert 5 für eine schlechte Note ist. Bezüglich der Mathematiknote setzt sich die Skalenbreite aus 4 Ausprägungen (von 2 bis 5) zusammen, wobei der Wert 2 eine gute Note bedeutet und der Wert 5 eine schlechte Note abbildet.

Dabei wird vermutet, dass der Konsum gewalthaltiger Medien negativ mit den Schulleistungen der befragten Schüler korreliert. Hintergrund für diese Vermutung ist die Löschungshypothese, wonach der Rückgang der Schulleistung der Schüler bei dem Konsum gewalthaltiger Medien daran liegt, dass die Nutzung bestimmter Medieninhalte zur Löschung der in der Schule erlernten Informationen aus dem Gedächtnis führen kann.⁵¹² Einige Studien⁵¹³ haben diese Annahme gestützt. Laut PISA-Befunde (Programm zur internationalen Schülerbewertung) und KFN-Schülerbefragung 2005 (Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen) werden die Schulleistungen durch die angeschauten Medieninhalte beeinflusst,⁵¹⁴ insbesondere durch den Konsum von Medien mit gewalthaltigen Inhalten.⁵¹⁵

511 Frage 42: „Welche Note hattest Du auf dem letzten Zeugnis in folgenden Fächern: Mathematik und Deutsch?“.

512 Pfeiffer et al. 2007: 15 f.

513 Pfeiffer et al. 2007: 4; Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e. V. 2009: 5; Pfeiffer/Kleimann 2005: 2; Pfeiffer et al. 2007: 12 f; Pfeiffer et al. 2007: 15 f; Bushman 1998: 292; Bushman/Bonaccini 2002: 562.

514 Pfeiffer et al. 2007: 4.

515 Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e. V. 2009: 5; Pfeiffer/Kleimann 2005: 2; Pfeiffer et al. 2007: 12 f; Pfeiffer et al. 2007: 15 f; Bushman

Dabei korreliert die Verschlechterung der Leistungen mit der Häufigkeit des Fernsehens und Computerspielens sowie mit brutalen Inhalten, wobei Kinder, die lange Zeit fernsehen, nicht genügend Zeit haben, ihre schulischen Aufgaben zu schaffen.⁵¹⁶

In dieser Arbeit wurde untersucht, welchen Einfluss der Konsum gewalthaltiger Medien (Fernsehfilm, Computerspiele sowie Videos) hat. Damit lässt sich die Hypothese von vorherigen Studien in Frage stellen.

Tabelle 42: Univariate Kennzahlen der Fragen zur Schulnote bei Deutsch und Mathematik

	Deutschnote auf dem letzten Zeugnis	Mathematiknote auf dem letzten Zeugnis	Schulleistung
Gültig	106	107	106
Fehlend	7	6	7
Mittelwert	2,84	3,28	5,887
Standardabweichung	0,874	0,950	1,629
Varianz	0,765	0,902	2,654
Minimum	1	2	2
Maximum	5	5	9

Die Tabelle 42 zeigt insgesamt die Anzahl der Befragten, die Anzahl der Befragten, die auf die Frage nach den Schulnoten in Deutsch und Mathematik nicht geantwortet haben, Mittelwert und die Standardabweichung sowie die Varianz.

Auf die Frage nach der Deutschnote beziehungsweise Mathematiknote haben 106 beziehungsweise 107 Befragte von 113 Befragten eine Antwort gegeben. Der maximale Wert, der auf der Skala der Schulleistung erreicht wird, beträgt 9. Der minimale Wert ist 2. Die Verteilung der Note im Einzelnen zeigt die folgende Tabelle.

1998: 292; Bushman/Bonacci 2002: 562.

516 Pfeiffer/Kleimann 2005: 3.

Tabelle 43: Häufigkeitstabelle der Skala der Deutschnote, der Skala der Mathematik sowie der Skala der Schulleistungen

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Deutschnote auf dem letzten Zeugnis	1	4	3,5	3,8	3,8
	2	35	31,0	33,0	36,8
	3	44	38,9	41,5	78,3
	4	20	17,7	18,9	97,2
	5	3	2,7	2,8	100
	Gesamt	106	93,8	100	-
	Fehlend	7	6,2	-	-
	Gesamt	113	100	-	-
Mathematiknote auf dem letzten Zeugnis	2	25	22,1	23,4	23,4
	3	39	34,5	36,4	59,8
	4	31	27,4	29,0	88,8
	5	12	10,6	11,2	100
	Gesamt	107	94,7	100	-
	Fehlend	6	5,3	-	-
	Gesamt	113	100	-	-
Schulleistung	2,00	3	2,7	2,8	2,8
	3,00	6	5,3	5,7	8,5
	4,00	14	12,4	13,2	21,7
	5,00	14	12,4	13,2	34,9
	6,00	30	26,5	28,3	63,2
	7,00	21	18,6	19,8	83,0
	8,00	15	13,3	14,2	97,2
	9,00	3	2,7	2,8	100
	Gesamt	106	93,8	100	-
	Fehlend	7	6,2	-	-
	Gesamt	113	100	-	-

Es zeigt sich, dass die Verteilung der Noten nur eine geringe Schiefe aufweist, so dass eine Regressionsanalyse mit der Schulleistung als abhängige Variable und dem Konsum gewalthaltiger Medien durchgeführt werden kann.

Im Folgenden wurde anhand der Koeffizienten der linearen Regression aufgezeigt, welchen Zusammenhang zwischen den Schulleistungen der Befragten und dem Konsum gewalthaltiger Medien besteht. Hierbei wurden alle abgefragten Medien als Gesamtheit

betrachtet.

Tabelle 44: Parameterschätzungen der linearen Regression der Schulleistungen der Kinder auf den Konsum gewalthaltiger Medien

	B	Beta	Signifikant
Modell Einfluss des Konsums gewalthaltiger Medien auf die Schulleistungen der Kinder	-	-	-
Konstante	6,433	-	0,001
Konsumskala gewalthaltiger Medien	-0,137	-0,211	0,039
Nagelkerke's R-Quadrat	0,045	-	-

Die Tabelle 44 zeigt den Wert von Nagelkerke's R-Quadrat und die Koeffizienten für den Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und den Schulleistungen der Schüler.

Der Wert von Nagelkerke's R-Quadrat deutet auf eine sehr geringe Varianzaufklärung hin, wobei nur 4 Prozent der Varianz der Schulleistungen der Befragten durch den Konsum gewalthaltiger Medien erklärt werden kann. Weiterhin weist diese Tabelle auf einen Einfluss des Konsums der verschiedenen abgefragten Medien auf die Schulleistung der Untersuchungspersonen hin, wobei die Schulleistung der Befragten um 0,137 Einheiten sinkt, wenn der Konsum gewalthaltiger Medien um eine Einheit steigt.

Das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen ist zu derselben betrachtungswerten Erkenntnis gelangt, dass die Zeit des Konsums von Fernsehen, Computerspielen und gewalttätigen Medieninhalten schlechte Schulnoten beeinflusst: *„Je mehr Zeit die Kinder mit Fernsehen und Computerspielen verbringen und je brutaler die Inhalte sind, umso schlechter fallen ihre Schulnoten aus.“*⁵¹⁷ Den Grund für die Verschlechterung der Schulleistungen der Schüler hat die Löschungshypothese erklärt (siehe oben). Außerdem können Prozesse der Informationsvorbereitung, die Konzentrationsfähigkeit oder die Bearbeitung von verbalen und mathematischen Informationen beeinträchtigt werden.⁵¹⁸ Es gibt einige weitere Studien,⁵¹⁹ die diese Hypothese untermauern.

Die neurowissenschaftlichen Theorien deuten ebenfalls auf einen Einfluss des Konsums

⁵¹⁷ Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e. V. 2009: 5.

⁵¹⁸ Pfeiffer et al. 2007: 15 f.

⁵¹⁹ Bushman 1998: 292; Bushman/Bonacci 2002: 562.

gewalthaltiger Fernsehfilme und Computerspiele auf den Lernprozess hin, wobei die starken emotionalen Erlebnisse einen Einfluss auf die Lernprozesse haben. Diese emotionalen Erlebnisse wirken sich auf die Wahrnehmung und Erinnerung aus, wobei sich Gewaltopfer zum Beispiel nicht vorangegangene Ereignisse erinnern können. Das Anschauen von Szenen, in denen Gewalt wie zum Beispiel in Horrorfilmen oder gewalthaltigen Computerspielen vorkommt, kann zur Erhöhung „*physiologischer Stressparameter*“⁵²⁰ führen wie Herzschlag, Blutdruck, Adrenalin und so weiter.⁵²¹ Außerdem wurde festgestellt, dass der Lernprozess sehr kurz und sensibel ist. Deswegen kann dieser durch emotionale Erregung beeinträchtigt werden. Die emotionalen Ereignisse, die das Kind nach dem Lernprozess erlebt,⁵²² spielt eine relevante Rolle bei der Dauer der Stabilität des Erlernens.⁵²³

Insgesamt kann man daraus schlussfolgern, dass die Schulleistungen der Befragten durch den Konsum gewalthaltiger-, Medien beeinträchtigen.

520 Mößle et al. 2006: 15.

521 Baldaro et al; Carnagey et al.; Griffiths/Dancaster; Mazur et al.; Skosnik et al. nach Mößle et al. 2006: 15.

522 Cahill/McGaugh; McGaugh nach Mößle et al. 2006: 15.

523 Mößle et al. 2006: 15 f.

Kommentar zum Fragebogen

Die Frage 8⁵²⁴ beschränkt sich nur auf die Verfügbarkeit eines Fernsehers. Der Besitz eines eigenen Computers beziehungsweise von DVDs wird im vernachlässigt. Dementsprechend konnte in dieser Arbeit lediglich der Zusammenhang zwischen dem Besitz eines eigenen Fernsehgerätes und dem Konsum gewalthaltiger Filme überprüft werden.

Ein Item der Frage 22⁵²⁵ handelt sich um den Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen, zwischen denen bei der Beantwortung nicht einzeln gewählt werden konnte.

Bezüglich der Peergroup wurde in Frage 24⁵²⁶ nach dem Konsum von Action-, Gewalt oder Horrorfilmen, jedoch nicht nach dem Konsum gewalthaltiger Computerspiele und DVDs gefragt.

In Frage 46⁵²⁷ wird der Fernseh- und Videokonsum ermittelt, DVD-Filme werden aber nicht berücksichtigt. Das war möglicherweise ein Grund dafür, dass einige Schüler diese Frage missverstanden und sie deshalb nicht beantworteten.

Bei der Frage nach dem Umgang mit Medien durch die Eltern in Bezug auf den Konsum gewalthaltiger Filme, wurden darüber ausführliche Fragen gestellt. Das wird deutlich bei den Fragen 58⁵²⁸ und 60.⁵²⁹ Es wurde hingegen nicht der elterliche Umgang mit gewalthaltigen Computerspiele oder DVDs untersucht.

524 Frage 8: „Hast Du ein eigenes Fernsehgerät in Deinem Zimmer?“.

525 Frage 22: „Wie oft machst Du das Folgende in Deiner Freizeit?“.

526 Frage 24: „Wenn Du Dich mit Deinen Freunden triffst, was macht ihr zusammen?“.

527 Frage 46: „Du schaust Dir sicherlich unterschiedliche Filme an, welche Art von Filmen siehst Du und wie oft?“.

528 Frage 58: „Sagen Dir Deine Eltern, dass Du einen bestimmten Filme nicht gucken darfst?“.

529 Frage 60: „Sehen Deine Eltern Filme, in denen viel Gewalt vorkommt, wenn Du dabei bist?“.

5. Ergebnisse der qualitativen Studie

5.1 Durchführung der Interviews

Anhand des Fragebogens wurden neben soziodemografischen Angaben der Interviewten Fragen gestellt, die sich speziell mit dem sozialen Umfeld, der Mediennutzung und der Medienbiographie der Interviewten befassen. Zunächst wurden die Fragebögen von den Befragten ausgefüllt. Anschließend wurden auf der Basis des Fragebogens Schüler ausgewählt, die intensiv Medien beziehungsweise gewalthaltige mediale Angebote präferieren und aggressives Verhalten zeigen. Mit diesen Schülern wurden die Interviews geführt.

Das Interview ermöglicht es, ausführliche Daten von Schülern zu erhalten sowie zwischen Interviewantworten und Fragebogen zu vergleichen, um mögliche Widersprüche feststellen zu können.

Um die Anonymität der Interviewten zu wahren, wurden Pseudonyme verwendet. Dementsprechend konzentriert sich die Fallanalyse insgesamt auf fünf Fälle: Hopfe, Jasmin, André, Michael und Susi, die intensiv Medien nutzen. Um zu zeigen, welchen Einfluss der Konsum verschiedener Arten von Medieninhalten auf das Verhalten der Interviewten hat, wurden unterschiedliche Arten von Inhalten betrachtet. Das heißt, es wurden Personen ausgewählt, die eine starke Neigung zum Konsum von Gewalt-, Horrormedien sowie zur physischen Gewalt haben (Sie heißen Hopfe, Jasmin und André).

Im Abschnitt „*Stand der Forschung*“ wurde erwähnt, dass Täter in den gewalthaltigen Filmen selten bestraft werden.⁵³⁰ Daher hat möglicherweise Gewalt, die nicht bestraft wird, einen höheren Einfluss auf nachfolgendes aggressives Verhalten als Gewalt, die bestraft wird.⁵³¹ In Kriminalfilmen werden Täter hingegen sofort bestraft. Deswegen wurde der Konsum von Kriminalfilmen in Frage 46 des Fragebogens⁵³² bei der Auswertung der empirischen Daten nicht berücksichtigt.

Des weitern wurden Personen ausgewählt, die intensiv Filme mit kriminalistischen Inhalt konsumieren (Michael und Susi), um zu zeigen, ob diese Personen, aggressives Verhalten an den Tag legen. Dafür wurde ein einheitliches Modell für die Darstellung der Ergebnisse entworfen. Das heißt, es wurde in die Kategorie soziales Umfeld, Medienpräferenzen, Mediengewohnheiten und Medienbiographie gegliedert, um den Vergleich zwischen den Fällen zu leichtern. Danach wurde jedes Interview

530 Lukesch 2002: 644.

531 Bandura 1989: 7 f; Kunczik 1994: 83 f.

532 Frage 46 im Fragebogen lautete: „Du schaust Dir sicherlich unterschiedliche Filme an, welche Art von Filmen siehst Du und wie oft?“

zusammengefasst. Im Anschluss daran erfolgte die Präsentation der Ergebnisauswertung und die Interpretation von Fällen, um zwischen den Interviewten bezüglich des sozialen Umfelds, der Mediennutzung und der Medienbiographie vergleichen zu können. Ich habe die Aussagen der Interviewerin mit „I:“ und Aussagen der Interviewte mit „K:“ bezeichnet.⁵³³

soziales Umfeld	<ul style="list-style-type: none"> • Familie (Familienklima, gemeinsame Freizeitaktivitäten, Erziehung, Umgang mit den Medien) • Persönlichkeit des Interviewten • Freundeskreise (Freizeitbeschäftigung, Mediennutzung Konflikte) • Freizeitbeschäftigung des Interviewten
Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> • Medienausstattung • Nutzungshäufigkeit der Medien • Medienpräferenz des Interviewten
Medienbiographie	
Zusammenfassung	<ul style="list-style-type: none"> • Wichtige Ergebnisse im Überblick

⁵³³ Diese Auswertung basiert auf die Auswertung von Fischer 2000: "Fernsehmotive und Fernsehkonsum von Kindern."



Präferenzbild



Jedes Interview dauerte durchschnittlich 25 Minuten. Alle Interviews wurden in der Schule in einer ruhigen Atmosphäre durchgeführt. Während des Interviews traten einige technische Probleme auf. Im Folgenden werden die befragten Schüler vorgestellt.

1. Hopfe

Soziales Umfeld

Hopfe ist zum Zeitpunkt des Interviews 14 Jahre alt und besucht die siebte Klasse einer Hauptschule. Er hat einen Bruder und wohnt zusammen mit seinem Vater. Seine Eltern verfügen über ein niedriges Bildungsniveau. Sein Vater arbeitet Teilzeit als Bäcker. Seine Mutter hat den Beruf der Dachdeckerin erlernt. Zurzeit ist sie jedoch arbeitslos.

Die Schule hat für Hopfe keine besondere Bedeutung. Er musste sie bereits aus Disziplingründen wechseln und einmal eine Klasse wiederholen. Außerdem waren die Noten seines letzten Zeugnisses in den Fächern Deutsch und Mathematik schlecht. Er strebt lediglich einen Hauptschulabschluss an. Zu seinen Lieblingsfächern zählen Deutsch und Sport.

Als Kind wurde Hopfe häufig von seinen Eltern bestraft. Dies geschah mehrer Male im Monat und drückte sich in Form von Zurechtweisen, Hausarrest und sogar Ohrfeigen aus. Jetzt wird er jedoch nicht mehr bestraft.

I: Als Kind bekommt man ja manchmal von seinen Eltern einen Klaps auf den Hintern oder eine Ohrfeige. War oder ist das bei Dir auch so?

K: Ja. Hausarrest, Schimpfen und Ohrfeige habe ich manchmal gekriegt, aber mehr nicht.

I: Wie oft passierte das?

K: Zurzeit gar nicht mehr aber früher mehrmals im Monat.

I: Gab es immer einen Grund dafür oder war es auch manchmal grundlos?

K: Wenn ich großen Mist gemacht hab.

I: War es manchmal schlimmer als das?

K: Nein.

Da er aufgrund dieser Bestrafungen (ein bisschen) wütend war, erzählte er seinen Freunden davon.

I: Woran hast Du dabei gedacht?

K: Ich war ein bisschen wütend, aber dann ging es so.

I: Hast Du es jemandem erzählt? Wem?

K: Ja, Freunden.

Seine Eltern helfen ihm manchmal bei seinen Hausaufgaben. Sie reden jedoch selten mit ihm über Bücher, gesehene Medieninhalte oder Computerspiele. Andere Aktivitäten wie Sport oder Musikhören kommen gar nicht in Hopfes Familie vor. Außerdem zeigen sie kaum Interesse an seinen Freunden. Auch jegliche Arten von Medieninhalten verbieten sie nicht. Würden sie ihm das Konsumieren bestimmter Medieninhalte untersagen, so würde Hopfe sich dennoch nicht an das Verbot halten.

I: Haben Deine Eltern früher versucht, bestimmte Medien zu verbieten oder durftest Du alles sehen/spielen?

K: Nie. Richtig verbieten tun sie das nicht.

I: Wenn Deine Eltern dagegen sind oder Dir das Spielen oder Filme manchmal verbieten, hältst Du Dich dann daran oder spielst/guckst Du heimlich diese Filme/Spiele?

K: Nie. Ich mach das trotzdem.

Weiterhin verzichtet sein Vater im Beisein seines Sohnes nicht auf das Anschauen brutaler Filme. Vielmehr schauen sie sich Filme mit Actioninhalten gemeinsam an, was Hopfe Freude bereitet.

Hopfes Vater führt keine Gespräche über solcherlei Filminhalte. Vielmehr ist sein Vater daran interessiert sich Spiele aus dem Internet herunterzuladen.

Freunde spielen für Hopfe eine bedeutende Rolle. Er hat fast 20 Freunde und verbringt seine Freizeit am liebsten mit ihnen. Er trifft sich mit ihnen mehrmals pro Woche entweder auf der Straße, in der Schule oder beim Breakdance.

Die Freundschaft verhindert nicht, dass Konflikte zwischen Hopfe und seinen Freunden auftreten. Dies geschieht sehr häufig. Diese Auseinandersetzungen haben jedoch keinen negativen Einfluss auf ihre Freundschaft. Es ist unterschiedlich, wer mit dem Streit beginnt. Mal ist Hopfe derjenige, den einen Streit schürt, aber häufiger sind es seine Freunde, die einen Konflikt entfachen. Wenn er mit einem Konflikt beginnt, stellt sich im Nachhinein ein Gefühl der Zufriedenheit bei Hopfe ein.

Hopfe ist öfter Prügel durch seine Freunde ausgesetzt. Nach diesen Konflikten ist Hopfe sehr wütend, weil er seinen Freunden unterlegen ist, da sie meistens stärker sind als er.

I: Ist es Dir schon mal passiert, dass Dich andere Kinder oder Jugendliche verprügelt haben? Wann?

K: Ja, vor ein paar Wochen auch schon.

I: Wie oft?

K: Das passiert öfter.

I: Wie oft?

K: Einmal oder zweimal in einer Woche.

I: Warum?

K: Na ja wenn man einen schief anguckt, kommt der gleich an und will einen ärgern. Ich schlage mich also auch. Meistens fangen sie an. Ich habe auch ein paarmal angefangen. Einmal hatte mich einer ins Gesicht getreten und ich hatte ganz dicke Lippen, das war angeschwollen und hat geblutet. Ich lag am Boden und die haben zugetreten.

I: Wie hast Du dich dabei gefühlt?

K: Wütend. Kommt darauf an. Meistens sind die anderen stärker, aber geht so.

Hopfe hat seiner Mutter von den Konflikten mit seinen Freunden erzählt. Sie war auch sehr empört darüber.

I: Hast Du es jemandem erzählt?

K: Ich habe meiner Mutti davon erzählt. Sie war auch wütend. Sie hat mich auch schon gefragt und ich habe ihr auch erzählt, dass ich mich nicht schlagen konnte.

Bei Hopfe ist Gewalt etwas Normales und ein Mittel, um auf sich aufmerksam zu machen: „Manchmal muss man sich einfach prügeln, wenn man beachtet werden will. Also was ganz Normales.“

Mediennutzung

Der Haushalt von Hopfe ist gefüllt mit Mediengeräten. Er ist zum Beispiel mit zwei Fernsehern, einem Internetanschluss, einem Videogerät, einem Computer, aber dafür mit weniger als zehn Büchern, aber mit mehr als 100 DVDs ausgestattet. Hopfe verfügt über ein Zimmer mit einem Fernsehgerät.

Wenn Hopfe allein ist, gehören Musikhören (Hip-Hop), der Konsum von Action-, und gewalthaltigen Filmen, Computerspielen sowie das Chatten mit Freunden zu seinen häufigsten Freizeitbeschäftigungen. Mediennutzung ist die favorisierte Freizeitbeschäftigung von Hopfe und seinen Freunden. Sie konsumieren Medien wie zum Beispiel Musik und Computerspiele. Sie chatten im Internet oder schauen sich Filme auf DVD mit Action- und gewalthaltigen Inhalten an.

Nicht alle Medien spielen bei Hopfe eine bedeutsame Rolle. Radio und Printmedien wie Zeitungen, Zeitschriften und Büchern schenkt Hopfe keine Beachtung. Er hört hingegen jeden Tag (MP3) (Hip-Hop) Musik. In den Fernsehkanälen schaut er am liebsten Programme auf RTL, NICK und PRO7. Andere visuelle Medien wie Internet, Computer und Fernsehfilme nutzt er ebenfalls sehr regelmäßig und intensiv. Er sieht zum Beispiel an Schultagen fast vier Stunden und an unterrichtsfreien Tagen mehr als vier Stunden fern.

Das Internet nutzt er vier Mal pro Woche, jedes Mal fast vier Stunden an Schultagen und auch mehr als vier Stunden an unterrichtsfreien Tagen.

Die Internetnutzung bereitet ihm Spaß, weil er mit Freunden chatten und auch Filme schauen kann. Er spielt Konsolen- und Videospiele wie zum Beispiel Playstation sowie Autorennspiele, zum Beispiel „Need for speed“.

Bezüglich der Medienpräferenzen mag er alle Medien mit Actioninhalten. Von allen genannten Medien präferiert er Fernseh-, und DVD-Filme. Er schaut zum Beispiel gern Action-, Horror-, Gewalt-, Zeichentrick- und Pornofilme. Er begründet seine Neigung zum Anschauen der erwähnten Genres von Filmen folgendermaßen: „Actionfilme: Wegen Waffen und Schlägen. Horror: Wegen der Toten. Gewalt: Wegen der Schläge. Zeichentrickfilme, weil sie lustig sind. Porno: Man kann immer was dazu lernen.“

Wie schon erwähnt wurde, sieht sich Hopfe Actionfilme gemeinsam mit seinem Vater an.

I: Sieht jemand aus Deiner Familie auch Actionfilme oder siehst Du sie Dir alleine an?

K: Ich gucke Actionfilme mit meinem Vati auch zwei bis drei Mal pro Woche gucke ich Actionfilme.

Wenn er diese allein sieht, hat sein Vater nichts dagegen einzuwenden.

I: Sind Deine Eltern damit einverstanden, dass Du diese Inhalte schaust? Was sagen sie dazu?

K: Also mein Vati ist manchmal ein bisschen böse, aber sonst geht es.

Filme schaut sich Hopfe allein und auch mit seinen Freunden an. Allerdings bevorzugt er den Medienkonsum in Gesellschaft seiner Freunde, insbesondere das Fernsehen, Computerspiele und Filme auf DVD. Am liebsten sehen sie Actionfilme im Fernsehen. Der Konsum von Actionfilmen mit Freunden macht ihm ebenso viel Spaß wie mit seinem Vater. Hopfe guckt diese Filme sehr häufig und täglich nach der Schule mit seinen Freunden.

K: Ich mag mit meinem Vati wie mit meinen Freunden Actionfilme sehen. Mein Vati macht auch Spaß. Ist auch lustig mit Eltern.

Hopfes Freunde sind nicht nur Partner beim Konsum medialer Inhalte, sondern auch seine Gesprächspartner über Actioninhalte im Gegensatz zu seinen Eltern. Mit seinen Freunden tauscht er oft Filme und diskutiert anschließend mit ihnen über die gesehene Inhalte.

I: Erzählst Du jemandem davon, was Du gesehen hast?

K: Ja.

I: Wem erzählst Du davon?

K: Na, unter Freunden spricht man so, was man am Tag gemacht hat, was man gespielt hat

oder man fragt, wie man weiterkommt, wenn man es nicht weiß.

I: Tauschst Du mit Deinen Freunden solche Filme?

K: Ja, sich gegenseitig Filme ausleihen macht man öfter, zum Beispiel Action Filme, manchmal Tanzfilme wie Breakdance.

I: Erzählt ihr euch von neuen Filmen?

K: Ja auch. Wir reden zusammen über neue Action-Filme.

Bei ihm sind Freunde beste Freunde wegen der gleichen Interessen.

I: Sind das Deine besten Freunde, mit denen Du darüber redest?

K: Ja.

Außerdem spielt Hopfe mit Freunden Actionspiele. Er mag gern Actionspiele, in denen viel geschossen wird wie „Ego-Shooter“ und „Jump 'n' Runs“. Diese Art von Spielen nehmen in Hopfes Alltag eine bedeutende Rolle ein und bereiten ihm viel Vergnügen. Er spielt diese zu Hause, wobei seine Freunde zu ihm kommen. Dann konsumieren sie solche Spiele zusammen.

I: Wann spielst Du solche Actionspiele?

K: Ich spiele das bei mir zu Hause oder bei meinen Freunden nach der Schule, am Nachmittag zwei bis drei Stunden am Tag. Aber ich mag es lieber zu Hause. Meine Freunde kommen immer zu mir und dann spielen wir das zusammen.

Medienbiographie

Hopfe ist von Freunden über Actionspiele und Actionfilme informiert worden. Als er neun Jahre alt war, hat er diese Art von Filmen bei einem Freund entdeckt und sie dann allein gekauft und sich angesehen. Seitdem konsumiert er immer Medien mit diesen Inhalten. Er hatte beim Konsum solcher Inhalte immer Spaß gehabt. Früher hatte er zum Beispiel „Mario“⁵³⁴ und „Zelda“⁵³⁵ gespielt.

I: Von wem bist Du über diese Filme informiert worden?

K: Mein Kumpel früher hat das immer gespielt und dann habe ich das cool gefunden dann habe ich das selber gekauft und zu Hause allein gespielt.

534 „Mario ist die populärste Videospiel-Figur der Firma Nintendo.“ (http://de.wikipedia.org/wiki/Super_Mario).

535 Bei „Zelda“ handelt es sich um „eine populäre Videospiel-Serie. „Zelda“ ist die bisher erfolgreichste Action-Adventure-Reihe. In der Mischung aus Rätseln, Action, Haupt- und Nebenaufgaben, gepaart mit interessanter Handlung und guter Spielbarkeit liegt in den Augen von Fans und Fachpresse die außergewöhnliche Faszination der Zelda-Spiele.“ (http://de.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda).

I: Welches Gefühl hattest Du oder hast Du, wenn Du solche Filme geguckt hast?

K: Ich habe Spaß dran gehabt.

I: War das schon immer so oder hast Du manchmal andere Gefühle?

K: Dieses Gefühl war gleich wie heute.

I: Gab es Lieblingscharaktere, Helden oder Stars, oder besondere Computerspiele?

K: Früher habe ich „Mario“ gespielt, er ist ein kleiner roter Mensch und roter Mütze, da muss man durch Welten läuft, und Kisten verschieben, dass Du weiterkommst. Und da gibt es solche Pilze, wenn Du die berührst, dann stirbst Du, und wenn man da drauf springt, dann werden die platt gemacht.

I: Warum magst Du ihn?

K: Der Mensch sieht lustig aus und das Spiel macht Spaß. Im anderen Spiel habe ich den Lieblingscharakter „Zelda“, da muss man Diamanten finden.

Zusammenfassung

Hopfe wohnt bei seinem Vater, der zurzeit als Bäcker arbeitet. Seine Eltern besitzen ein niedriges Bildungsniveau. Er besucht die Hauptschule und hegt kein großes Interesse an der Schule. Dementsprechend lagen seine letzten Schulleistungen in den Fächern Deutsch und Mathematik unter den Durchschnitt.

Als er Kind war, wurde er von seinen Eltern häufig mit Tadeln, Hausarrest und Ohrfeigen bestraft, was ihm allerdings nicht als sonderlich schlimm erschienen war.

Hopfe bekommt manchmal Hilfe von seinen Eltern bei der Erledigung seiner schulischen Aufgaben. Sie zeigen jedoch kein Interesse bei der Auswahl seiner Freunde. Des Weiteren kontrollieren seine Eltern nicht sein mediales Verhalten und verbieten ihm nicht den Konsum bestimmter Filme. Außerdem findet in seiner Familie das gemeinsame Gespräch über gesehene Medieninhalte oder über mediale Themen nicht statt. Weiterhin konsumiert er mit seinem Vater Actioninhalte, der Spiele aus dem Internet herunter lädt.

Eine relevante Rolle spielen bei Hopfe auch Freunde, mit denen er sich regelmäßig trifft, um zusammen bestimmte Medieninhalte zu nutzen. Insbesondere konsumieren sie gerne Actionfilme im Fernsehen.

Bei Unterhaltungen und dem Austausch von Informationen stehen Freunde bei Hopfe an erster Stelle. Häufig kommt es zwischen ihm und seinen Freunden zu Differenzen, die unter Einsatz von Gewalt ausgetragen werden. Gewalt ist also für Hopfe etwas Normales. Sie dient ihm als Mittel, um Aufmerksamkeit auf sich zu lenken.

Hopfes Zuhause ist mit Medien ausgestattet. Zu bemerken ist, dass sehr wenige Bücher aber dafür umso mehr DVD-Filme in dem Haushalt vorhanden sind. Außerdem steht ein Fernseher in seinem Zimmer. Printmedien nehmen für Hopfe keine Bedeutung ein im Gegensatz zu visuellen Medien wie Fernsehen- DVD-Filme und Actionspiele, die er sehr intensiv konsumiert. Er präferiert aber besonders Actionfilme und –spiele, über die er in seiner Kindheit von einem Freund informiert wurde.

2. Jasmin

Soziales Umfeld

Die ausgewählte Interviewte ist eine 14-jährige Schülerin. Sie heißt Jasmin und sie besucht die siebte Klasse einer Hauptschule. Sie wohnt zusammen mit ihren Eltern, ihren zwei Schwestern und ihrem Bruder. Ihre Eltern verfügen über ein geringes Bildungsniveau. Jasmins Mutter ist als Köchin tätig und ihr Vater arbeitet als Zeitungsverkäufer.

Jasmin zeigt nur ein geringes Interesse an der Schule. Sie musste einmal eine Klasse wiederholen und die Schule aus disziplinarischen Gründen wechseln. Außerdem lagen die Noten ihres Zeugnisses in den Fächern Deutsch und Mathematik unter dem Durchschnitt. Zu ihren bevorzugten Fächern zählen Englisch und Kunst. Sie strebt nur einen Hauptschulabschluss an.

Familiäre Aktivitäten wie zum Beispiel Sporttreiben fehlen in ihrer Familie. Auch gemeinsame mediale Aktivitäten wie Gespräche über mediale Themen (Bücher, Filme oder Fernsehsendungen), Musikhören und Computerspielen kommen in ihrer Familie nicht vor. Außerdem bieten ihr ihre Eltern bei der Erledigung ihrer schulischen Aufgaben kaum Unterstützung an. Ihre Geschwister helfen ihr aber häufiger dabei. Ihre Eltern interessieren sich jedoch für ihre Freunde und die gemeinsamen Treffen mit diesen und reden häufig mit Jasmin über sie. Bei der Mediennutzung verringert sich die Kontrolle der Eltern. Jasmin darf alle Arten von Filmen schauen. Wenn ihre Eltern bestimmte Filme verbieten würden, würde sie sich diese trotzdem anschauen.

I: Haben Deine Eltern früher versucht, bestimmte Medien zu verbieten oder durftest Du alles sehen/spielen? Wenn ja, welche Medien haben Deine Eltern verboten? Warum?

K: Nein, sie hatten nichts dagegen.

I: Wenn Deine Eltern dagegen sind oder Dir das Spielen manchmal verbieten, hältst Du dich dann daran oder guckst Du diese Filme heimlich?

K: Ich sage erstmal „Bitte, Bitte“, und sagen mir „Guck nicht so was.“ Dann gucke ich sie trotzdem.

Jasmin schaut mit ihrer Familie auch Filme gemeinsam an, ohne dass Gespräche während des Anschauens geführt werden. In ihrer Freizeit geht Jasmin täglich unterschiedlichen Aktivitäten nach wie Musikhören, Computerspielen sowie Filme schauen. Mit ihren besten Freunden sieht sie am liebsten Horrorfilme an, chattet und schaut Filme auf DVD.

Als Kind wurde sie öfter von ihren Eltern bestraft. Ohrfeigen bekam sie häufig und empfand diese als sehr schlimm, hatte aber im Nachhinein kein Problem damit, weil sie diese von ihren Eltern bekam.

I: Als Kind bekommt man ja manchmal von seinen Eltern einen Klaps auf den Hintern oder eine Ohrfeige. War oder ist das bei Dir auch so?

K: Ja, es ist schon lange her, fünf Jahre oder nicht weniger als drei.

I: Nur einmal oder oft?

K: Wenn ich Mist gebaut habe, dann oft.

I: Ohrfeige oder Schlagen?

K: Ohrfeige.

I: Warum?

K: Wenn ich nicht tue, was meine Eltern sagen.

I: Welches Gefühl hattest Du damals?

K: Ist mir eigentlich egal, das finde ich nicht schlecht, weil sie meine Eltern sind und sie das machen können, wann sie wollen. Das ist mir eigentlich egal. Ich werde schon traurig, aber verstehe schon, was sie meinen. Dann bereue ich selber, dass ich das gemacht habe, und ich sage, dass es mein Fehler war.

I: War einmal grundlos geschehen?

K: Nie.

I: Wie oft passierte das?

K: Vielleicht einmal in der Woche.

Jasmin hat ihren Freunden von der Bestrafung, die sie durch ihre Eltern erfahren hat, erzählt.

I: Hast Du es jemandem erzählt? Wem?

K: Ja, Freunden.

I: War es manchmal schlimmer als eine Ohrfeige?

K: Nie.

Jasmin gehört zu einer Gruppe, die aus sechs bis zehn Personen besteht. Sie trifft sich mit ihnen regelmäßig zu Hause oder in der Schule. Ihre gemeinsamen Aktivitäten bestehen aus Spaziergängen und Medienkonsum. Häufig gibt es Konflikte zwischen ihr und ihren Freunden, bei denen es oft auch zu Handgreiflichkeiten durch ihre Freunde kommt. Trotz dieser Konflikte, durch die sich ein Hassgefühl bei Jasmin einstellt, sind ihre Freunde ihre besten Gesprächspartner hinsichtlich gesehener Programme.

I: Man prügelt sich ja auch hin und wieder mit Freunden oder Spielkameraden. War das bei Dir auch so?

K: Ja, das passierte das häufig. Meine Freunde haben mich mehrmals gemobbt und dann habe ich sie angegriffen, da sie als erste damit angefangen haben. Dann habe ich sie geprügelt und geschlagen.

I: Hast Du einmal angefangen?

K: Ja manchmal, wenn sie mich geärgert haben.

I: Wie oft passiert das?

K: Fast einmal oder zwei Mal in der Woche.

I: War es schlimm?

K: Ja, einmal war es schlimm, als wir eine Gruppe beleidigt und geprügelt haben. Sie haben zuerst angefangen. Dann haben wir sie geschlagen und geschubst. Dann habe ich jemanden in seinem Gesicht verletzt.

Mediennutzung

Das Haus ist mit fast allen Medien ausgestattet. Es verfügt über zwei Fernsehgeräte, einen Internetanschluss, ein Videogerät sowie einen Computer und mehr als 100 DVDs. Außerdem steht in Jasmins Zimmer ein Fernseher.

Für Jasmin haben Medien eine besondere Bedeutung. Sie sieht fast jeden Tag drei bis vier Stunden fern. Das Internet nutzt sie zusätzlich täglich drei Stunden. Am Wochenende nutzt sie es manchmal mehr oder weniger. Radio und Zeitungen spielen bei ihr keine Rolle. Sie liest aber manchmal Zeitschriften. Am liebsten sieht sie sich Sendungen auf RTL, PRO7 und RTL2 an. Sie guckt gern Filme, insbesondere Liebes- und Horrorfilme.

I: In Deinem Fragebogen hast Du geschrieben, dass Du Filme siehst. Nenne mir doch bitte ein paar Beispiele für solche Filme? Wie oft siehst Du Dir das an?

K: Ich gucke DVD-Filme, wenn ich Bollywood gucke, da weiß ich ja, was es alles gibt und dann lese ich immer hinten, was es gibt und dann gucke ich den Film. Ich gucke eigentlich auch viele Liebesfilme und auch Horrorfilme, die ich lieber mag.

Horrorfilme wie „Scary Movie“⁵³⁶ stehen bei ihr an erster Stelle.

I: Du hast jetzt einiges genannt. Wenn Du den einzelnen Sachen Noten geben müsstest, welche Note würdest Du dann ... geben? Und welche Note ...?

⁵³⁶ „Scary-Movie“ ist eine Horrorpersiflage, bei der sechs Jugendliche verfolgt werden, weil sie an Halloween des vergangenen Jahres ein Unfallopfer heimlich beseitigt hatten. (http://de.wikipedia.org/wiki/Scary_Movie).

K: Ich gebe Horrorfilmen die Note 1 und Liebesfilmen eine 2.

I: Welche Horrorfilme guckst du besonders/am liebsten?

K: Ich gucke „Scary Movie“ und „Meine Flucht“. Ich gucke aber gern „Scary Movie“. Ich versuche immer nach solchen Filmen zu suchen, die spannend und furchteinflößend sind. Ich gucke solche Filme regelmäßig.“

Jasmin bevorzugt es, solche Filme zu Hause mit Freunden anzuschauen, wenn ihre Eltern außer Haus sind, da ihr das Anschauen dieser Filme mehr Spaß macht, wenn sie mit Freunden allein ist.

I: Wann guckst Du solche Filme? Wo?

K: Ich gucke sie am Wochenende zu Hause mit Freunden. Diese Filme dauern normalerweise cirka 2-3 Stunden. Mit Freunden macht es mehr Spaß als alleine. Ich gucke auch solche Filme im Fernsehen.

I: Sprecht ihr über diese Filme?

K: Ja, wir sprechen darüber.

I: Wie findest Du solche Filme?

K: Ich finde, dass sie gut sind und es ist spannend, was passiert. Es ist witzig weiterzugucken.

I: Wenn Du diese Filme guckst, woran denkst Du dann? Zum Beispiel, willst Du Dich gern informieren, wie der Film gemacht wurde, wie der Schauspieler oder Darsteller die Szenen gemacht hat und würdest Du gerne so sein wie die Schauspieler?

K: Nie. Eigentlich nicht.

Jasmin konsumiert Horrorfilme nicht nur mit ihren Freunden, sondern auch mit ihren Geschwistern, wogegen ihre Eltern nichts einzuwenden haben.

I: Sieht jemand aus Deiner Familie gern Horrorfilme? Wenn ja, mit wem siehst Du sie dir an? Schaut jemand von Deinen Freunden auch diese Art von Filmen?

K: Ja, meine Geschwister und auch meine Eltern.

I: Erzählst Du jemandem welchen Film Du gesehen hast? Wem?

K: Ja, meinen Freunden habe ich davon erzählt. Dann haben wir sie zusammen geguckt.

I: Guckt ihr das in deinem Zimmer?

K: Eher im Wohnzimmer.

I: Mit Familie?

K: Nee, wenn Familie weg ist, dann gucke ich das mit Freunden.

I: Wenn deine Familie da ist, darfst Du diese Filme nicht mit deinen Freunden gucken?

K: Doch, das kann ich schon. Aber es ist besser, wenn man die Filme allein guckt mit Freunden.

I: Sind Deine Eltern einverstanden, dass Du solche Filme guckst? Was sagen sie dazu?

K: Ja, sie sagen nichts.

Am liebsten sind Jasmin die Freunde, die ihre Interessen und ihre Meinung teilen. Mit ihnen kann sie am besten über mediale Angebote reden.

I: Welche Freunde oder Mitschüler magst Du besonders? Freunde, die wie Du sind?

K: Eigentlich Freunde, die mich verstehen, die die gleiche Meinung haben und das gleiche Interesse. Besonders die, die Horrorfilme mögen.

I: Hast Du jetzt solche Freunde?

K: Ja habe ich, seit fünf Jahren.

I: Warum willst Du solche Freunde haben, die das gleiche Interesse wie Du haben?

K: Wenn ich etwas gucke und dann gefällt es ihnen nicht oder sie sagen „Wir wollen das nicht gucken“, dann ist das ärgerlich.

Freunde spielen bei Jasmin nicht nur bei dem gemeinsamen Anschauen von Horrorfilmen eine Rolle, sie sind auch wichtig für sie, wenn es um das Austauschen neuer Angebote und Informationen bezüglich dieser Filmgenres geht.

I: Tauschst Du mit Deinen Freunden DVD- Filme aus?

K: Ja, ja, ja.

I: Seit wann?

K: Schon seit zwei Jahren oder so.

I: Hast Du so etwas bekommen oder hast Du jemandem so etwas geschenkt? Und welche Art von Filmen?

K: Das ist eigentlich unterschiedlich. Manchmal leihe ich mir Filme aus oder ich verleihe sie. Manchmal sind es Horrorfilme, manchmal Liebesfilme.

I: Welche öfter. Horrorfilme oder Liebesfilme?

K: Eigentlich Horrorfilme. Wenn sie zum Beispiel sagen, es gibt einen Film, dann gucken wir den schon.

I: Hast Du einmal DVDs/Filme bekommen wie zum Beispiel Horrorfilme, die Du nicht gesehen hast?

K: Ja, habe ich.

I: Wie hast Du das gefunden?

K: Na, Wie?

I: Waren sie gut oder nicht gut?

K: Ach so, gut, aber nur ein paar waren nicht so gut.

I: Wie nicht gut?

K: Langweilig. Nicht so langweilig, sie hatten mir nicht gefallen.

I: Sind das Deine besten Freunde, mit denen Du darüber redest?

K: Ja.

Die Interviewte weist darauf hin, dass man beim Konsum von Horrorfilmen lernen kann, wie man jemandem Frucht einflößen kann.

I: Stell Dir vor, wenn jemand solche Filme guckt, was meinst Du, worauf sollte er/sie achten: Zum Beispiel er/sie soll/darf sich in Konflikten nicht so verhalten wie im Film, weil man im realen Leben keine Gewalt anwenden darf/soll. Oder er/sie kann gut lernen, wie man in Konflikten reagieren soll?

K: Was in Horrorfilmen immer kommt, ist dass man nicht töten soll. Aber es ist normal, wenn man jemandem Angst macht und das kann man zum Beispiel, indem man jemanden mobbt.

I: Hast Du das schon einmal gemacht?

K: Ich glaube schon. Ja, mit telefonieren. Ich habe jemanden angerufen und gefragt: „Hast Du schon mal jemanden gemobbt?“ oder gesagt „Es wird etwas Schlimmes passieren“.

Was ihre Verbesserungswünsche dieser Angebote betrifft, so gibt sie an, dass diese furchteinflößender sein sollten, weil Horrorfilme manchmal langweilig seien. Jasmin möchte lieber mehr Angst durch diese Filme bekommen. Sie möchte sich gern noch mehr fürchten.

I: Wenn Du etwas an Horrorfilme verändern könntest, was würdest Du verändern? Hättest Du gerne, dass es noch mehr beängstigender sein soll? Findest Du, es sollte weniger Blut gezeigt werden? Was ist dir besonders wichtig/ Was würdest Du verändern? (etwas haben, was Du nicht hast?)

K: Ja, manchmal schon. Wenn es langweilig ist, sage ich schon, dass es beängstigender werden soll, weil mir das mehr Spaß macht.

Medienbiographie

Im Alter von acht Jahren schaute Jasmin bereits Horrorfilme. Über diese Filme wurde sie von ihrem Bruder informiert. Zum ersten Mal sah sie diese Art von Filmen zu Hause mit ihrer Familie. Anfangs hatte sie Angst, gewöhnte sich später aber daran.

I: Wie alt warst Du, als Du angefangen hast, diese Filme zu gucken?

K: Ich glaube, ich war acht.

I: Mit wem hast Du sie geguckt?

K: Ich habe sie im Wohnzimmer mit meiner Familie geguckt.

I: Welches Gefühl hattest Du oder hast Du, wenn Du Horrorfilme geschaut hast? Was fühlst Du am ehesten?

K: Ja, erst hatte ich Angst, aber dann habe ich gesagt, dass es sowieso nicht echt ist und hatte keine Angst mehr. Dieses Gefühl hat sich später verändert.

I: Von wem bist Du über diese Angebote informiert worden?

K: Mein Bruder hat mir davon erzählt und es hat mir gefallen. Seitdem gucke ich fast nur noch Horrorfilme.

I: Wie alt ist er?

K: Er ist 25.

I: Gab es Lieblingscharaktere, Helden oder Stars?

K: Beyoncé und paar Hollywoodschauspieler und Ronaldo, ein Fußballspieler.

I: Warum magst Du ihn?

K: Weil er schön aussieht.

Zusammenfassung

Jasmin lebt bei ihren Eltern, die nur über ein niedriges Bildungsniveau verfügen. Sie ist sehr wenig motiviert, was schulische Angelegenheiten betrifft. Im vergangenen Schuljahr erbrachte Jasmin nur ausreichende Leistungen. Sie strebt nur einen Hauptschulabschluss an.

Bei der Erledigung ihrer Schulaufgaben bekommt Jasmin von Seiten ihrer Eltern kaum Unterstützung. Außerdem schenken ihre Eltern ihrem Medienkonsum keine oder nur geringe Beachtung. Häufig wurde Jasmin von ihren Eltern bestraft.

Jasmin nutzt regelmäßig und intensiv Medien wie zum Beispiel Fernsehen, Internet und DVD-Filme, die sie am häufigsten konsumiert. Radio und Zeitungen spielen bei ihr keine relevante Rolle. Am liebsten sieht sie Horrorfilme wie zum Beispiel „Scary Movie“, weshalb sie immer nach Inhalten sucht, die ein Gefühl der Angst und des Schreckens hervorrufen. Am Wochenende sieht sie sich mit ihren Freunden zu Hause Horrorfilme an- entweder auf DVD oder im TV. Das Anschauen solcher Filme mit Freunden bereitet ihr mehr Freude, wenn ihre Familie abwesend ist.

Sie hat häufig Konflikte mit ihren Freunden, wobei ihre Freunde mit diesen Streitigkeiten anfangen. Diese Konflikte verhindern jedoch nicht ihre gemeinsamen Freizeitaktivitäten, zu denen insbesondere der Konsum von Horrorfilmen im Vordergrund steht. Jasmin bevorzugt Freunde, die ihre Interessen und ihre Meinung teilen. Weiterhin tauschen sie neue Horrorfilmen.

Im Alter von acht Jahren kam Jasmin über ihren Bruder zum ersten Mal in Kontakt mit

Horrorfilmen. Ab diesem Zeitpunkt begann sie, sich zunehmend für dieses Genre zu interessieren. Sie konsumierte dann solche Inhalte häufig mit Freunden. Ihre Eltern untersagen ihr den Konsum solcher Filme nicht. Im Gegenteil, sie sehen sie sich sogar gemeinsam mit Jasmin an. Vom häufigen Konsum dieser Art von Filmen hat sie gelernt, wie man jemanden Furcht einflößen. Je größer das Gefühl der Angst ist, das durch diese Filme hervorgerufen wird, umso aufregender sind sie für Jasmin.

3. Susi

Soziales Umfeld

Susi ist 14 Jahre alt und besucht die Hauptschule. Sie hat drei Brüder und wohnt mit ihren Eltern zusammen. Ihr Vater verfügt über einen Realschulabschluss und arbeitet als Müllfahrer. Welchen Schulabschluss ihre Mutter besitzt, hat sie nicht angegeben.

Die Schule hat für Susi keine große Bedeutung. Sie möchte nur den Realschulabschluss erreichen. Ihr Lieblingsfach ist Sport. Ihr letztes Zeugnis in Mathematik und Deutsch war nur ausreichend.

Bei ihren schulischen Aufgaben bekommt sie von ihren Eltern regelmäßig Unterstützung, indem sie ihre Aufgaben kontrollieren. Die elterliche Kontrolle beschränkt sich nicht ausschließlich auf die Schule, sie interessieren sich auch für den gemeinsamen Konsum des TV-Programms. Diese Kontrolle fehlt jedoch in anderen Bereichen wie bei gemeinsamen sportlichen Aktivitäten, Konversationen über mediale Themen oder bei Computerspielen. Darüber hinaus zeigen Susis Eltern kein Interesse an gemeinsamen Treffen zwischen Susi und ihren Freunden, wobei sie ihr keine Freunde verbieten. Sie reden aber mit ihr über ihre Freundschaften.

Als sie Kind war, hat sie keine Strafen von Eltern bekommen. Hinsichtlich des Umgangs mit Medien verbieten ihre Eltern nur Medieninhalte, die laut Jugendschutzgesetz erst ab 16 oder 18 Jahren freigegeben sind.

I: Haben Deine Eltern früher versucht, bestimmte Medien zu verbieten oder durftest Du alles sehen/spielen?

K: Nie, aber Filme ab 16 oder 18 Jahren sollte ich nicht gucken.

Wenn ihr ihre Eltern bestimmte Medien verbieten, konsumiert Susi sie manchmal ohne das Wissen ihrer Eltern.

I: Wenn Deine Eltern dagegen sind oder Dir das Anschauen von Krimifilmen manchmal verbieten, hältst du dich dann daran oder guckst du heimlich diese Filme?

K: Kommt darauf an, manchmal gucke ich heimlich. Freunde gucken das auch in meinem Zimmer.

Wenn Susi anwesend ist, verzichten ihre Eltern auf den Konsum gewalthaltiger Filme. Sie gehört zu einer Gruppe, die aus vier bis sechs Personen besteht. Sie trifft sich nur einmal in der Woche mit ihren besten Freunden. Die meiste Zeit verbringt sie allein oder mit

einem Freund beziehungsweise einer Freundin in Vereinsräumen oder in der Schule. Susi bevorzugt Freunde, die die gleichen Interessen haben wie sie.

I: Welche Freunde oder Mitschüler magst Du besonders? Freunde, die wie Du sind?

K: Ja, man kann etwas gemeinsam unternehmen. Und Spaß haben, zum Beispiel Volleyball spielen, Shopping machen, Musik hören, im Internet surfen und fernsehen.

I: Hast Du schon jetzt solche Freunde?

K: Ja.

I: Wie viele?

K: Fünf.

I: Seit wann?

K: Ich weiß es nicht.

Sie verbringen ihre Zeit mit Musikhören, mit DVD-Filmen und vor dem Computer, den sie zum Beispiel zum chatten nutzen. Sie reden manchmal miteinander über gesehene Programme, besonders über Kriminalfilme. Sie tauschen aber keine medialen Dinge wie DVD-Filme oder Spiele aus.

Konflikte treten zwischen Susi und ihren Freunden nie auf. Gewalt empfand Susi als „Schwachsinn“. Zu ihrer täglichen Freizeitbeschäftigung gehören Musikhören, Computerspiele, chatten im Internet, Kino und der Konsum von DVD Filmen.

Mediennutzung

In Susis Elternhaus gibt es keine Bücher, aber es sind circa 100 DVD-Filme vorhanden.

Es ist mit mehr als zwei Fernsehern, mit einem Videogerät und einem Computer ausgestattet. Susi hat auch einen eigenen Fernseher in ihrem Zimmer.

Susi nutzt diese Medien sehr oft, besonders das Fernsehen und das Internet, wobei sie an Schultagen zwischen zwei und drei Stunden fernsieht, während sie am Wochenende bis zu vier Stunden vor dem Fernseher verbringt. Im Internet surft sie zwei Stunden pro Tag, am Wochenende nutzt sie es fast gar nicht. Andere Medien wie Radio, Zeitungen und Zeitschriften sind für sie nicht von Bedeutung. Auch an Computerspielen zeigt sie kein Interesse. Einige Computerspiele wie „Resident Evil“, welches von Zombies handelt, sind ihr jedoch bekannt. Sie findet sowohl das Lesen eines Buches sowie Computerspiele uninteressant.

RTL, PRO7 und VIVA gehören zu Susis Lieblingsfernsehsendungen. Sie schaut am liebsten Sportsendungen sowie Liebes- und Kriminalfilme, wobei letztere zu ihrem bevorzugten

Genre zählen. Gern sieht sie aber Kriminalfilme auf DVD, weil sie ihrer Meinung nach gut sind und keine Werbung beinhalten. Im Fernsehen würden die Filme zu oft durch Werbung unterbrochen.

Als Beispiele für Kriminalhalte nennt sie TV-Serien wie „*CSI: Miami*“⁵³⁷ sowie „*Lenßen und Partner*“.⁵³⁸ Ihre Lieblingsserie ist „*CSI: Miami*“. Diese Serie wird einmal pro Woche gesendet. Sie ist auch im Besitz von DVDs mit diesen Serien.

I: Über „CSI: Miami“ möchte ich gern mehr wissen. Bitte erkläre einmal, was das Besondere daran ist?

K: Wenn jemand umgebracht oder bedroht wurde, schaltet sich die Polizei ein und ermittelt in diesem Fall.

I: Findest du das interessant?

K: Ja

I: Warum?

K: Manchmal wird man auf eine falsche Spur geführt, aber am Ende hat man dann meistens Recht. Man kann mitfiebern, wenn man es nicht übertreibt. Aber ja, aber manche übertreiben das ja auch mit einer Menge Blut.

Diese Serien schaut sich Susi in ihrem Zimmer an. Susi hat allein nach diesen Inhalten gesucht und ihren Freunden davon erzählt, die manchmal mit ihr zusammen in ihrem Zimmer Kriminalinhalte ansehen.

I: Von wem bist Du über diese Angebote informiert worden?

K: Ich habe erstmal das Fernsehprogramm durchsucht. Dann habe ich das halt immer gesehen.

I: Wem erzählst Du davon?

K: Freunden.

Von Kriminhalten kann man ihrer Ansicht nach vieles lernen, beispielsweise wie man sich in Konfliktsituationen verhalten sollte.

K: Aber man kann schon von Filmen lernen, dass man reden soll und nicht zuschlagen und auch wie man es aussprechen soll, also die Wortwahl.

Verbesserungsvorschläge in Bezug auf Kriminalfilme hat sie keine. Sie findet, dass diese gut gemacht wurden und in Ordnung sind.

537 CSI: Miami ist eine amerikanische Krimiserie. Der Ausgangspunkt jeder Folge, dem oftmals ein weiteres Verbrechen folgt. (http://de.wikipedia.org/wiki/CSI:_Miami#Handlung_und_Konzept).

538 „Die Handlung von Lenßen und Partner: Die Serie handelte von dem Rechtsanwalt Ingo Lenßen, der mit Hilfe von Privatdetektiven im Auftrag seiner Mandanten ermittelte.“ (http://de.wikipedia.org/wiki/Len%C3%9Fen_&_Partner).

Medienbiographie

Im Alter von 11 Jahren begann Susi, Kriminalinhalte zu konsumieren. Das Anschauen dieser Inhalte rief bei Susi immer ein aufregendes Gefühl hervor.

I: Welches Gefühl hattest Du oder hast Du, wenn Du Kriminalinhalte guckst?

K: Spannung, wenn die Polizei den Täter verfolgt.

Zusammenfassung

Susi ist 14 Jahre alt und besucht die Hauptschule. Sie wohnt mit ihren drei Brüdern bei ihren Eltern. Ihr Vater verfügt über einen Realschulabschluss und ist derzeit berufstätig. Susi zeigt wenig Interesse für ihre schulischen Aktivitäten. Ihre Leistungen in den Fächern Deutsch und Mathematik waren nur ausreichend.

Ihre Eltern interessieren sich für die Erledigung ihrer schulischen Aufgaben und sehen gemeinsam mit ihr fern. Andere familiäre Aktivitäten fehlen allerdings in ihrer Familie. Des Weiteren stellen Susis Eltern keine Regeln für das Treffen mit ihren Freunden auf.

Susi hat keine Gewalt in ihrer Familie erlebt. Ihre Eltern verbieten nur Filme, die für ihr Alter ungeeignet sind. Sie sehen sich auch keine gewalthaltigen Filme in Susis Beisein an.

Susi trifft ihre Freunde nicht oft. Gemeinsame Treffen finden vorwiegend in Vereinsräumen oder innerhalb der Schule statt. Sie bevorzugt Freunde, die die gleichen Interessen verfolgen wie sie. Ihre gemeinsamen Aktivitäten bestehen in der Nutzung von medialen Angeboten und Gesprächen über gesehene Inhalte. Sie tauschen aber keine Medienprodukte aus.

Konflikte mit Freunden kommen nicht vor. Gewalt empfindet Susi als sinnlos.

In ihrer Freizeit nutzt sie Medien häufig, dabei spielt das Fernsehen keine große Rolle. Jedoch besitzt sie einen eigenen Fernseher. Sie schaut sich gerne Kriminalfilme auf DVD an, Ihre Lieblingsserie ist CSI:Miami, die sie auch auf DVD besitzt und sich auch gemeinsam mit ihren Freunden anschaut. Sie vertritt die Ansicht, dass man beim Anschauen von Kriminalinhalten viel lernen kann.

4. Michael

Soziales Umfeld

Michael ist 14 Jahre alt und besucht die Hauptschule. Er zeigt nur ein geringes Interesse an der Schule. Mathematik, Musik, Sport und Physik gehören zu seinen Lieblingsfächern. Seine schulischen Leistungen in den Fächern Mathematik und Deutsch waren auf dem letzten Zeugnis nur ausreichend. Michael strebt einen Realschulabschluss an.

Er hat einen Bruder und wohnt bei seinen Eltern. Seine Mutter arbeitet zurzeit als Sekretärin, während sein Vater Rentner ist. Er hat angegeben, dass er in seiner Freizeit Nachrichten und Dokumentationen im Fernsehen anschaut. Außerdem hört er gern Musik und sieht häufig Kriminalfilme. Er sieht sich selten Filme auf DVD an. Michaels Eltern kontrollieren regelmäßig seine Hausaufgaben.

Familiäre Aktivitäten wie Sport, das Gespräch über gesehene Medieninhalte sowie über mediale Themen werden in seiner Familie nicht geführt. Seine Eltern erlauben ihm allerdings nicht den Konsum aller Arten von Filminhalten.

I: Haben deine Eltern bestimmte Filme verboten?

K: Ja, Filme ab 16 Jahren, das ist genauso wie für Spiele, was eben brutal sind. Diese darf ich nicht gucken.

Michael hält sich an die Verbote seiner Eltern.

I: Wenn Deine Eltern dagegen sind oder Dir das Spielen oder Filme manchmal verbieten, hältst Du Dich dann daran oder spielst/guckst Du heimlich diese Filme/Spiele?

K: Nie, eigentlich nicht. Wenn sie das verbieten gucke ich nicht, dann gehe ich raus.

Michaels Eltern untersagen ihm nicht den Umgang mit seinen Freunden. Sie reden aber mit ihm über seine Freunde und kennen sie persönlich.

Michaels Eltern benutzen Schläge nicht als Erziehungsmittel. Deswegen ist er keiner körperlichen Gewalt ausgesetzt.

Michael gehört zu einer Gruppe, die sich regelmäßig trifft. Er hat aber sechs Freunde, die er zu seinen besten Freunden zählt. Sie treffen sich mehrmals in der Woche bei Michael zu Hause. Ihre gemeinsamen Aktivitäten umfassen meistens Fernsehen, Musikhören, das Anschauen der Nachrichten und Dokumentationen im Fernsehen.

Seine Freunde haben aber nicht immer das gleiche mediale Interesse wie er. Für Michael ist es eher unbedeutend, wenn Freunde sein Interesse an bestimmten Medieninhalten nicht teilen.

I: Welche Freunde oder Mitschüler magst Du besonders? Freunde, die wie Du sind?

K: Ist mir egal. Es ist gut, wenn sie die gleichen Interessen wie ich haben, aber es ist mir eigentlich egal.

Er tauscht manchmal mit ihnen Fußballfilme und Trickfilme.

Auf die Frage nach Prügeleien mit Freunden oder Spielkameraden gab er an, dass Konflikte mit seinen Freunden ganz selten vorkommen.

K: Ganz selten. Wenn das passiert, geht die Gewalt eigentlich gegen meinen Gegner.

I: Wie oft passierte das?

K: Das passierte früher im Alter von sieben bis 11 Jahren.

I: War es schlimm?

K: Das Schlimmste war, als bei jemandem die Lippen geblutet haben. Er hat angefangen. Ich hab auch schon angefangen. Wir haben uns beleidigt. Wir haben uns gegen den Kleiderständer geschubst.

I: Welches Gefühl hattest du damals?

K: Wut, Traurigkeit, das hätte nicht sein müssen. Vielleicht ein bisschen Wut.

Er hat auch selten jemanden geschlagen. Als Kind hat er seinen Freund geschlagen.

K: Im Kindergarten. Einer hat eine Kette geklaut. Dann habe ich ihn geschlagen.

Er hat seinen Eltern davon erzählt. Sie haben ihm gesagt, dass er sich selbst verteidigen müsse.

Obwohl er manchmal Auseinandersetzungen mit seinen Freunden hat, betrachtet er Gewalt als etwas Negatives.

Mediennutzung

Der Haushalt seiner Eltern ist mit zwei Fernsehgeräten, Musikinstrumenten, Internet und einem Videogerät ausgestattet. Michael verfügt über einen eigenen Fernseher in seinem Zimmer. Das Elternhaus ist mit circa 100 Büchern und etwa zehn DVDs ausgestattet.

Von allen Medien konsumiert er am liebsten TV-Sendungen, wobei er täglich einschließlich am Wochenende drei Stunden fernsieht. Das Internet nutzt er wochentags nur eine halbe Stunde. Am Wochenende steigt seine Internetnutzungshäufigkeit jedoch auf drei Stunden am Tag an.

Andere Medien wie Radio, Zeitschriften und Zeitungen spielen für Michael keine wichtige Rolle. Seine bevorzugten Computerspiele sind „Mario“ und „Renn- und Sportspiele“. Im Fernsehen schaut er Action und Trickfilme, am liebsten jedoch Filme und Serien mit Krimi-

nalinhalt. Als Beispiel für diese Serien nennt er „Alarm für Cobra 11“⁵³⁹ und „Tatort“. Von diesen Serien redet er besonders gern über den „Tatort“.

I: Über z. B. Tatort möchte ich gern mehr wissen. Bitte erkläre einmal, was das Besondere daran ist?

K: Es geht um Verbrechen. Es wird eingebrochen oder jemand umgebracht und es gibt zwei Polizisten, die den Täter verfolgen, hinters Licht führen und festnehmen.

I: Warum findest Du besonders diese Filme interessant?

K: Weil es manchmal lustig ist und schon eben cool.

Wenn Michael Lust hat, schaut er sich manchmal Infosendungen an. Außerdem liest er manchmal Kriminalromane und bevorzugt diese gelegentlich gegenüber Kriminalfilmen.

K: Weil am meisten Wahrheit drinsteckt und im Film ist immer richtig viel weggelassen, was eigentlich wichtig ist.

Er schaut diese Filme zu Hause mit seinen Eltern an, die ihn über diese informiert haben. Er schaut sie aber nicht mit seinen Freunden. Er sieht gern allein fern. Er spricht mit niemandem über die gesehenen Inhalte.

I: Von wem bist Du über diese Angebote informiert worden?

K: Von meinen Eltern. Ich gucke das mit meinem Papa und mit meiner Mutti.

I: Wem erzählst Du davon?

K: Niemandem

Seine Lieblingscharaktere sind „Kain“ und „Ehrlicher“.⁵⁴⁰

I: Warum magst du sie?

K: Weil sie nett und sie sind auch gut gemacht. Sie sind Polizisten.

Von Kriminalfilmen kann man seiner Meinung nach viel lernen. In Konfliktsituationen verhält er sich wie er in den Filmen gesehen hat.

I: Hast Du Dich einmal wie im Film verhalten?

K: Ja, ich habe die Kampftechnik der Polizisten angewandt. Ich habe jemanden in den Schwitzkasten genommen, damit er mir nicht mehr wehtun kann.

Bezüglich der medialen Verbesserungswünsche hatte er geäußert, dass alles gut gemacht wurde.

539 Alarm für Cobra 11 – Die Autobahnpolizei (kurz Alarm für Cobra 11 oder Cobra 11) ist eine deutsche Actionserie, die von action concept produziert wird. Die Hauptdarsteller sind zwei Polizisten diese bilden zusammen das Cobra 11-Team.

(http://de.wikipedia.org/wiki/Alarm_f%C3%BCr_Cobra_11_%E2%80%93_Die_Autobahnpolizei).

540 Kain und Ehrlicher sind Polizisten. Sie bilden ein erfolgreiches Team (<http://www.tatort-fundus.de/web/ermittler/sender/mdr/ehrlicher.html>).

Medienbiographie

Als er zehn Jahre alt war, hat er Kriminalinhalte zu Hause mit seinen Eltern konsumiert. Kriminalinhalte haben ihm sehr gut gefallen. Er empfand sie immer als spannend, weil die Täter immer festgenommen wurden.

I: Welches Gefühl hattest Du oder hast Du, wenn du Kriminalinhalte konsumiert?

K: Spannung

I: Warum?

K: Weil es mir eben gefällt und mein Ding ist. Wenn sie herausgefunden haben, wer der Verbrecher ist und ihn schnappen.

I: Wenn ein Verbrecher nicht festgenommen wurde, woran denkst du dann?

K: Immer noch spannend. Sie nehmen sie immer fest irgendwie.

Zusammenfassung

Michael ist 14 Jahre alt und besucht die Hauptschule. Die Schule nimmt in Michaels Leben keine große Bedeutung ein, seine Schulleistungen waren auf seinem letzten Zeugnis in Mathematik und Deutsch schlecht.

Er wohnt mit seinem Bruder bei seinen Eltern. Seine Mutter ist zurzeit berufstätig, während sein Vater Rentner ist.

In seiner Freizeit schaut Michael gern fern, besonders Nachrichten und Dokumentationen. Außerdem hört er gern Musik. Am liebsten sieht er Kriminalfilme im Fernsehen.

Seine Eltern kontrollieren seine Hausaufgaben. Obwohl anderen Aktivitäten in seiner Familie keine Bedeutung beigemessen werden, kontrollieren seine Eltern sein Medienverhalten. Michael hält sich an die von seinen Eltern aufgestellten Regeln in Bezug auf sein mediales Verhalten.

In seiner Familie ist Gewalt keine Lösungsstrategie. Michael trifft seine Freunde mehrmals in der Woche bei ihm zu Hause. Sie hören Musik oder sehen gemeinsam fern. Außerdem tauscht er mit ihnen manchmal Fußball- und Trickfilme. Für Michael ist es unbedeutend, ob seine Freunde sein Interesse teilen. Konflikte zwischen ihnen treten selten auf.

Michaels Haus ist mit verschiedenen Medien ausgestattet. Er verfügt über einen eigenen Fernseher. Im Fernsehen schaut er am liebsten Kriminalfilme wie „Alarm für Cobra 11“ und

„Tatort“ an. Manchmal liest er Kriminalromane. Er ist der Auffassung, dass Kriminalfilme lehrreich sind. Das Anschauen solcher Inhalte bereitet ihm Freude.

5. André

Soziales Umfeld

André ist 14 Jahre alt und besucht die Hauptschule. Er wohnt gemeinsam mit drei Schwestern und einem Bruder bei seiner Mutter. Seine Eltern verfügen über einen niedrigen Schulabschluss. Sein Vater arbeitete als Bonbon-Hersteller, zur Zeit ist er jedoch arbeitslos. Seine Mutter ist derzeit als Verkäuferin tätig.

Schule ist für André nicht von Belang. In den Fächern Deutsch und Mathematik erzielte er auf seinem letzten Zeugnis wie die anderen Interviewten nur ausreichende Ergebnisse. Er strebt einen Realschulabschluss an. André musste einmal die Schule aus disziplinarischen Gründen wechseln und einmal eine Klasse wiederholen. Informatik und Mathematik zählen zu seinen bevorzugten Fächern.

Bei der Erledigung seiner schulischen Aufgaben unterstützen seine Eltern ihn kaum. Die geringe elterliche Kontrolle beschränkt sich nicht nur auf seine Hausaufgaben. Generell finden gemeinsame Gespräche über mediale Themen und familiäre Aktivitäten wie Sport, selten statt. Zudem interessieren seine Eltern sich ganz selten für seine Freunde und die Treffen mit ihnen.

Andrés Eltern kontrollieren nicht ihr eigenes Medienverhalten. Sie sehen sich gewalthaltige Filme sogar in seiner Gegenwart an. Auch beim Konsum von Medieninhalten fehlt die elterliche Kontrolle. André konsumiert alle Art von Medien. Wenn ihm seine Eltern bestimmte Medieninhalte verbieten, berücksichtigt er das elterliche Verbot bezüglich bestimmter Medieninhalte nicht.

I: Haben Deine Eltern früher versucht, bestimmte Medien zu verbieten oder durftest Du alles sehen/spielen?

K. Nie.

I: Wenn Deine Eltern dagegen sind oder Dir das Anschauen von Kriminalfilmen manchmal verbieten, hältst du dich dann daran oder guckst du heimlich diese Filme?

K: Es kommt darauf an, ob mir die Serie richtig gut gefällt, dann gucke ich sie. Falls es mir nicht gefällt, dann lasse ich es einfach. Aber wenn sie mir richtig gut gefällt, dann gucke ich sie einfach. Dann geht mir die Entscheidung am Arsch vorbei. Dann gucke ich trotzdem.

In seiner Freizeit beschäftigt André sich mit Musikhören, dem Anschauen von Gerichtssendungen, dem Konsum von Action und gewalthaltigen Filmen und Computerspielen. Zudem verbringt er seine freie Zeit in Chatrooms im Internet.

Als Kind wurde André häufig von seinem Vater bestraft, dies geschah oftmals in Form einer Ohrfeige. André wird auch heute noch auf diese Weise bestraft.

I: Als Kind bekommt man ja manchmal von seinen Eltern einen Klaps auf den Hintern oder eine Ohrfeige. War oder ist das bei Dir auch so?

K: Ja, eine Ohrfeigen von meinem Vater.

I: Wie oft?

K: Eigentlich bei jeder Kleinigkeit.

I: Wie oft passierte das?

K: Einmal in der Woche.

I: Wie alt warst Du, als er Dich zum ersten Mal geschlagen hat?

K: Zwei Jahre alt.

I: Erinnerst Du Dich daran?

K: Meine Mutti hat das erzählt.

Zusätzlich zu den Ohrfeigen wurde André auch mit Schlägen auf das Gesäß bestraft.

Als Folge dieser Bestrafung empfand André Wut und Hass.

I: War es manchmal schlimmer als eine Ohrfeige?

K: Ja, auf den Hintern und ins Gesicht.

I: Woran hast Du dabei gedacht?

K: Scheißgefühl. Das tut auch weh, Wut und Hass auf den.

I: Was sagt Dein Vater danach?

K: Am Ende tut es ihm leid. Er hat nicht nur mich geschlagen, sondern auch meine Mutter geschlagen. Er war sehr aggressiv durch Alkohol. Also er trinkt Alkohol, er ist zuckerkrank deswegen. Er schlägt mich bis jetzt.

I: Hast Du jemandem davon erzählt?

K: Ja, nur meiner Mutter.

I: Was hat sie Dir gesagt?

K: Sie hat mit ihm gesprochen und ja.

I: Erzählst Du das deinen Freunden?

K: Freunden erzähle ich das nicht. Das geht niemanden etwas an.

André gehört zu einer Gruppe, die aus sieben bis zehn Personen besteht.

Die täglichen Treffen mit seinen Freunden beinhalten das gemeinsame Anschauen von Action- und Gewaltfilmen. Auch werden bei diesen Treffen Diskussionen über diese

Medieninhalte geführt. André ist es wichtig, dass seine Freunde sein Interesse an bestimmten Medieninhalten teilen. Zu ihrer täglichen Freizeitbeschäftigung zählen das Anschauen von Action- und Gewaltfilmen, Musikhören und Computerspielen.

Konflikte mit Freunden kommen sehr häufig vor. Oft beginnt André mit Konflikten, die gravierender sind als Beleidigungen oder Provokationen. Diese Konflikte enden in Prügeleien und Schlägen. Analog dazu empfindet André Gewalt als etwas Wichtiges und Normales. Sie ist für ihn wichtig, um Probleme lösen zu können.

I: Man prügelt sich ja auch hin und wieder mit Freunden oder Spielkameraden war das bei Dir auch so?

K: Ja.

I: Wie oft?

K: Oftmals.

I: Wer hat meistens angefangen?

K: Ich.

I: Was hast du gemacht?

K: Provozieren, beleidigen und schlagen.

I: Was haben sie gemacht?

K: Sie haben mich mit Steinen beschmissen. Dann habe ich zurück gemacht. Aber wir haben uns dann immer wieder vertragen.

I: War es auch manchmal schlimm?

K: Nein.

Er hat meistens mit den Konflikten begonnen und war auch schon in Prügeleien mit Freunden verstrickt und hat sich dabei zu Wehr gesetzt.

I: Ist es Dir schon mal passiert, dass Dich andere Kinder oder Jugendliche verprügelt haben?

K: Ja.

I: Wie oft passierte das?

K: In der Grundschule oft und manchmal in dieser Zeit.

I: Wie passierte das?

K: Ich hatte immer provoziert und ich habe immer angefangen zu beleidigen und zu prügeln.

Nach den Konflikten stellte sich bei André ein befriedigendes Gefühl ein.

I: Wie hast Du dich dabei gefühlt?

K: Ein befriedigendes Gefühl.

I: Warum hast du ein solches Gefühl?

K: Wenn ich sie ärgere, dann gefällt mir das richtig. Wenn sie zurück machen, dann mache ich zurück. Dann überlegt er wieder, dann freue ich mich wieder.

I: Hast du das gemacht ohne Ursache?

K: Ja.

I: Haben sie dich nicht am Anfang beleidigt?

K: Manchmal ja, manchmal nein. Wenn sie mich nicht beleidigen oder prügeln, habe ich angefangen. Wenn sie etwas machen, habe ich weitergemacht.

I: Hast Du es jemandem erzählt?

K: Nein.

André tauscht oft mit seinen Freunden Actionfilme und -spiele.

I: Tauschst Du mit Deinen Freunden DVD- Filme oder Computerspiele aus? Erzählt ihr euch von neuen Filmen oder Spielen?

K: Ja, sehr oft, Actionfilme und Computerspiele.

I: Welche Art von Computerspielen?

K: Man muss Städte aufbauen und sich gegen andere Länder verteidigen also Kriegsspiele und Spiele mit Geschicklichkeit. Diese Freunde sind für mich die besten Freunde.

I: Welche Actioninhalte?

K: Alarm für Cobra 11 und A- Team oder solche Inhalte.

Mediennutzung

Andrés Haus ist mit den meisten Arten von Mediengeräten ausgestattet. Es verfügt zum Beispiel über mehrere Fernseher, einen Internetanschluss, ein Videogerät und einen Computer. Außerdem besitzt André einen eigenen Fernseher. RTL, PRO7 und KIKA sind Andrés Lieblingsfernsehkkanälen. Sein Elternhaus ist mit bis zu 20 Büchern versehen.

Medien haben bei André einen hohen Stellenwert, wobei er fünf Stunden am Tag fernsieht. Am Wochenende sieht er sogar bis zu sieben Stunden fern. Internet nutzt er fünf Stunden am Tag in der Woche und auch am Wochenende. Er schaut manchmal auch fern im Internet. Andere Medien wie Radio, Bücher und Zeitschriften spielen bei André keine bedeutende Rolle. Zeitungen liest er circa eine halbe Stunde. Dies beschränkt sich jedoch auf Werbung, Nachrichten und Witze.

Musikhören und das Anschauen von Fernsehfilmen gehören zu seinen medialen Lieblingsaktivitäten. Er konsumiert häufig Action- und Kriminalfilme, von denen er erstere bevorzugt. Auch Computerspiele wie Actionspiele, Kinderspiele und Rennspiele sowie Geschicklichkeitsspiele wie Monopoly, Sudoku spielen bei ihm auch eine Rolle. Das Fernsehen hat aber für ihn eine größere Bedeutung.

I: Warum magst Du Fernsehen mehr als andere Medien?

K: Filme gucken auf DVD ist schlecht, weil eine DVD auch kaputt gehen kann, was im Fernsehen nicht passieren kann. Wenn einem etwas nicht gefällt, kann man ausmachen. Im Fernsehen kann man aber umschalten. Die Wiederholung kommt meistens am nächsten Tag. Probiere ich im Internet noch mal, ob es vielleicht geht.

Er schaut gern gewalthaltige Serien wie „A-Team“⁵⁴¹, die sein Vater ebenfalls anschaut.

I: Worum geht es?

K: Es geht um vier Männer, die unschuldig verhaftet werden und vor der Polizei fliehen. Die Polizei verfolgt die. Sie machen gute Sachen und helfen den Leuten die in Schwierigkeiten sind. Und sie schießen keine Leute an.

I: Ist das interessant für dich?

K: Ja, Ich finde das interessant und spannend.

I: Warum?

K: Also sie haben Waffen aber sie schießen niemanden an. Mit Schießen ist es noch spannender.

Er hat auch versucht nach diesen Filmen im Internet oder auf DVD zu suchen. André schaut ähnliche Filme im Fernsehen.

I: Willst Du Dich gern informieren: Wie das gemacht wurde, wie hat der Schauspieler oder Darsteller die Szenen gemacht, würdest Du gerne so sein wie die Schauspieler?

K: Ja, ich habe über die Schauspieler bei Wikipedia nachgeguckt. Der Charakter hat mir gefallen, lustig und der ganze Typ eben.

Er hat seinen Freunden von diesen Serien und Filmen erzählt, die sich jetzt auch dafür begeistern.

I: Erzählst Du jemandem davon, welchen Film Du gesehen hast? Wem erzählst Du davon? Zum Beispiel Freundeskreis, Mitschüler, Eltern - oder niemandem? Von wem bist Du über diese Angebote informiert worden?

K: Ja, Freunden. Sie haben dann Actioninhalte geguckt. Ich schaue solche Inhalte auch gern mit ihnen, das macht auch mehr Spaß.

Als Verbesserungswünsche hat André angegeben, dass sie sinnvoll sein müssen. Außerdem sollten Actioninhalte mehr Gewalt beinhalten.

I: Stell Dir vor, wenn jemand solche (gewalttätige) Filme guckt oder Spiele spielt, was meinst

541 Das A-Team ist eine Actionserie. Sie wurde von 1983 bis 1987 produziert und zählt zu den erfolgreichsten amerikanischen Fernsehsendungen dieses Zeitraums. Sie geht um eine Gruppe, die Menschen helfen. Sie werden aber von der Polizei festgenommen. (http://de.wikipedia.org/wiki/Das_A-Team).

Du, worauf sollte er/sie achten: Zum Beispiel Er/sie soll/darf sich in Konflikten nicht so verhalten wie im Spiel, weil man im realen Leben keine Gewalt anwenden darf/soll. Oder er/sie kann gut lernen, wie man in Konflikten reagieren soll...?

K: Sie müssen gut gedreht sein mit guten Schauspielern und sie müssen auch sinnvoller sein. Sie sollten auch spannender sein, das gefällt mir besser, ein bisschen was fürs Leben wichtig ist. Andere Leute verprügeln- also ja gut. Also mehr Gewalt muss mit drinstecken, aber man muss was daraus lernen. Mit Gewalt kann man Probleme lösen.

Laut Andrés Meinung kann man von Action-, und gewalthaltigen Filmen lernen, wie man sich am besten in Konflikten verhält.

I: Kann man von diesen Filmen lernen?

K: Man kann von diesen Filmen viel lernen- wie man sich verteidigt, wie man einen Konflikt löst.

I: Hast du das einmal gemacht?

K: Ja, ich prügle auch häufig. Ich versuche manchmal, Konflikte anders zu klären. Wenn mich jemand angreift, dann wehre ich mich natürlich auch.

Medienbiographie

Als André 11 Jahre war, schaute er Actionfilme zu Hause mit seinem Vater.

I: Mit wem hast Du diese Filme geschaut?

K: Mein Vati hat das immer geguckt und jetzt gucke ich das manchmal alleine, mit Freunden sowie mit meinem Vater. Das Anschauen mit Freunden macht aber mir mehr Spaß.

Damals löste der Konsum gewalthaltiger Filme andere Emotionen bei André aus als heute.

I: Welches Gefühl hattest Du oder hast Du, wenn Du gewalttätige Angebote genutzt hast (Spaß, Wut Mitgefühl, Aggression, Begeisterung, Zufriedenheit...? Was fühlst Du am ehesten? War das schon immer so? Oder hast Du manchmal andere Gefühle?

K: Am Anfang hatte ich ein mulmiges Gefühl. Dann nach einer Weile ging das.

Zusammenfassung

André ist 14 Jahre alt und besucht die siebte Klasse einer Hauptschule. Er wohnt zusammen mit seinen drei Schwestern und seinem Bruder bei seiner Mutter. Seine Eltern verfügen über ein niedriges Bildungsniveau. Seine Mutter ist berufstätig, aber sein Vater ist derzeit arbeitslos.

Andrés Leistungen in den Fächern Deutsch und Mathematik waren nur ausreichend. Er misst der Schule nur eine sehr geringe Bedeutung bei und strebt einen Realschulabschluss an.

Seine Eltern helfen ihm kaum bei der Erledigung seiner Hausaufgaben. Außerdem sind Aktivitäten wie Sport und Unterhaltungen über mediale Themen in seiner Familie eher unwichtig. Sie zeigen kein Interesse hinsichtlich seiner Freunde. Zudem stellen sie keine Regeln und keine Verbote für den Konsum von Medieninhalten auf. Täten sie dies, würde André sich nicht an ihre Verbote halten. Vielmehr kontrollieren sie auch ihr eigenes mediales Verhalten nicht, indem sie zum Beispiel gewalthaltige Filme in Andrés Beisein schauen.

In seiner Freizeit beschäftigt er sich mit Medienkonsum.

Als Kind erhielt André mehrmals Strafen durch seinen Vater wie Ohrfeigen, Schläge auf den Hintern und ins Gesicht, die für ihn sehr schlimm waren. Derlei Strafen ist André noch heute bei jeder Kleinigkeit ausgesetzt.

Er gehört zu einer Gruppe, mit der er gemeinsam Medien konsumiert. Sie schauen am liebsten „*Alarm für Cobra 11*“ und „*A- Team*“ und ähnliche Actioninhalte. Sie unterhalten sich miteinander über die gesehenen Programme. Das Anschauen von Filmen und Serien mit Freunden macht ihm viel Spaß. Außerdem tauschen sie Actionfilme sowie Actionspiele. Auseinandersetzungen mit Freunden kommen häufig vor. Häufig ist er derjenige, der einen Konflikt beginnt. Nach den Konflikten stellte sich bei ihm ein befriedigendes Gefühl ein, weil er sich freut, wenn er andere ärgern kann und sie sich verteidigen können.

Andrés Haus ist mit den meisten Mediengeräten ausgestattet wie mehreren Fernsehern, einem Internetanschluss, einem Videogerät und einem Computer und Büchern. Printmedien spielen in seinem Leben keine weitere Bedeutung.

Er beschäftigt sich auch gern mit Computerspielen. Bei seinem Medienkonsum nimmt das Fernsehen eine besondere Stellung ein, wobei RTL, PRO7 und KIKA zu seinen Lieblingsfernsehskanälen zählen. Im Fernsehen schaut er Actionfilme sowie Kriminal- und gewalthaltige Filme an. Eine seiner Lieblings Actionserie ist „*A- Team*“.

In Bezug auf Verbesserungswünsche äußert André, dass die Actioninhalte sinnvoller, spannender und gewalttätiger sein sollten. André erachtet Actionfilme als lehrreich,

Insbesondere für das Verhalten in Konfliktsituationen. Er schaut seit seinem 11. Lebensjahr Actionfilme mit seinem Vater und mit seinen Freunden, die er heute als spannender empfindet als damals.

5.2 Fragenkritik zum Leitfaden-Interview

5.2.1 Kritik der Fragen

Widerspruch: Im Fragebogen von André steht die Frage: „*In welcher Weise bestrafen Dich Deine Eltern oder haben Dich früher bestraft?*“ Die Antwort im Fragebogen lautete: „*Fernsehverbot*“, während er im Interview verschiedene Strafen genannt hat wie Ohrfeigen, Schläge auf das Gesäß und ins Gesicht.

Bei der gleichen Frage gab es auch im Fragebogen von Jasmin einen Widerspruch. Sie antwortete auf die Frage nach elterlichen Strafen mit „*nein*“. Im Interview gab sie hingegen an, dass sie häufig von ihren Eltern mit Ohrfeigen bestraft wurde. Außerdem hat André auf die Frage nach der Konsumhäufigkeit der Medien geantwortet, dass er an Schultagen zwei bis drei Stunden fernsieht und weniger als eine Stunde im Internet surft. An unterrichtsfreien Tagen sieht er drei bis vier Stunden fern und surft weniger als eine Stunde Internet. Im Interview äußerte er jedoch auf diese Frage die Antwort, dass er fünf Stunden am Tag und sieben Stunden am Wochenende fernsieht. Im Internet würde er sieben Stunden an Schultagen, sowie fünf Stunden am Wochenende surfen.

5.2.2 Technische Probleme

Bei der Durchführung der Interviews gab es ein Problem.

Der Klassenraum, in dem ich das Interview mit Jasmin führte, wurde für den Unterricht benötigt. Aus diesem Grund musste ich das Interview, nach 10 Minuten unterbrechen, konnte es jedoch nach kurzer Zeit in einem neuen Raum der Schule wieder aufnehmen. Dieser Teil dauerte fast 15 Minuten.

5.3 Ergebnisauswertung und Interpretation

5.3.1 Interpretation

Aus den von mir ausgewählten interessantesten fünf Fragebögen haben Medien im Allgemeinen einen hohen Stellenwert, die Gewaltbereitschaft sowie die Interessen für die Medieninhalte unterscheiden sich jedoch von einander bei den Interviewten. Diese Interviewten sind intensive Mediennutzer. Hopfe zum Beispiel sieht vier Stunden am Tag und mehr als vier Stunden am Wochenende fern. Er nutzt das Internet vier Mal in der Woche jeweils fast vier Stunden und mehr als vier Stunden an den Wochenenden.

Zu beachten ist weiterhin, dass alle Interviewten visuelle Medien häufiger konsumieren als Printmedien wie Bücher, Zeitungen und Zeitschriften, die bei ihnen nicht von Belang sind. Ein Mädchen der interviewten Schüler (Susi) hat zum Beispiel das Buch als „sinnlos“ beschrieben. Michael liest sogar gelegentlich Kriminalromane.

Den Grund dafür reflektieren sie, indem sie in ihren Angaben darauf hingewiesen haben, dass ihre Elternhäuser mit fast allen visuellen Medien ausgestattet sind und Printmedien weniger vorhanden sind.

Interessant ist, dass trotz der Vielfalt der vorhandenen visuellen Medien das Fernsehen bei allen Interviewten ein größeres Gewicht hat. Dies kongruiert mit der Aussage der KIM-Studie des medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest, welche besagte, dass das Fernsehen nicht nur die am häufigste ausgeübte Medientätigkeit, sondern auch die beliebteste ist.⁵⁴² Daher verbringen Kinder in diesem Alter mehr Zeit mit dem Fernsehen als mit anderen Medien.⁵⁴³

André zum Beispiel findet Filme im Fernsehen besser als DVD: *„Filme gucken auf DVD ist schlecht, weil eine DVD auch kaputt gehen kann, was im Fernsehen nicht passieren kann. Wenn einem etwas nicht gefällt, kann man ausmachen. Im Fernsehen kann man aber umschalten. Die Wiederholung kommt meistens am nächsten Tag. Probiere ich im Internet noch mal, ob es vielleicht geht.“* Diese Aussage gleicht der von Michael und Hopfe.

Generell konsumieren alle Interviewten sehr gern und intensiv Fernsehen, wobei jeder von ihnen über ein eigenes Fernsehgerät verfügt.

Die Interviewten schauen nicht nur normale Medieninhalte, sondern beschränken sich auf bestimmte wie solche mit Gewalt verherrlichendem Charakter. Das gilt für Hopfe, Jasmin und André, die gewalthaltige Filme beziehungsweise Computerspiele konsumieren.

Der Besitz eines eigenen Fernsehers führt, insbesondere bei Hopfe, Jasmin und André zum intensiven Konsum von gewalthaltigen Fernsehfilmen. Das wurde ebenfalls in der Untersuchung (siehe Hypothese 4.6) und in einer Studie von Hurrelmann berichtet: Kinder, die über ein eigenes Fernsehgerät verfügen, sehen oft ohne Kontrolle Fernsehinhalte an.⁵⁴⁴ Nicht alle Fernsehbesitzer der Interviewten schauen aber gewalthaltige Filme. Das heißt der Besitz eines Fernsehers führt nicht gleich bei allen Interviewten zum Konsum gewalttätiger Inhalte. Zum Beispiel sind Susi und Michael nicht sehr daran interessiert solche Inhalte zu schauen. Sie konsumieren jedoch Kriminalinhalte auf DVD beziehungsweise im Fernsehen. Susi guckt im Fernsehen gern die Kriminalserie „*CSI:Miami*“: *„Wenn jemand umgebracht*

542 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2008: 15.

543 ebd. 9.

544 Hurrelmann et al. 1996: 266.

oder bedroht oder so dann schaltet die Polizei ein und ermittelt das.“ Sie finden, dass Kriminalfilme sehr interessant sind. Susi hat geäußert: *„Spannung, wenn die Polizei den Täter verfolgt.“* Susi ist immer auf der Suche nach solchen Inhalten auf DVDs.

Michael rezipiert *„Alarm für Cobra 11“* und *„Tatort“*. Von den erwähnten Serien und Filmen sieht er am liebsten *„Tatort“*: *„Es geht um Verbrechen. Es wird eingebrochen oder jemand umgebracht und es gibt zwei Polizisten, die den Täter verfolgen, hinters Licht führen und festnehmen.“* Michael findet diese Inhalte auch spannend. Er begründet im Folgenden seine Vorliebe für solche Inhalte: *„Weil es mir eben gefällt und mein Ding ist. Wenn sie herausgefunden haben, wer der Verbrecher ist und ihn schnappen.“*

Wenn sie Täter nicht festnehmen könnten, findet Michael das noch spannender: *„Immer noch spannend. Sie nehmen sie immer fest irgendwie.“*

Susi und Michael finden Kriminalinhalte hinsichtlich der Aufgabe der Polizisten interessant und spannend, besonders wenn die Polizei Verbrecher festnehmen kann.

Der Beweis dafür ist, dass bei Michael die Lieblingscharaktere zwei Schauspieler *„Kain“* und *„Ehrlicher“* sind, die Polizisten darstellen. Er findet, dass sie nett sind und ihre Rolle gut spielen.

Susi und Michael haben kein Mitgefühl mit den Verbrechern und warten immer darauf, dass Polizisten die Täter verhaften. Susi hat geäußert: *„Manchmal wird man auf eine falsche Spur geführt aber am Ende hat man dann meistens Recht. Man kann mitfiebern, wenn man es nicht übertreibt. Aber ja, aber manche übertreiben das ja auch mit einer Menge Blut.“*

Wenn man Äußerungen über den Konsum bestimmter Medieninhalte betrachtet, gelangt man zu der Kenntnis, dass alle Interviewten bereits seit dem Kindesalter Erfahrungen mit den von ihnen bevorzugten Inhalten haben.

Hopfe zum Beispiel hatte erste Erfahrungen mit Actioninhalten durch einen Freund, als er neun Jahre alt war. Er hat damals das Spiel *„Zelda“* gespielt, das Action und außergewöhnliche Handlungen umfasst.

Jasmin bekam Kontakt zu diesen Filmen durch ihren Bruder, als sie acht Jahre war.

Medienerfahrungen mit Actioninhalten haben bei André seit seinem 11. Lebensjahr begonnen, die er heute als spannender empfindet als damals. Er sah Actioninhalte oft mit seinem Vater und mit Freunden. Er schaute gewalthaltige Serien wie zum Beispiel *„A-Team“* an: *„Mein Vati hat das immer geguckt und jetzt gucke ich das manchmal alleine, mit Freunden sowie mit meinem Vater. Das Anschauen mit Freunden macht aber mir mehr Spaß.“*

Als Susi 11 Jahre alt war, hatte sie nach kriminalhaltigen Medien gesucht und diese dann angeschaut.

Die Quelle für Kriminalfilme für Michael waren seine Eltern, als er zehn Jahre alt war.

Seitdem konsumiert er diese Filme.

Zu vermuten ist, dass die Interviewten aufgrund der geringen elterlichen Kontrolle, insbesondere Hopfe, Jasmin und André gewalthaltige Filme beziehungsweise Computerspiele bevorzugen. Wie erwähnt wurde, konsumieren nicht alle Interviewten, die einen eigenen Fernseher haben, gewalttätige Inhalte. Der Grund liegt möglicherweise darin, dass das Medienverhalten von diesen Befragten (Hopfe, Jasmin und André) nicht von ihren Eltern kontrolliert wird.

Hopfes Eltern stellen beispielsweise keine Regeln für die Art des Medienkonsums auf: „...*richtig verbieten tun sie das nicht.*“ Dies gilt auch für Jasmin und André, deren Eltern keine Medien verbieten. Für André trifft die gleiche Situation zu, auch seine Eltern verbieten keine beziehungsweise keine bestimmten Medien verbieten.

Es ist nennenswert, dass diese Interviewten eine geringe Kontrolle von ihren Eltern hinsichtlich des Konsums gewalthaltiger Filme beziehungsweise Computerspiele erleben.

Diese mangelnde Kontrolle führt oftmals laut Pfeiffer und Kleimann zum Konsum brutaler und nicht jugendrechtlicher Filme.⁵⁴⁵ Das kann vermutlich ein Faktor für die Neigung bei Hopfe, Jasmin und André zu dem Konsum erwähnter Medieninhalte sein.

Michael und Susi, die Kriminalinhalte konsumieren mögen, dürfen hingegen keine Filme, die ab 16 Jahren freigegeben sind, schauen. Michael gab an: „...*Filme ab 16 Jahren, das ist genauso wie für Spiele, was eben brutal ist, darf ich nicht gucken.*“ Das hat auch Susi geäußert, wenn sie angegeben hat: „...*Filme ab 16 oder 18 Jahren sollte ich nicht gucken.*“

Das elterliche Verbot bestimmter Medieninhalte gilt bei Susi und Michael vielmehr für Fernsehinhalte als für Fernsehzeiten. Es ist bedeutend, in diesem Sinne auf das Ergebnis einer Studie von Hurrelmann hinzuweisen, die allerdings das Gegenteil besagte, wobei sich viele Eltern mehr für die Fernsehzeiten, aber weniger für die Fernsehinhalte interessieren.⁵⁴⁶

Ob die Kinder trotz des Verbots ihrer Eltern, bestimmte Inhalte zu konsumieren, dies dennoch heimlich tun, unterscheidet sich bei den Interviewten, die gewalthaltige Filme beziehungsweise Computerspiele konsumieren und denjenigen, die dies nicht tun.

Michael hält sich an die von seinen Eltern aufgestellten Regeln hinsichtlich des Konsums bestimmter Medien „...*wenn sie das verbieten gucke ich nicht, dann gehe ich raus.*“

Susi würde die Filme dennoch schauen: „*Kommt darauf an, manchmal gucke ich heimlich. Freunde gucken das auch in meinem Zimmer.*“ Dabei bemerkt man, dass die Interviewten, die Kriminalfilme konsumieren, das elterliche Verbot selten oder überhaupt nicht

545 Pfeiffer/Kleimann 2005: 2.

546 Hurrelmann et al. 1996: 74.

überschreiten. Die Berücksichtigung des elterlichen Verbots bei Susi und Michael stützt aber nicht das Ergebnis von Tillmann, der herausgefunden hat, dass die restriktive Haltung der Eltern zu dem heimlichen Konsum gewalthaltiger Filme führt.⁵⁴⁷

Die Interviewten, die gewalthaltige Filme beziehungsweise Computerspiele konsumieren, zeigen das Gegenteil auf. Wenn Eltern den Konsum bestimmter Medieninhalte nicht erlauben würden, dann würden Hopfe, Jasmin und André dieses elterliche Verbot überschreiten und diese Inhalte trotzdem konsumieren. In Bezug darauf hat André zum Beispiel angegeben: *„Es kommt darauf an, ob mir die Serie richtig gut gefällt, dann gucke ich sie. Falls es mir nicht gefällt, dann lasse ich es einfach. Aber wenn sie mir richtig gut gefällt, dann gucke ich sie einfach. Dann geht mir die Entscheidung am Arsch vorbei. Dann gucke ich trotzdem.“*

Das Ergebnis der vorliegenden Forschungsarbeit hat aber einen schwachen Zusammenhang zwischen dem elterlichen Sehverbot bestimmter Filme und dem Konsum gewalthaltiger Filme belegt (siehe Hypothese 4.2).

Zudem kontrollieren Susi und Michaels Eltern selbst ihr eigenes mediales Verhalten, beispielsweise konsumieren ihre Eltern keine gewalthaltigen Filme in der Gegenwart ihrer Kinder. In diesem Kontext stimmen die Aussagen von Susi und Michael nicht mit denen der anderen Aussagen der Interviewten überein.

Die Eltern von Hopfe, André und Jasmin verzichten hingegen nicht auf den Konsum von gewalthaltigen Filmen beziehungsweise von Horrorfilmen im Beisein ihrer Kinder. Dies kann ebenfalls ein begünstigender Faktor für den Konsum von Actionfilmen und Actionspielen sein, besonders bei Hopfe, dessen Vater häufig in seiner Gegenwart Actioninhalte schaut: *„Ich gucke Actionfilme mit meinem Vati auch zwei bis drei Mal pro Woche gucke ich Actionfilme [...] ich mag mit meinem Vati [...] Actionfilme sehen. Mein Vati macht auch Spaß. Ist auch lustig mit Eltern.“* Sein Vater interessiert sich für das Herunterladen von Spielen aus dem Internet. Das gilt ebenfalls für Jasmin, deren Eltern in ihrer Kindheit Horrorfilme konsumierten, wenn Jasmin anwesend war. Das gilt auch für André, der von seiner Kindheit an bis zum heutigen Zeitpunkt gewalthaltige Inhalte mit seinem Vater schaute.

Bei der Auswertung der erhobenen Daten der vorliegenden Studie wurde ebenfalls der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Filme von Eltern in der Gegenwart ihrer Kinder auf den Konsum gewalthaltiger Filme durch Kinder hervorgehoben (siehe Hypothese 4.2).

Eltern sind nach Kübler durch ihr Verhalten Vorbilder für ihre Kinder. Das heißt, wenn Eltern im Beisein ihrer Kinder gewalthaltige Filme konsumieren, neigen die Kinder häufig dazu, die

547 Tillmann et al. 2007: 193.

gleichen Medieninhalte anzuschauen.⁵⁴⁸

Mit Weiler sei an dieser Stelle darauf verwiesen, dass sich der Umgang mit Medien, die Präferenzen bestimmter Medieninhalte, Motive und Einstellungen besonders auf die Familie und ihre Präferenzen zurückzuführen lassen.⁵⁴⁹ Inhaltliche Vorlieben werden schon früh ausgeprägt und bis ins Erwachsenenalter bewahrt.⁵⁵⁰ Der kindliche ritualisierte Fernsehkonsum wird durch das mediale Verhalten der Eltern motiviert.⁵⁵¹

Weiterhin sprechen die Eltern aller fünf interviewten Schüler überhaupt nicht beziehungsweise selten über mediale Themen. Häufig kommt es vor, dass Eltern zusammen mit ihren Kindern Medien konsumieren, ohne darüber zu reden, wie die Beispiele bei Hopfe, Jasmin, André, Susi und Michael belegen.

In der Familie von Susi und Michael kommt es selten beziehungsweise überhaupt nicht vor, dass ihre Eltern mit ihnen über die angeschauten Medieninhalte reden. Es ist jedoch zu beobachten, dass sie keine gewalthaltigen medialen Inhalte bevorzugen. Hierbei hat die elterliche Unterhaltung mit den Kindern über die gesehenen Medieninhalte bei den Interviewten eher keinen Einfluss auf den Konsum bestimmter Art von Filmen.

Ebenfalls wurde in der Arbeit kein nennenswerter Zusammenhang zwischen dem Gespräch mit den Kindern über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen und dem Konsum gewalthaltiger Filme durch die Kinder bestätigt (siehe Hypothese 4.2). Das entspricht einer Studie von Hurrelmann, wobei während des Fernsehens in der Familie wenig gesprochen wird und das Gespräch „*sich häufig auf den Austausch fragmentarischer Kommentare*“ beschränkt,⁵⁵² die eher Emotionen verstärken, als zum Nachdenken anregen, wie es ein ausführliches Gespräch fördert.⁵⁵³

Der gemeinsame Medienkonsum kommt bei den Interviewten gelegentlich vor und spielt keine Rolle bei der Verminderung des Konsums gewalthaltiger Filme, wobei Hopfe, Jasmin und André gewalthaltige Filme beziehungsweise Computerspiele konsumieren, obwohl ihre Eltern gemeinsam mit ihnen fernsehen. Der Grund für ihren Konsum gewalthaltiger Filme liegt möglicherweise darin, dass ihre Eltern beziehungsweise Väter sich für das gleiche Filmgenre interessieren.

In der vorliegenden Untersuchung konnte der Einfluss des gemeinsamen Fernsehens mit Kindern auf den Konsum gewalthaltiger Filme durch Kinder nicht belegt werden. Das

548 Kübler 1995: 97.

549 Weiler 1999: 260.

550 ebd. 261 .

551 Zu diesem Ergebnis kam Fischer 2000: 227 in ihrer Untersuchung mit acht- bis 11-jährigen Kinder.

552 Hurrelmann et al. 1996: 74.

553 ebd. 74.

heißt, es wurde keine Korrelation zwischen dem gemeinsamen Fernsehen mit Eltern und dem Konsum gewalthaltiger Filme festgestellt (siehe Hypothese 4.2).

Bei der elterlichen Kontrolle des Medienverhaltens der Kinder spielt häufig das Bildungsniveau der Eltern eine Rolle. Die vorgestellten Interviewten (Hopfe, Jasmin und André)

reflektieren den Grund von mangelnder elterlicher Kontrolle beim Konsum von gewalthaltigen Filmen beziehungsweise Computerspielen, indem sie angegeben haben, dass ihre Eltern über ein niedriges Bildungsniveau verfügen. Daher spielt das Elternhaus eine Rolle bei der Entwicklung der Kinder, wobei laut der PISA-Studie Kinder im Elternhaus durch das Stellen von Fragen, Ausprobieren und Nachmachen lernen.⁵⁵⁴

Michael und Susi gaben in ihren Fragebögen nicht an, über welchen Schulabschluss ihre Eltern verfügen.⁵⁵⁵ Ausschließlich Susi hat angegeben, dass ihr Vater über ein eher niedriges Bildungsniveau verfügt.

Es ist anzunehmen, dass Michaels Eltern und Susis Mutter über ein hohes Bildungsniveau verfügen, da sie den Medienkonsum ihrer Kinder regulieren. Diese Annahme bezieht sich auf die These von Theunert, Lenssen und Best, die besagte, dass die Kontrolle des Konsum von Medieninhalten in Zusammenhang mit dem Bildungsniveau der Eltern steht. Für Eltern mit hohem Bildungsniveau sind Medien nicht in der gleichen Form relevant wie für Eltern mit einem geringeren Bildungsniveau. Eltern mit einem hohen Schulabschluss kontrollieren das Medienverhalten ihrer Kinder in stärkerem Maße⁵⁵⁶ und versuchen ihren Kindern alternative Aktivitäten zu bieten.⁵⁵⁷

Die Auswertung der empirischen Daten der vorliegenden Untersuchung ergab (siehe Hypothese 4.3), dass das Bildungsniveau der Eltern teilweise eine Rolle bei der Mediensensibilität der Eltern gegenüber gewalthaltigen Filmen spielt. Wenn Eltern über ein hohes Bildungsniveau verfügen, dann sinkt der Konsum gewalthaltiger Filme in der Gegenwart ihrer Kinder. Ein sehr geringer beziehungsweise kein Zusammenhang besteht hingegen zwischen dem Schulabschluss der Eltern und der elterlichen Unterhaltung über mediale Themen und dem Verbot bestimmter Filme sowie dem gemeinsamen Fernsehen mit ihren Kindern.

Alle mündlich Interviewten besuchen die Hauptschule. Die Schule ist aber für sie nicht von Bedeutung. Sie sind auch nicht an einem höheren Schulabschluss interessiert. Das heißt, sie streben nicht mehr als den Realschulabschluss an. Vielmehr zeigten ihre Schulleistungen

554 Die bildungspolitische Bedeutung der Familie - Folgerungen aus der PISA-Studie s. 4.

555 Um die Interviewten nicht bloßzustellen, wurde auf diese Frage im mündlichen Interview nicht noch einmal eingegangen.

556 Theunert/Lenssen 1999: 70; Best 1999: 100.

557 Best 1999: 100.

auf dem letzten Zeugnis in den Fächern Deutsch und Mathematik nur ausreichende Ergebnisse. Durch die Messung der Schulnote in diesen beiden Fächern kann man die Konzentrationsfähigkeit⁵⁵⁸ und die Lese- und Sprachkompetenz messen. Diese schlechte Schulleistung aller Interviewten kann laut einigen Studien mit ihrer Konsumhäufigkeit von Medieninhalten korrelieren. Das führt häufig dazu, dass die Kinder keine Zeit zur Erledigung ihrer Hausaufgaben haben.⁵⁵⁹ Dieser Fall trifft besonders auf Hopfe, Jasmin und André zu. Sie mussten einmal die Schule aus Disziplinründen wechseln sowie einmal eine Klasse wiederholen. Das heißt, möglicherweise führt nicht nur der Konsum von Medien zur Verschlechterung der Schulleistungen der Interviewten, sondern auch der Konsum bestimmter Medieninhalte wie gewalthaltige Filme beziehungsweise Computerspiele. Das steht in Beziehung zum Ergebnis dieser Untersuchung (siehe Hypothese 4.7) und mit dem Ergebnis der PISA-Befunde und KFN-Schülerbefragung 2005. Die Schulleistungen werden durch die angeschauten Medieninhalte beeinträchtigt⁵⁶⁰ insbesondere durch den Konsum von Medien mit gewalthaltigen Inhalten.⁵⁶¹ Das stellt ebenfalls die Löschungshypothese fest.⁵⁶² Die neurowissenschaftlichen Theorien deuten ebenfalls auf einen Einfluss des Konsums gewalthaltiger Fernsehfilme und Computerspiele auf den Lernprozess hin⁵⁶³ (siehe Abschnitt 2.2.4).

Weiterhin ist zu erwähnen, dass von den interviewten Schülern Hopfe, Jasmin, André und Susi, also fast alle, die Fernsehkanäle PRO7 und RTL bevorzugen. Michael präferiert jedoch RTL und einige Fernsehkanäle außer PRO7. Das heißt, die Interviewten mögen lieber private Fernsehsender. Anhand der von Baacke durchgeführten Studie kann als belegt gelten, dass RTL und PRO7 bei den befragten Kindern als anziehende Sender betrachtet werden.⁵⁶⁴ Bei der Untersuchung,⁵⁶⁵ welche Fernsehsender mehr aggressives Verhalten beinhalten, wurde festgestellt, dass dabei PRO7 an erster Stelle steht.⁵⁶⁶ Dann folgt RTL an zweiter Stelle.⁵⁶⁷

Alle drei Interviewten – Hopfe, Jasmin und André - sind mehrmals in ihrer Kindheit Opfer elterlicher Gewalt gewesen. Wenn sie sich nicht „benommen“ haben, wurden sie von

558 Pfeiffer et al. 2007: 16.

559 Pfeiffer/Kleimann 2005: 3; Hancox et al.: 2005: 615; Gentile et al. 2004: 6; Shin 2004: 368; Ennemoser et al. 2003: 12 f.

560 Pfeiffer et al. 2007: 4.

561 Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e. V. 2009: 5; Pfeiffer/Kleimann 2005: 2; Pfeiffer et al. 2007: 12 f; Pfeiffer et al. 2007: 15 f; Bushman 1998: 292; Bushman/Bonacci 2002: 562.

562 Pfeiffer et al. 2007: 15 f.

563 Mößle et al. 2006: 15.

564 Baacke 1999: 44 f.

565 Groebel nach Esser/Dominikowski 1993: 47.

566 Groebel/Gleich 1993: 68.

567 ebd. 62.

ihren Eltern bestraft. Hopfe wurde zum Beispiel von seinen Eltern mehrmals mit Tadeln, Hausarrest und Ohrfeigen bestraft: *„Hausarrest, Schimpfen und Ohrfeigen habe ich manchmal gekriegt, aber mehr nicht.“* Diese Angabe trifft ebenfalls auf Jasmin zu, die häufig mit Ohrfeigen von ihren Eltern bestraft wurde. Obwohl ihr diese Strafe schlimm erschien, hatte sie danach kein Problem damit: *„Ist mir eigentlich egal, das finde ich nicht schlecht, weil sie meine Eltern sind und sie das machen können....“*

André hat seinen Vater als „aggressiv“ bezeichnet, da er von ihm sehr häufig mit Ohrfeigen, Schläge auf den Po und ins Gesicht bestraft wurde, was für ihn sehr schlimm war. Derlei Strafen ist André noch heute bei jeder Kleinigkeit ausgesetzt. Am Ende tut es seinem Vater leid: *„Am Ende tut es ihm leid. Er hat nicht nur mich geschlagen, sondern auch meine Mutter. Er war sehr aggressiv durch Alkohol. Also er trinkt Alkohol, er ist zuckerkrank deswegen. Er schlägt mich bis jetzt.“*

Susi und Michael wurden hingegen nicht von ihren Eltern bestraft. Demgegenüber kann bei den anderen Interviewten (Hopfe, Jasmin und André) möglicherweise körperliche Gewalt durch die Eltern in ihrer Kindheit den Konsum gewalthaltiger Medien gefördert haben. Im Gegensatz zu ihnen haben Michael und Susi, die nicht unter elterlicher Gewalt gelitten keine starke Neigung zum Konsum gewalthaltiger Medieninhalte. Von verschiedenen Studien wurde bestätigt, dass es einen Zusammenhang zwischen der elterlichen Gewalt und der Neigung zum Konsum gewalthaltiger Medien gibt.⁵⁶⁸

Die sehr niedrige Zahl der Fälle, in denen Kinder in ihrer Familie Gewalt erfahren haben, ermöglicht es nicht, diese Auffassung zu erforschen.

In dieser Arbeit wurden auch andere Faktoren berücksichtigt, die zum Konsum medialer Gewalt und zur Entwicklung von aggressivem Verhalten beitragen können, zum Beispiel der Konsum gewalthaltiger Medien in einer Peergroup.

Wie erwähnt wurde, konsumieren alle drei Interviewten (Hopfe, Jasmin und André) mit ihren Freunden gerne Filme mit Gewalt- und Horror verherrlichendem Inhalt. Hopfe zum Beispiel konsumiert sehr häufig Actioninhalte mit Freunden: *„Ich spiele das bei mir zu Hause oder bei meinen Freunden nach der Schule, am Nachmittag zwei bis drei Stunden am Tag. Aber ich mag es lieber zu Hause. Meine Freunde kommen immer zu mir und dann spielen wir das zusammen.“*

Jasmin schaut sich gerne Horrorfilme zu Hause mit ihren Freunden an, besonders wenn ihre Eltern nicht da sind: *„...es ist besser, wenn man die Filme allein guckt mit Freunden.“* Ihr Interesse gilt Freunden, die ihre Vorliebe für Horrorfilme und ihre Meinung teilen, denn mit ihnen kann sie sich über mediale Angebote austauschen: *„Eigentlich Freunde, die mich*

568 Bründel/Hurrelmann 1994: 189; Browne/Pennell nach Kunczik/Zipfel 2006: 281.

verstehen, die die gleiche Meinung haben und das gleiches Interesse. Besonders die, die Horrorfilme mögen [...] wenn ich etwas gucke und dann gefällt es ihnen nicht oder sie sagen „Wir wollen das nicht gucken“, dann ist das ärgerlich.“ Jasmin tauscht außerdem seit zwei Jahren auch DVD-Filme und Informationen über neue Angebote über Horrorfilme aus: *„Das ist eigentlich unterschiedlich. Manchmal leihe ich mir Filme aus oder ich verleihe sie.*

Manchmal sind es Horrorfilme, manchmal Liebesfilme [...] Wenn sie zum Beispiel sagen, es gibt einen Film, dann gucken wir den schon.“

Freunde sind ebenfalls bei André von Bedeutung, wobei er sich mit ihnen regelmäßig trifft. Außerdem sehen sie sich zusammen Actioninhalte an. Er konsumiert mit seinen Freunden am liebsten Actioninhalte oder Kriminalfilme wie *„A-Team“* und *„Alarm für Cobra 11“* und andere Actioninhalte: *„...ich schaue solche Inhalte auch gern mit ihnen, das macht auch mehr Spaß.“* André tauscht auch mit ihnen Actionfilme und gewalthaltige Computerspiele: *„Man muss Städte aufbauen und sich gegen andere Länder verteidigen also Kriegsspiele und Spiele mit Geschicklichkeit. Diese Freunde sind für mich die besten Freunde.“*

Gesprächspartner bezüglich der gewalthaltigen Inhalte sind bei allen drei Befragten ihre Freunde.

Die Angaben von Hopfe, Jasmin und André bezüglich der Gesprächspartner gehen mit dem Ergebnis einer Studie einher, in der die Befragten nach ihren Gesprächspartnern über die Fernsehrezeptionserlebnisse und nach der Quelle der medialen Informationen gefragt wurden. Als Gesprächspartner wurden meistens die Freunde und selten die Eltern genannt.⁵⁶⁹

Susi und Michael, die Kriminalfilme schauen, konsumieren solche Filme manchmal zusammen mit ihren Freunden, aber das Anschauen dieser Inhalte ist nicht das Hauptziel der gemeinsamen Treffen. Sie widmen sich auch anderen Aktivitäten wie dem Musikhören, dem Chatten und dem Konsum von Filmen auf DVD.

Bei Michael dienen Freunde nicht als Gesprächspartner bezüglich der konsumierten Medieninhalte. Er tauscht sich mit niemandem darüber aus.

Susi erzählt Freunden davon, mit denen sie manchmal solche Inhalte konsumiert. Susi und Michael sind der Meinung, dass es besser wäre, wenn ihre Freunde die gleichen Interessen wie sie hätten. Susi äußerte sich dazu folgendermaßen: *„...man kann etwas gemeinsam unternehmen. Und Spaß haben, zum Beispiel Volleyball spielen, Shopping machen, Musik hören, im Internet surfen und fernsehen.“* Das heißt, der Konsum von Kriminalfilmen mit Freunden spielt bei Susi keine dominierende Rolle. Weiterhin hat sie kein Interesse, mit ihren Freunden DVD- Filme oder Spiele zu tauschen. Michael tauscht mit seinen Freunden nur

569 Eberle 2000: 37 f.

Fußballfilme und Trickfilme.

Beide interviewten Schüler sind nicht am Austausch von Kriminalfilmen mit Freunden interessiert - im Gegensatz zu Hopfe, Jasmin und André-, die lieber mit ihren Freunden gewalthaltige Filme oder Horrorfilme konsumieren.

Dabei ist zu beobachten, dass der Konsum von gewalthaltigen Inhalten bei Hopfe, Jasmin und André durch Freunde verstärkt werden kann. Sie wurden in ihrer Kindheit auf diese Filme aufmerksam gemacht und haben folglich solche Inhalte mit ihren Freunden konsumiert. Das heißt, der Kontakt zu Freunden, die gleiche Medieninhalte konsumieren, hat die Neigung der Interviewten zum Konsum bestimmter medialer Inhalte vermutlich verstärkt. Bemerkenswert ist in diesem Bezugsrahmen das Forschungsergebnis von Kunczik und Zipfel, die ebenfalls herausgefunden haben, dass eine Gruppe nicht nur durch den gemeinsamen allgemeinen Medienkonsum beeinflusst wird, sondern auch durch den Konsum der Art der Medieninhalte.⁵⁷⁰ Döbler berichtete in seiner Studie ebenfalls, dass die Befragten, in deren Umfeld Gewaltfilme oder Actionfilme rezipiert werden, entsprechende Medieninhalte präferieren. Sie nutzen nicht nur das Fernsehen und Videos im Allgemeinen, sondern bevorzugen auch Gewalt- und Actioninhalte.⁵⁷¹

In diesem Sinne lässt sich das Ergebnis der vorherigen Studien - in Übereinstimmung mit der vorliegenden Untersuchung – wie folgt formulieren: Der Konsum gewalthaltiger Filme innerhalb der Peergroup kann den individuellen Konsum eines solchen Filmgenres beeinflussen. Das bedeutet, dass der Konsum gewalthaltiger Filme innerhalb der Peergroup den individuellen Konsum eines solchen Filmgenres erhöhen kann.

Die gemeinsame Mediennutzung mit Freunden verhindert nicht, dass es zu Konflikten zwischen den Freunden kommt. Diese Konflikte sind aber bei Hopfe nicht so gravierend. Es ist unterschiedlich, wer den Konflikt auslöst. Manchmal ist er derjenige, aber häufig fangen seine Freunde damit. Nach den Konflikten verspürt Hopfe ein Gefühl der Zufriedenheit.

Hopfe ist öfter Prügeln durch seine Freunde ausgesetzt. Dann ärgert er sich, da er seine Freunde nicht bewältigen konnte, weil sie meistens stärker als er sind.

Jasmin hat ebenfalls häufig Auseinandersetzungen mit ihren Freunden, die sie schon oft geschlagen haben. Dadurch stellt sich bei Jasmin ein Hassgefühl ein: *„...passierte das häufig. Meine Freunde haben mich mehrmals gemobbt und dann habe ich sie angegriffen, da sie als erste damit angefangen haben. Dann habe ich sie geprügelt und geschlagen.“*

Sie hat auch manchmal: *„Fast einmal oder zwei Mal in der Woche“* mit Konflikten angefangen: *„Ja manchmal, wenn sie mich geärgert haben.“* Am schlimmsten war, als

570 Kunczik/Zipfel 2006: 279.

571 Döbler et al. 1999: 119.

Jasmin Konflikte mit einer Gruppe hatte. Dann hat sie jemanden verletzt: *„Einmal war es schlimm, als wir eine Gruppe beleidigt und geprügelt haben. Sie haben angefangen. Dann haben wir sie geschlagen und geschubst. Dann habe ich jemanden in seinem Gesicht verletzt.“*

André gehört auch zu einer Gruppe, in der sehr häufig Konflikte vorkommen. Er provoziert häufig Konflikte, die schwerwiegender sind als Beleidigungen oder Provokationen, sich auch auf Prügeleien und Schläge erstrecken: *„Ich hatte immer provoziert und ich habe immer angefangen zu beleidigen und zu prügeln.“* André beleidigt häufig andere, die sich gegenseitig selbst verteidigen: *„Sie haben mich mit Steinen beschmissen. Dann habe ich zurück gemacht. Aber wir haben uns dann immer wieder vertragen.“* Manchmal beginnen seine Freunde mit Konflikten: *„Manchmal ja manchmal nein. Wenn sie mich nicht beleidigen oder prügeln, habe ich angefangen. Wenn sie etwas machen, habe ich weitergemacht.“*

In der Grundschule hatte er sich mit anderen Kindern häufig geprügelt. In dieser Zeit kommen diese manchmal vor. Nach den Konflikten stellte sich bei André ein befriedigendes Gefühl ein: *„Wenn ich sie ärgere, dann gefällt mir das richtig. Wenn sie zurück machen, dann mache ich zurück. Dann überlegt er wieder, dann freue ich mich wieder.“*

Es wurde somit festgestellt, dass es häufig zu Konflikten zwischen jedem der drei Interviewten (Hopfe, Jasmin und André) und ihren Freunden kommt.

Diese Situation trifft hingegen nicht auf Michael und Susi zu, denn Auseinandersetzungen und Konflikte kommen bei ihnen überhaupt nicht beziehungsweise selten vor, wobei Susi niemals Konflikte mit Freunden gehabt hat. Sie haben sich höchstens aus Spaß miteinander geprügelt. Bei Michael ereignen sich Konflikte sehr selten, wobei er sich früher im Alter von sieben bis 11 Jahren öfter mit seinen Freunden gestritten hat. Er fing damals mit Konflikten an, wenn jemand ihn und seine Freunde beleidigt hatte: *„Ich hab auch schon angefangen. Sie haben uns beleidigt. Haben uns geschubst.“* Dies stimmte ihn sehr traurig und er empfand Wut. Anschließend bereute er, dass er den Konflikt provoziert hatte: *„... das hätte nicht sein müssen.“*

Er hat auch selten jemanden geschlagen. Im Kindergarten hat er schon jemanden geschlagen, später nicht mehr.

Bemerkenswerterweise wird deutlich, dass einige der Interviewten (Hopfe, Jasmin und André) eine aggressive Einstellung im Vergleich zu anderen (Michael und Susi) aufzeigen. Im Fragebogen wurden die Interviewten zu ihrer Meinung bezüglich aggressiver Handlungen und Gewalt befragt. Die Antworten unterschieden sich aber zwischen den ersten Interviewten (Hopfe, Jasmin und André) und den anderen Interviewten (Michael und Susi).

Hopfe zum Beispiel zeigt eine aggressive Einstellung. Das wurde durch seine Zustimmung

zu einigen erwähnten Aussagen festgestellt.⁵⁷² Weiterhin ist Gewalt für Hopfe wichtig, um Aufmerksamkeit zu bekommen: „*Manchmal muss man sich einfach prügeln, wenn man beachtet werden will. Also was ganz Normales.*“

Bei Jasmin lässt sich ebenfalls eine aggressive Einstellung feststellen, wobei sie einigen Aussagen voll zugestimmt hat.⁵⁷³ Sie definierte Gewalt folgendermaßen: „*Gewalt ist, wenn jemand mich ärgert.*“ Das gilt auch für André, der eine aggressive Einstellung aufweist. Das wurde durch seine Zustimmung bei den von Jasmin erwähnten Aussagen hingewiesen. Er hat Gewalt als: „*etwas Wichtiges, um Probleme lösen zu können*“ definiert.

Weiterhin weisen Michael und Susi keine aggressive Einstellung auf und bewahren in schwierigen Situationen im Gegenteil zu Hopfe, Jasmin und André einen kühlen Kopf. Dies wird durch die Aussage: „*In schwierigen Situationen bleibe ich cool*“, ausgedrückt, mit der die aggressive Einstellung gemessen wurde. Andere erwähnte Aussagen, die auf Hopfe, Jasmin und André zugetragen haben, gelten ebenfalls nicht für Susi und Michael. Außerdem benutzen sie Gewalt nicht als Konfliktlösungsstrategien, wobei Michael Gewalt als „*schlecht*“ beschrieben hat. Susi hat ebenfalls Gewalt als „*Schwachsinn*“ bezeichnet. Sie besitzen andere Strategien, um Konflikte zu lösen. Sie bevorzugen es, über das Problem zu reden, als sich zu schlagen.

Folglich kann man davon ausgehen, dass alle drei Interviewten (Hopfe, Jasmin und André) eher eine aggressive Einstellung aufweisen und ihre Ansicht über Gewalt teilen, wobei sie Gewalt als etwas Positives auffassen.

Hopfe, Jasmin und André weisen nicht nur eine aggressive Einstellung auf, sondern auch gewalttätiges Verhalten. Jeder von ihnen konsumiert intensiv gewalthaltige Filme (siehe oben). Das kann möglicherweise gemäß verschiedener Studien⁵⁷⁴ ein Grund dafür sein, dass sie aggressives Verhalten gegen andere aufzeigen.

Diese Affinität zu Gewaltanwendung bei den Interviewten (Hopfe, Jasmin und André) kann man möglicherweise laut einer Studie von Browne und Penn begründen, dass der Konsum gewalthaltiger Filme wiederum zu einer Verstärkung der Disposition führt, Konflikte durch Gewalt zu lösen.⁵⁷⁵ Der häufige Konsum von gewalthaltigen Filmen und intensiven gewalthaltigen Computerspielen kann nach Ansicht von Mößle die individuelle

572 „Gewalt ist in Ordnung, wenn ich mich im Recht fühle“, „Ohne Gewalt wäre das Leben langweiliger“, „Über Gewalt schaffen Jugendliche klare Verhältnisse. Die Erwachsenen reden doch nur rum“, „Man muss Gewalt greifen, weil man nur so beachtet wird“, „Ich schlage schon mal zu, wenn mich jemand ärgert“, „Die Anwendung von Gewalt ist für mich etwas völlig Normales“, „In meiner Clique fühle ich mich stark“.

573 „Gewalt ist in Ordnung, wenn ich mich im Recht fühle“, „Ich schlage schon mal zu, wenn mich jemand ärgert“, „Die Anwendung von Gewalt ist für mich etwas völlig Normales“, *Auge um Auge, Zahn um Zahn, das ist mein Leitspruch*“.

574 Anderson 2001: 358; Bushman/Huesmann 2006: 348; Hoppe-Graff/Kim nach Mößle et al. 2006: 25; Hearold nach Steckel 1998: 48; Steckel 1998: 48; Tillmann et al. in Gorssman/ De Gaetano 2003: 164; Fuchs et al. nach Tillmann et al. 2007: 41; Winterhoff-Spurk 2009: 6.

575 Browne/Pennell nach Kunczik/Zipel 2006: 281.

Gewaltbereitschaft beeinflussen.⁵⁷⁶ Diese aggressive Einstellung kann häufig zu der Anwendung physischer Gewalt beitragen, wobei diese Annahme in der Datenauswertung im zweiten Teil der ersten Hypothese (siehe Hypothese 4.1.2) bestätigt wurde. Außerdem waren alle Interviewten, die eine aggressive Einstellung sowie aggressives Verhalten aufweisen, körperlicher Gewalt durch ihre Eltern ausgesetzt.

In Verbindung mit dem Ergebnis unterschiedlicher Studien, dass es einen Zusammenhang zwischen der Gewalttätigkeit von Jugendlichen und ihrer Erziehung gibt,⁵⁷⁷ kann dadurch die aggressive Einstellung und das gewalttätige Verhalten bei den Interviewten mit Hilfe des Faktors „*elterliche Gewalt*“ erklärt werden. Eine Studie von Fuchs untermauert diesen Zusammenhang zwischen der elterlichen körperlichen Gewalt, die vom Vater ausgeht, und der Entwicklung der Gewalttätigkeit bei Kindern, wobei Schüler, deren Väter physische Gewalt gegen sie anwenden, eine signifikant höhere Gewaltrate aufzeigen.⁵⁷⁸ Dieser Fall gilt für die Aussage von André, der häufig von seinem Vater bestraft wurde.

In der Forschungsarbeit wurde angenommen, dass der Konsum gewalthaltiger Filme im Vergleich zu anderen Medien, wie gewalthaltige Videos und Computerspiele, einen großen Einfluss auf eine aggressive Einstellung und auf aggressives Verhalten hat. Bei der Auswertung der erhobenen Daten wurde dieser Annahme bestätigt. Das heißt, der Konsum gewalthaltiger Filme kann häufig eine aggressive Einstellung und aggressives Verhalten begünstigen - mehr als gewalthaltige Videos und Computerspiele (siehe Hypothese 4.1.1 sowie Hypothese 4.1.3). Diese Vermutung wurde auch anhand der Interviews mit Hopfe, Jasmin und André bewiesen. Außerdem sind visuelle Medien, besonders das Fernsehen, bei Zuschauern beliebter als andere Medien. Auf der Basis der aufgestellten These im Abschnitt 2.1.1, dass Täter in gewalthaltigen Filmen selten bestraft werden,⁵⁷⁹ und der Eigenschaften der visuellen Handlungen im Fernsehen⁵⁸⁰ kann der Konsum gewalthaltiger Inhalte einen Einfluss auf das Verhalten von Hopfe, Jasmin und André haben, da laut der Lerntheorie die Handlungen in Filmen häufig interessant, simpel und daher leicht zu erlernen und zu imitieren sind.⁵⁸¹

Hierbei kann man möglicherweise schlussfolgern, dass Kriminalfilme, in denen Verbrecher direkt bestraft und von der Polizei festgenommen werden, im Vergleich zu gewalthaltigen Inhalten weniger Einfluss auf die Zuschauer haben.

576 Mößle et al. 2006: 27.

577 Pfeiffer et al. 1999: 5; Wetzels et al. 2001: 99; Pettit et al. 2001: 596 f; Petermann/Petermann 2008: 68 ff; Tillmann et al. 2007: 155; Rabold et al. 2008: 59; Fuchs et al. 1996: 228.

578 Fuchs et al. nach Pfeiffer et al. 1999: 5.

579 Lukesch 2002: 644.

580 Kunczik/Zipfel 2006: 151.

581 ebd. 151.

Wie gezeigt wurde, gehören Hopfe, Jasmin und André zu einer Gruppe von Freunden, die genau wie sie selbst gewalthaltige Medieninhalte konsumieren und auch gemeinsam mit ihnen derartige Inhalte anschauen. Das kann eher zusätzlich zu dem individuellen Konsum gewalthaltiger Filme ein Grund dafür sein, dass sie, wie gezeigt wurde, eine aggressive Einstellung besitzen und Gewalt billigen sowie aggressives Verhalten gegenüber ihren Freunden aufweisen.

Die vorliegende Untersuchung ergab, dass der Konsum gewalthaltiger Filme innerhalb der Peergroup einen Einfluss auf die aggressive Einstellung und auf die Anwendung von physischer Gewalt hat. Das heißt, es besteht eine positive Korrelation zwischen dem Konsum gewalthaltiger Filme in der Peergroup und der aggressiven Einstellung. Im Nachhinein wurde auch klar belegt, dass der Konsum dieser Filminhalte innerhalb der Peergroup zur Anwendung physischer Gewalt führen kann. Dies geht mit dem Ergebnis einer Studie von Döbler einher, in der ein großer Teil der Jugendlichen Bezug zu Gleichaltrigen aufweist, die Affinität zur Gewalt haben. In diesen Gruppen gibt es eine hohe Meinungshomogenität zu den Themen „Prügeln“ und Mediengewalt, was zu einem hohen sozialen Druck beitragen kann. Das gilt besonders für die Gleichaltrigen der so genannten Risikogruppe, in der Gewalt belohnt wird.⁵⁸²

Es ist nennenswert, dass die Freunde von Hopfe, Jasmin und André auch aggressives Verhalten aufzuweisen scheinen, da sie manchmal Konflikte provozieren. Kinder wirken laut der Lerntheorie und Theorie der differenziellen Assoziation von Sutherland⁵⁸³ häufig wechselseitig aufeinander ein, wobei Kinder versuchen, das von anderen Personen beobachtete Verhalten nachzuahmen, insbesondere, wenn das Verhalten belohnt wurde. Durch Kontakte mit Freunden erhöht sich laut Sutherland die Bereitschaft zu entsprechendem Verhalten.⁵⁸⁴ Einen hochsignifikanten Effekt gibt es bei der Verstärkung des individuellen gewalthaltigen Verhaltens durch die Normen der Cliques.⁵⁸⁵ Daher begünstigt laut Pfeiffer die Zugehörigkeit zu einer Gruppe häufig die Beibehaltung delinquenter Einstellungen und Verhaltensweisen.⁵⁸⁶ Normen zu Gewalt, die in der Gruppe unterstützt werden, verbinden sich mit den individuellen Einstellungen der Jugendlichen.

Die aggressive Einstellung gegenüber Gewaltanwendung wurde laut einigen Studien⁵⁸⁷ durch Freunde beeinflusst, wobei sich diese Anwendung im sozialen Umfeld verstärkt.

582 Döbler et al. 1999: 124.

583 Naudascher 2003: 129.

584 Sutherland 1968: 396.

585 Pfeiffer et al. 1999: 37.

586 ebd. 7.

587 Döbler et al. 1999: 115; Tillmann/Holler-Nowitzki et al. 2007: 184.

Abgesehen vom Einfluss der Peergroup und der Eltern spielen Medieninhalte eine große Rolle. Diesbezüglich haben einige Interviewten verschiedene Vorschläge für Veränderung hinsichtlich bevorzugter Medieninhalte angegeben.

Jasmin zum Beispiel möchte in Horrorfilmen mehr Angst erleben: *„...wenn es langweilig ist, sage ich schon, dass es beängstigender werden soll, weil mir das mehr Spaß macht.“*

André schlägt als Verbesserungswünsche vor, dass die Filme sinnvoller sein müssen. Außerdem sollten Actioninhalte mehr Gewalt beinhalten: *„Sie müssen gut gedreht sein mit guten Schauspielern und sie müssen auch sinnvoll sein. Sie sollten auch spannend sein, das gefällt mir besser, aber auch ein bisschen was fürs Leben wichtig ist. Andere Leute verprügeln- also ja gut. Also mehr Gewalt muss mit drinstecken, aber man muss was daraus lernen können. Mit Gewalt kann man Probleme lösen.“*

Susi, Michael und Hopfe sind der Meinung, dass die Filme im Allgemeinen gut gemacht wurde und in Ordnung sind.

Das bewusste beziehungsweise unbewusste Nachahmen der konsumierten Medieninhalte unterscheidet sich zwischen den Interviewten. Während alle Befragten die Fernsehinhalte als lehrreich empfinden, differiert jedoch die Art und Weise der Nachahmung. Jasmin lernt zum Beispiel vom häufigen Konsum der Horrorfilme, wie man jemandem Angst macht *„Was in Horrorfilmen immer kommt, ist dass man nicht töten soll. Aber es ist normal, wenn man jemandem Angst macht und das kann man zum Beispiel, indem man jemanden mobbt.“*

Laut Andrés Meinung kann man von Action- und gewalthaltigen Filmen viel lernen. So zum Beispiel wie man sich am besten in Konfliktsituationen verhält: *„Man kann von diesen Filmen viel lernen- wie man sich verteidigt, wie man einen Konflikt löst.“* Er hat sich schon entsprechend der konsumierten Filme verhalten: *„...ich prügle auch häufig. Ich versuche manchmal, Konflikte anders zu klären. Wenn mich jemand angreift, dann wehre ich mich natürlich auch.“* Für die Interviewten, die Kriminalfilme konsumieren, zeigen diese Filme Möglichkeiten zur Nachahmung des Verhaltens auf, wobei hier das Verhalten der Polizisten in Bezug auf das Lösen und das Reden von Konflikten beispielgebend ist.

Susi hat angegeben, dass man vom Verhalten der Polizisten in Kriminalfilmen lernen kann, wie man sich in Konfliktsituationen verhalten sollte: *„...man kann schon von Filmen lernen, dass man reden soll und nicht zuschlagen und auch wie man es aussprechen soll, also die Wortwahl.“* Michael ist auch dieser Meinung: *„...ich habe die Kampftechnik der Polizisten angewandt. Ich habe jemanden in den Schwitzkasten genommen, damit er mir nicht mehr wehtun kann.“*

5.3.2 Typisierung als Nutzer

Hopfe ist ein aggressive Mensch. Seine Aggressivität scheint die Ursache bei seinen häufigen Konflikten mit Freunden zu sein: *„...wenn man einen schief anguckt, kommt der gleich an und will einen ärgern. Ich schlage mich also auch. Meistens fangen sie an. Ich habe auch ein paar Mal angefangen. Einmal hatte mich einer ins Gesicht getreten und ich hatte ganz dicke Lippen, das war angeschwollen und hat geblutet. Ich lag am Boden und die haben zu getreten.“* Außerdem ist Gewalt für ihn etwas Normales, durch das er auf sich aufmerksam machen kann: *„Manchmal muss man sich einfach prügeln, wenn man beachtet werden will. Also was ganz Normales.“*

Er sieht häufig gewalthaltige Filme, in denen Waffen und brutale Handlungen eine große Rolle spielen. Er spielt Spiele mit gewalthaltigen Inhalten. Seine Neigung Filme des erwähnten Genres anzuschauen begründet er folgendermaßen: *„Actionfilme: Wegen Waffen und Schlägen. Horror: Wegen der Toten. Gewalt: Wegen der Schläge...“*

Jasmin war sehr schüchtern, bei manchen Antworten sehr zurückhaltend. Zum Beispiel konnte sie bei der Frage nach Eigenschaften der Horrorfilme keine ausführliche Antwort geben. Während des Interviews sprach sie so undeutlich und leise, dass es schwierig war zu verstehen, was sie meint. Zudem schien sie mir feindlich eingestellt. Sie hat häufig Konflikte mit Freunden: *„...passierte das häufig. Meine Freunde haben mich mehrmals gemobbt und dann habe ich sie angegriffen, da sie als erste damit angefangen haben. Dann habe ich sie geprügelt und geschlagen.“* Gelegentlich hat sie auch den Konflikt begonnen: *„Ja manchmal, wenn sie mich geärgert haben [...] Fast einmal oder zwei Mal in der Woche.“*

Diese Auseinandersetzungen mit Freunden waren teilweise sehr heftig, besonders als Jasmin jemandem Verletzungen zugefügt hat: *„Einmal war es schlimm, als wir eine Gruppe beleidigt und geprügelt haben. Sie haben zuerst angefangen. Dann haben wir sie geschlagen und geschubst. Dann habe ich jemanden in seinem Gesicht verletzt.“*

André war im Gegensatz zu den anderen Interviewten sehr kooperativ und offen. Seine Angaben waren ausführlich und informativ, wobei er klar und deutlich gesprochen hat. Auch konnte er seine Meinung verständlich ausdrücken. Trotz dessen schien er eine aggressive Persönlichkeit zu haben, da Konflikte zwischen ihm und seinen Freunden - meistens ohne besonderen Grund - vorkommen. Auch war er schon in Prügeleien mit Freunden verstrickt und hat sich dabei zu Wehr gesetzt: *„Ich hatte immer provoziert und ich habe immer angefangen zu beleidigen und prügeln.“* Seine Aggressivität scheint ebenfalls ein Grund zu sein für ein befriedigendes Gefühl nach den Auseinandersetzungen mit

Freunden: *„Wenn ich sie ärgere, dann gefällt mir das richtig. Wenn sie zurück machen, dann mache ich zurück. Dann überlegt er wieder, dann freue ich mich wieder.“* Weiterhin konnte anhand seiner Angabe auf die Frage *„Haben sie Dich nicht am Anfang beleidigt?“* erkannt werden, dass er Affinität zum Prügeln und Beleidigen hat, obwohl die anderen den Konflikt nicht begonnen haben: *„...wenn sie mich nicht beleidigen oder prügeln, habe ich angefangen. Wenn sie etwas machen, habe ich weitergemacht.“* Weiterhin ist seine Definition von Gewalt ein weiterer Beweis für die Aggressivität, wobei er Gewalt als etwas Wichtiges und Normales einschätzt, um Probleme lösen zu können. André ist sehr an Actionfilmen interessiert und immer auf der Suche dieser Filme im Internet oder auf DVD. Hinsichtlich der Handlung seiner bevorzugten Serie *„A- Team“* findet er, dass sie mit Schießen spannender ist als ohne Schießen: *„Also sie haben Waffen, aber sie schießen niemanden an. Mit Schießen ist noch Spannender.“*

Susi hingegen schien eine eher introvertierte bescheidene Person zu sein. Sie trifft sich nur einmal in der Woche mit ihren besten Freunden, ansonsten ist sie meistens allein. Zudem fehlte ihr die Motivation, über ihre Lieblingsfilme beziehungsweise Serien Auskunft zu geben. Sie tauscht mit ihren Freunden keine Kriminalfilme, sondern sucht allein nach Angeboten.

Susi und **Michael** waren während der Durchführung des Interviews sehr schüchtern, zurückhaltend und nicht sehr kooperativ. Ausführliche Antworten blieben leider aus. Weiterhin machten sie auf mich einen friedlichen Eindruck; Gewalt sehen sie als schlecht und auch nicht als Lösungsmittel für Probleme an.

Ein anderer Beweis dafür ist zum Beispiel, dass Susi keine übertriebenen brutalen Handlungen in Kriminalszenen anschauen mag: *„Manchmal wird man auf eine falsche Spur geführt, aber am Ende hat man dann meistens Recht. Man kann mitfiebern, wenn man es nicht übertreibt. Aber ja, aber manche übertreiben das ja auch mit einer Menge Blut.“*

Die Abneigung gegenüber Gewalt bei Michael spiegelt sich in seiner Antwort auf Konflikte mit seinen Freunden wieder, wobei er angibt, einen Streit schon mal begonnen zu haben, was ihn im Nachhinein traurig und ein bisschen wütend gemacht hat. Er bereute sein Verhalten: *„Wut, Traurigkeit, das hätte nicht sein müssen. Vielleicht ein bisschen Wut.“*

Aus der Tatsache, dass seine Lieblingscharaktere die Polizisten *„Kain“* und *„Ehrlicher“* sind, die er als gut und nett charakterisiert, lässt sich ableiten, dass er Gewalt ablehnt und ihm die Tätigkeit eines Polizisten gefällt. Außerdem verfolgt er gerne Verfolgungsjagden zwischen Polizisten und Verbrechern: *„Weil es mir eben gefällt und mein Ding ist. Wenn sie herausgefunden haben, wer der Verbrecher ist und ihn schnappen.“*

Aufgrund dieser Haltung, ist bei Susi und Michael auch keine aggressive Neigung

festzustellen, und sie bleiben in schwierigen Situationen cool.

5.4 Zusammenfassung

Ziel der mündlichen Interviews war es, zunächst einen Überblick über das soziale Umfeld, die Mediennutzung und die Medienbiographie der Interviewten zu vermitteln und auch Bedürfnisse und persönliche Wünsche der Interviewten bezüglich ihrer bevorzugten konsumierten Medieninhalte zu erfassen. Die Interviews wurden in Form des Leitfadeninterviews durchgeführt.

Zusammenfassend sind folgende Erkenntnisse hervorzuheben:

Bei allen Interviewten (Hopfe, Jasmin, André, Michael und Susi) spielen Fernsehen, Computerspiele und DVD-Filme eine erhebliche Rolle, wobei das Fernsehen an erster Stelle steht. Unter den Befragten gibt es einen großen Überschneidungsbereich der genutzten Medien: Alle nutzen das Fernsehen. Die von mir konsultierte Literatur in Abschnitt (2.1.1) bestätigte, dass bei Kindern eine deutliche Vorliebe für das Konsumieren von Fernsehinhalten besteht. Auch bei den Interviewten lässt sich feststellen, dass das Fernsehen ein sehr beliebtes Medium darstellt.

Weitere Überschneidungen zwischen den Interviewten gab es bezüglich des Besitzes eines eigenen Fernsehers sowie ihrer schlechten Schulleistungen.

Es wurde deutlich, dass sich die Interviewten hinsichtlich ihrer Vorlieben medialer Inhalte unterscheiden: Hopfe, Jasmin und André konsumieren lieber gewaltverherrlichende Filme und Computerspiele, während Michael und Susi bevorzugt Kriminalfilme anschauen.

Zwischen diesen beiden Gruppen unterscheidet sich die Nutzungshäufigkeit von Medien hinsichtlich des sozialen Umfelds. Hopfe, Jasmin und André werden bezüglich ihres Medienkonsums nicht von den Eltern kontrolliert. Auch interessieren sich die Eltern nicht für die Kommunikation mit ihren Kindern über mediale Themen. Weder kontrollieren sie ihr eigenes Medienverhalten, noch verzichten sie auf gewalthaltige Filme in Gegenwart ihrer Kinder. Diese Variablen kann man mit dem Bildungshintergrund ihrer Eltern verbinden. Eltern mit hohem Bildungsniveau kontrollieren häufiger das Medienverhalten ihrer Kinder als Eltern mit niedrigem Bildungsniveau. Nach meiner Einschätzung verfügen die Eltern der Interviewten über ein eher niedriges Bildungsniveau, weshalb es sein kann, dass sie ihren Medienkonsum nicht beschränken.

Drei der Interviewten (Hopfe, Jasmin und André) waren Opfer elterlicher physischer Gewalt. Außerdem konsumieren sie gewalthaltige Inhalte. Ferner gehört das gemeinsame

Anschauen gewalthaltiger Filme im Freundeskreis zu ihrem (gemeinsamen) Alltag, wobei es auch zu Konflikten und Streit kommen kann. Alle erwähnten Faktoren sind möglicherweise ein Grund für den individuellen Konsum gewalthaltiger Filme. Damit kann bei ihnen ebenfalls die Entstehung der aggressiven Einstellung und zudem die Gewaltbereitschaft, zu der sie neigen, begründet werden. In diesem Zusammenhang sind Freunde bei Michael und Susi hingegen nicht von Bedeutung. Bei ihnen wurde deutlich, dass ihr Medienkonsum von den Eltern kontrolliert wird. Darum besteht die Möglichkeit, dass sie aufgrund dieser Kontrolle keine gewalthaltigen Filme konsumieren, obwohl sie ein eigenes Fernsehgerät besitzen. Im Gegensatz dazu schauen Hopfe, Jasmin und André - die auch über einen eigenen Fernseher verfügen -, ohne Kontrolle die von ihnen bevorzugten Gewaltfilme.

Sowohl die schulischen Leistungen von Michael und Susi, die eher harmlose Kriminalfilme schauen, als auch die von Hopfe, Jasmin und André, die gewalthaltige Filme beziehungsweise Computerspiele konsumieren, wurden meiner Meinung nach wegen des allgemeinen häufigen Konsums von Medien beeinträchtigt. Die Schulleistungen waren extrem schlecht, wobei sie einmal eine Klasse wiederholen und die Schule aus disziplinarischen Gründen wechseln mussten. Es ist aber zu vermuten, dass der Konsum medialer Gewalt die Schulleistungen zusätzlich beeinträchtigen kann.

Nennenswert ist, dass auf Michael und Susi folgende Merkmale nicht zutreffen: Der Konsum gewalthaltiger Medien innerhalb und außerhalb der Peergroup, Konflikte innerhalb ihrer Gruppe, keine elterliche Beschränkung ihres Medienkonsums, keine Berücksichtigung des eigenen Medienkonsums durch die Eltern sowie das Erleben von Gewalt durch ihre Eltern. Deswegen kann man laut der von mir konsultierten Literatur und der aufgestellten Hypothesen erwarten, dass sie keine Gewaltbereitschaft aufweisen – im Gegensatz zu Hopfe, Jasmin und André, auf die diese erwähnten Merkmale zutreffen und die eine Bereitschaft zu Gewalt aufzeigen.

Als wichtige Schlussfolgerung ist zu erwähnen, dass das Nachahmen der konsumierten Medieninhalte zwischen allen Interviewten stark differiert.

Bei Michael und Susi ist zu erkennen, dass sie durch die von ihnen angesehenen Filminhalte lernen, Probleme gewaltlos zu lösen. Im Gegensatz dazu stehen Hopfe, Jasmin und André, die das Verhalten in gewalthaltigen Filmen befürworten und es sogar als Lösungsstrategie in Konfliktsituationen ansehen.

6. Fazit

Ziel der vorliegenden Forschungsarbeit war es, diejenigen Faktoren zu untersuchen, die den Konsum gewalthaltiger Medien durch Kinder fördern können, und festzustellen, ob der Konsum solcher Inhalte eigenes gewalthaltiges Verhalten oder zumindest eine entsprechende aggressive Einstellung beeinflussen kann.

Der Fokus dieses Projektes lag auf den Einfluss der drei Medienarten - Fernsehen, Computerspiele und DVDs - auf das Verhalten der Kinder.

Die Untersuchung wurde mit der Annahme abgeschlossen, dass der Konsum gewalthaltiger Filme einen stärkeren Einfluss auf die aggressive Einstellung und auf die Verhaltenweise der Kinder hat als die anderen der erwähnten Medien.

Die Daten wurden anhand des Fragebogens erhoben. Weiterhin wurde dies mit mündlichen Interviews ergänzt, durch welche die Motive für die Nutzung und die Formen der Mediennutzung detaillierter erfasst werden können.

Bei der Überprüfung des Zusammenhangs zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der aggressiven Einstellung ergab sich, dass es eine positive Korrelation zwischen den beiden Variablen gibt. Dadurch lässt sich laut einigen Studien dieser Zusammenhang bestätigen.⁵⁸⁸

Einen besonders starken Einfluss zeigt dabei der Konsum gewalthaltiger Fernsehfilme im Vergleich zu Computerspielen und DVDs. Das heißt, die Annahme, dass der Konsum gewalthaltiger Filme stärker die Entwicklung der aggressiven Einstellung der Kinder beeinflusst als andere befragten Medien, wurde durch die Arbeit bestätigt. Außerdem lassen sich diese Ergebnisse anhand der Theorie des Lernens durch Beobachtung von Bandura und durch die Besonderheiten des gewalthaltigen Fernsehangebotes nach Lukesch erklären.

Die aggressive Einstellung kann nach den Ergebnissen dieser Untersuchung die Anwendung physischer Gewalt durch Kinder fördern.

Bei der Analyse der Korrelation zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der Ausübung physischer Gewalt wurde der Einfluss des Konsums aller Arten der untersuchten Medien auf die tatsächliche Gewalt konstatiert. Verschiedene Studien haben dieses Ergebnis ebenso unterstrichen.⁵⁸⁹

Anschließend wurde erforscht, wie der Konsum gewalthaltiger Medien in Verbindung mit aggressiver Einstellung die physische Gewalt fördern kann. Hierbei war die aggressive

⁵⁸⁸ Pfeiffer et al. 2007: 18; Weiß 2000: 196; Zipfel/Kunczik 2006: 157.

⁵⁸⁹ Anderson 2001: 358; Bushman/Huesmann 2006: 348; Hoppe-Graff/Kim 2002 nach Mößle et al 2006: 25; Hearold 1979 nach Steckel 1998: 48; Steckel 1998: 48; Tillmann et al. in Gorssman/De Gaetano 2003: 164; Fuchs et al. nach Tillmann et al. 2007: 41.

Einstellung als eine vermittelnde Variable zu betrachten. Es zeigte sich, dass der Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der physischen Gewalt unter Berücksichtigung mittlerer und hoher aggressiver Einstellung in etwa gleicher Weise gegeben war. Diese Korrelation schwächt sich hingegen ab, wenn die Befragten über keine, beziehungsweise eine geringe aggressive Einstellung verfügen.

Die Ergebnisse der von mir behandelten Literatur und der vorgestellten Untersuchung gleichen dem Ergebnis der qualitativen Studie, wobei die Interviewten, die gewalthaltige Filme beziehungsweise Computerspiele konsumieren, eine aggressive Einstellung sowie gewalthaltiges Verhalten in deutlich stärkerem Maße aufweisen als andere interviewte, die überhaupt keine Medieninhalte dieser Art konsumieren.

Ein weiterer untersuchter Faktor, der eher zum Konsum gewalthaltiger Medien führen kann, war der Besitz eines eigenen Mediengeräts. Die hier vorgelegte Studie beschränkte sich lediglich auf den Einfluss der Verfügbarkeit eines eigenen Fernsehgerätes auf den Konsum gewalthaltiger Filme. Positiv auf den Konsum solcher Art von Filmen wirkt sich der Besitz eines eigenen Fernsehgerätes aus. Dieses Ergebnis steht in Verbindung mit dem Ergebnis einiger anderer Studien,⁵⁹⁰ die denselben Zusammenhang hervorgehoben haben. Die Verfügbarkeit eines eigenen Fernsehers führt nicht bei allen Interviewten zum Konsum gewalthaltiger Filme, sondern führt bei einigen lediglich zum Konsum allgemeiner Fernsehprogramme. Das heißt, nur drei der fünf Interviewten (Hopfe, Jasmin und André), die einen eigenen Fernseher haben, konsumieren gewalthaltige Filme. Dadurch gehen das Ergebnis der vorherigen Studien und die Hypothese der vorliegenden Arbeit nicht mit dem Ergebnis durchgeführter Interviews einher.

Zusätzlich ermittelte die Arbeit, dass die Schulleistungen der befragten Schüler durch den Konsum gewalthaltiger Medien beeinträchtigt werden. Dies wurde durch verschiedene Studien aufgeklärt⁵⁹¹ sowie durch die Löschungshypothese⁵⁹² und durch die neurowissenschaftlichen Theorien belegt.⁵⁹³

Die Schulleistungen bei den Interviewten werden aber nicht nur aufgrund des Konsums gewalthaltiger Medien verschlechtert, sondern auch durch den allgemeinen Medienkonsum. Demzufolge betont das Interview dieses Ergebnis der vorliegenden Untersuchung, wobei alle befragten Interviewten, die Medienprogramme in hohem Maße konsumieren, unabhängig von der Art der Medieninhalte, schlechte Schulleistungen aufzeigen.

590 Hurrelmann et al. 1996: 266; Pfeiffer/Kleimann 2005: 2.

591 Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e. V. 2009: 5; Pfeiffer/Kleimann 2005: 2; Pfeiffer et al. 2007: 12 f.

592 Pfeiffer et al. 2007: 15 f.

593 Mößle et al. 2006: 15.

Der Fokus der Forschungsarbeit lag insbesondere auf dem sozialen Kontext der Mediennutzung. Ausschlaggebender Faktor war hierbei also das soziale Umfeld, von dem anzunehmen ist, dass es das Konsumverhalten und die Medienwirkung in entscheidender Weise bestimmt. Dieses Umfeld kann innerhalb sowie auch außerhalb der Familie liegen. Das hohe Engagement beschränkte sich lediglich auf die Familie und die Peergroup.

Hinsichtlich des familiären Umfelds war in der vorliegenden Untersuchung die Fernseherziehung von Bedeutung. Hierbei wurde analysiert, welchen Einfluss die Mediensensibilität der Eltern auf das Medienverhalten ihrer Kinder hinsichtlich des Konsums gewalthaltiger Filme hat. Dabei lag das Augenmerk auf folgenden Bereichen, die zur Fernseherziehung gehören: Ob die Eltern mit ihren Kindern gemeinsam fernsehen, ob sie über die gesehenen Programme reden, ob Eltern ihren Kindern bestimmte Filme verbieten und ob Eltern auf gewalthaltige Filme in Gegenwart der Kinder verzichten. Somit wurde ergründet, welchen Einfluss diese genannten Variablen auf den kindlichen Konsum gewalthaltiger Filme haben.

Festgestellt wurde, dass die Variablen, die die Mediensensibilität der Eltern erfassen, in ihrer Zusammenhangsstärke mit dem Konsum gewalthaltiger Filme variieren.

Das Anschauen gewalthaltiger Filme in der Gegenwart der Kinder hat dabei den größten Einfluss auf den individuellen Konsum gewalthaltiger Filme, im Vergleich zu den anderen erwähnten Variablen. Möglicherweise können Kinder Verhaltensmuster unmittelbar von den Eltern lernen und übernehmen. Zum Beispiel fungieren Eltern beim Fernsehen als Vorbild. Verschiedene Studien⁵⁹⁴ und Theorie⁵⁹⁵ haben diese Annahme konstatiert.

Diese Schlussfolgerung gilt auch für das Ergebnis der mündlichen Interviews. Dies zeigte, dass die interviewten Schüler, deren Eltern in ihrer Gegenwart nicht auf den Konsum gewalthaltiger Filme verzichten, ebenfalls solche medialen Inhalte konsumieren. Dieser Fall traf nicht auf die anderen Interviewten zu, deren Eltern sich in diesem Punkt anders verhalten.

Das Verbot bestimmter Filme durch die Eltern zeigt eine schwächere Wirkung auf den Konsum gewalthaltiger Filme. Die elterliche Beschränkung bestimmter Filme spielt dennoch eine gewisse Rolle bei der Verringerung des Konsums gewalthaltiger Filme durch die Interviewten.

Zum Beispiel dürfen die Interviewten, für die gewalthaltige Medien nicht von Belang sind, keine Filme, die ab 16 Jahren freigegeben sind, konsumieren während die Eltern der

594 Tillmann et al. 2007: 198; Weiler 1999: 261; Ficher 2000: 47; Zu diesem Ergebnis kam Fischer 2000: 227 in ihrer Untersuchung mit acht- bis 11-jährigen Kinder; Kübler 1995: 97.

595 Gudjons 2001: 219.

befragten Interviewten, die gewalthaltige Filme beziehungsweise Computerspiele konsumieren, keine Regeln für den Konsum bestimmter Medien aufstellen.

Anschließend wurde der Einfluss der Kommunikation über mediale Themen zwischen Eltern und Kindern thematisiert. Es zeigte sich ein nur geringer Einfluss auf den Konsum gewalthaltiger Filme hin. Das steht in Verbindung mit dem Ergebnis des Interviews, wobei sich die Eltern aller fünf interviewten Schüler überhaupt nicht, beziehungsweise selten mit ihren Kindern über mediale Themen unterhalten.

Häufig kommt aber bei ihnen das gemeinsame Fernsehen gewalthaltiger Filme beziehungsweise Kriminalfilme vor. Hier lässt sich das Ergebnis der quantitativen Studie – in Übereinstimmung mit der qualitativen Studie – wie folgt ausdrücken: Es war nur ein sehr geringer Einfluss auf den Konsum gewalthaltiger Filme durch das gemeinsame Fernsehen mit den Kindern nachzuweisen.

Im familiären Bereich wurde das Bildungsniveau der Eltern als ein Faktor erachtet, der möglicherweise die Mediensensibilität der Eltern gegenüber dem Konsum gewalthaltiger Filme durch Kinder bestimmen kann. Es wurde überprüft, ob der Bildungshintergrund der Eltern auch deren Mediensensibilität beeinflusst. Hierbei wurde der Einfluss des Schulabschlusses der Eltern auf die Variablen, die die Fernseherziehung der Eltern bestimmen können (siehe oben), untersucht.

Die Schlussfolgerung der Datenbearbeitung war, dass das Bildungsniveau der Eltern keinen, beziehungsweise einen schwachen Einfluss auf die erwähnten Mediensensibilitätsbereiche gegenüber gewalthaltigen Filmen ausübt. Dieser Schluss stimmt nicht mit dem Resultat der mündlichen Interviews überein, in denen ermittelt wurde, dass die Eltern der Interviewten, die gewalthaltige Filme beziehungsweise Computerspiele konsumieren, über einen niedrigen Schulabschluss verfügen. Dementsprechend wird vermutlich ihr Medienverhalten durch ihre Eltern nicht reguliert.

Die beiden Interviewten, deren Medienkonsum kontrolliert wird und die keine solchen Medieninhalte konsumieren, gaben jedoch nicht genau an, über welches Bildungsniveau ihre Eltern verfügen. So ist lediglich zu vermuten, dass ihre Eltern eher einen hohen Schulabschluss besitzen. Diese Vermutung basiert auf dem Ergebnis der Studien von Best und Pfeiffer,⁵⁹⁶ die einen Zusammenhang zwischen dem hohen Bildungsniveau der Eltern und dem Fernsehverhalten ihrer Kinder beleuchtet haben.⁵⁹⁷

Neben den familiären Bedingungen wurde in der Forschung die Peergroup als weiterer Faktor eingeführt, dessen Einfluss auf das Konsumverhalten der Kinder und ihrer

596 Best 1999; Pfeiffer et al. 2007.

597 Best 1999: 100; Pfeiffer et al. 2007: 10.

Neigung zu gewalthaltigem Verhalten in dem theoretischen Teil bereits erläutert wurde. Es wurde in der Untersuchung ein Kausalzusammenhang beleuchtet: Ob der Konsum gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner Medien innerhalb der Peergroup den individuellen Konsum gewalthaltiger Medien beeinflussen kann. Es wurde davon ausgegangen, dass der Konsum gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner Medien innerhalb der Peergroup positive Wirkung auf den individuellen Konsum gewalthaltiger Medien aufzeigt. Den stärksten Einfluss auf den individuellen Konsum gewalthaltiger Medien hat, wie sich zeigte der Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen innerhalb der Peergroup, wie auch Döblers Studie belegt hat.⁵⁹⁸

In diesem Kausalzusammenhang wurde schließlich erforscht, ob der individuelle Konsum gewalthaltiger Medien seinerseits zur Entwicklung aggressiver Einstellungen beitragen kann, anschließend ob diese aggressive Einstellung die Anwendung physischer Gewalt fördern kann. Dabei wurden die Ergebnisse der bereits bestätigten Zusammenhänge zwischen den erwähnten Variablen hinzugezogen (siehe oben). Es zeigte sich, dass der Konsum der genannten Medienprogramme innerhalb der Peergroup in der Tat aggressive Einstellungen fördern kann. Der Konsum solcher Medieninhalte innerhalb der Peergroup kann gemäß der aufgestellten These ebenfalls zur Anwendung physischer Gewalt führen. In den beiden Zusammenhängen ist der Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen im Fernsehen besonders einflussstark, im Vergleich zum Konsum von Computerspielen und Filmen auf DVD/Video innerhalb der Peergroup. Das heißt, der Konsum gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner Medien in der Peergroup kann häufig das Kinderverhalten beeinflussen. Diese Ansicht wird von einigen anderen Studien bestätigt,⁵⁹⁹ die den Einfluss des sozialen Umfelds auf die aggressive Einstellung der Kinder festgestellt haben. Die Lerntheorie und die Theorie der differenziellen Assoziation erörtern, dass der Kontakt mit Gleichaltrigen die Verhaltensmuster beeinflussen kann.⁶⁰⁰

Den Ergebnissen der erwähnten Studien und der vorliegenden Forschung entsprechen die Ergebnisse des Interviews, wobei die Freunde aller drei Interviewten (Hopfe, Jasmin und André) mit ausgeprägter Gewaltneigung ihr Interesse bezüglich des Konsums gewalthaltiger Filme teilen. Sie sind nicht nur Gesprächspartner in diesem Bezug, sondern tauschen Informationen beziehungsweise bevorzugte mediale Angebote. Dadurch gelangt man zu der Schlussfolgerung, dass der individuelle Konsum von gewalthaltigen Medien bei Hopfe,

598 Döbler et al. 1999: 119.

599 Döbler et al. 1999: 115; Tillmann/Holler-Nowitzki et al. 2007: 184.

600 Opp 1974: 12; Pfeiffer et al. 1999: 7.

Jasmin und André laut einigen Studien⁶⁰¹ durch den Konsum gewalthaltiger Medien in ihrer Gruppe beeinflusst werden kann. Außerdem kann bei ihnen laut der bestätigten Hypothesen⁶⁰² der individuelle Konsum solcher Medien zur aggressiven Einstellung und dann zur Anwendung physischer Gewalt beitragen, wobei häufig gewalttätige Auseinandersetzungen innerhalb der Gruppe ausgetragen werden, die oft mit Verletzungen enden können.

Diese Jugendlichen haben eine aggressive Einstellung und scheinen Gewalt als etwas Normales zu betrachten und sie als Lösung für ihre Probleme zu benutzen. Diese aggressive Einstellung und die Neigung zur Anwendung physischer Gewalt können möglicherweise nicht nur durch den individuellen Konsum gewalthaltiger Medien, sondern auch durch den Konsum gewalthaltiger Filme beziehungsweise allgemeiner Medien innerhalb der Peergroup beeinflusst werden.

Bei den beiden anderen mündlich Interviewten, die solche Medien nicht konsumieren, bemerkte man, dass sie überhaupt keine aggressive Einstellung beziehungsweise Neigung zur Anwendung physischer Gewalt aufweisen. Das kann man wenigstens teilweise damit begründen, dass Freunde bei ihnen bezüglich des gemeinsamen Medienkonsums nicht von Bedeutung sind. Zudem geschehen Konflikte überhaupt nicht beziehungsweise selten zwischen ihnen und ihren Freunden, da ihrer Ansicht nach Gewalt nicht als Konfliktlösungsstrategie dienen kann.

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass der Konsum gewalthaltiger Filme im Fernsehen im Gegensatz zum Konsum von Computerspielen und Filmen auf DVD/Video den größten Einfluss auf die aggressive Einstellung und dann auf gewalthaltiges Verhalten von Kindern hat.

Das Ergebnis der vorliegenden Arbeit und der vorgestellten Interviews haben wichtige Erkenntnisse über die Untersuchung des Einflusses der mediensensibilitätsrelevanten Variablen auf den Konsum gewalthaltiger Filme hervorgebracht, insbesondere dass das Anschauen gewalthaltiger Filme in der Gegenwart der Kinder durch die Eltern ein stark beeinflussender Faktor ist. Andere Variablen zeigen hingegen keinen beziehungsweise einen schwächeren Einfluss auf den Konsum gewalthaltiger Filme.

Es ist aber nennenswert, dass die restriktive Haltung der Eltern bezüglich des Konsums bestimmter Filme eine Rolle bei der Verminderung des Konsums gewalthaltiger Filme durch die Interviewten spielt, die keine gewalthaltigen Filme konsumieren. Im empirischen Teil dieser Arbeit wurde hingegen ein schwacher Zusammenhang zwischen dem Verbot

601 Kunczik/Zipfel 2006: 279; Döbler et al. 1999: 119.

602 4.1.1 „Je höher der Konsum gewalthaltiger Medien, desto stärker sind auch die individuellen aggressiven Einstellungen ausgeprägt“

4.1.2 „Je stärker aggressive Einstellungen ausgeprägt sind, desto höher ist die Ausübung der physischen Gewalt“ .

bestimmter Filme durch die Eltern und dem Konsum gewalthaltiger Filme bewiesen.

Das Bildungsniveau der Eltern hat laut den Ergebnissen der quantitativen Untersuchung keinen beziehungsweise einen schwachen Einfluss auf die erwähnten Mediensensibilitätsbereiche, was mit den Ergebnissen der mündlichen Interviews nicht übereinstimmt.

Es ist wichtig, auf den Einfluss des Konsums gewalthaltiger Filme in der Peergroup auf das Konsumverhalten der Gruppen-Mitglieder und deren Gewaltbereitschaft hinzuweisen, der durch die Forschungsarbeit und die qualitative Studie deutlich geworden ist. Das heißt, dass der Konsum von Action-, Gewalt- oder Horrorfilmen innerhalb der Peergroup den individuellen Konsum gewalthaltiger Medien und anschließend die aggressive Einstellung sowie die Gewaltbereitschaft der Kinder stärker als andere allgemeinen Medien beeinflussen kann.

Literaturverzeichnis

- Albert, I. (2008). *Innerfamiliäre Gewalt gegen Kinder. Eine kriminologische und rechtliche Betrachtung der Erscheinungsformen, Ursachen und Möglichkeiten der Bekämpfung* (Bd. 27, Würzburger Schriften zur Kriminalwissenschaft). Frankfurt am Main, Berlin, Bern et al.: Lang.
- Anderson, C. A. (2001). General Article - Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), S. 353-359.
- Aufenanger, S. (2006). Interview. In R. Ayass. (Hrsg.), *qualitative Methoden der Medienforschung* (Bd. 55665, Rowohlt's Enzyklopädie). Reinbek: Rowohlt-Taschenbuch-Verlag. S. 97-114.
- Baacke, D. (1999). *Zielgruppe Kind. Kindliche Lebenswelt und Werbeinszenierungen*. Opladen: Leske und Budrich.
- Baacke, D., Frank, G., & Radde, M. (1989). *Jugendliche im Sog der Medien. Medienwelten Jugendlicher und Gesellschaft*. Opladen: Leske und Budrich.
- Bachmair, B. (2001). *Abenteuer Fernsehen. Ein Begleitbuch für Eltern* (Bd.36243, dtv). München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Baier, D., & Pfeiffer, C. (2007). *Gewalttätigkeit bei deutschen und nichtdeutschen Jugendlichen. Befunde der Schülerbefragung 2005 und Folgerungen für die Prävention* [pdf]. Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.
Abgerufen am 11.06.2009 unter
<http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb100.pdf>
- Baier, D., Pfeiffer, C., Windzio, M., & Rabold, S. (2005). *Gewalterfahrungen, Schulabsentismus, und Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen. Abschlussbericht über eine repräsentative Befragung von Schülerinnen und Schüler der 4. und 9. Jahrgangsstufe* [pdf]. Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.
Abgerufen am 22.06.2009 unter
http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/abschlussbericht_schuelerbefragung2005.pdf
- Bandura, A. (1979). *Aggression. Eine sozial-lerntheoretische Analyse*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Barthelmes, J., & Sander, E. (2001). *Erst die Freunde, dann die Medien. Medien als Begleiter in Pubertät und Adoleszenz* (Bd. 2, Medienerfahrungen von Jugendlichen). München: Deutsches Jugendinstitut.
- Barthelmes, J. (1999). *Fernsehen und Computern in der Familie. Für einen kreativen Umgang mit Medien*. München: Kösel.

- Barthelmes, J., & Sander, E. (1997). *Medien in der Familie und Peer- group. Vom Nutzer der Medien für 13- und 14jährige* (Bd. 1, Medienerfahrungen von Jugendlichen). München: Deutsches Jugendinstitut.
- Barthelmes, J., & Sander, E. (1990). *Familie und Medien. Forschungsergebnisse und kommentierte Auswahlbibliographie. Eine Literaturanalyse zum Medienumgang von Familien*. München: Verlag Deutsches Jugend-institut.
- Bergmann, W., & Hüther, G. (2007). *Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien* (Bd. 904, Beltz-Taschenbuch). Düsseldorf: Walter.
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression. Its Causes, Consequences, and Control*. Philadelphia: Temple University Press.
- Best, P. (1999). Medienkompetenz der Kinder verlangt zuallererst Fernseherziehungskompetenz der Eltern. In F. Schell, E. Stolzenburg, & H. Theunert (Hrsg.), *Medienkompetenz. Grundlagen und pädagogisches Handeln* (Bd. 11, Reihe Medienpädagogik). München: KoPäd-Verlag. S. 99-105.
- Böttger, A. (1998). *Gewalt und Biographie. Eine qualitative Analyse rekonstruierter Lebensgeschichten von 100 Jugendlichen* (Bd. 13, Interdisziplinäre Beiträge zur Kriminologischen Forschung). Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft. *aggressiven Kindern um?* München: Droemer Knaur.
- Bohrmann, Th. (1997). *Ethik - Werbung – Mediengewalt. Werbung im Umfeld von Gewalt im Fernsehen, eine sozialetische Programmatik*. München: Reinhard Fischer.
- Bründel, H., & Hurrelmann, K. (1994). *Gewalt macht Schule. Wie gehen wir mit aggressiven Kindern um?* München: Droemer Knaur.
- Bundeskriminalamt. (2008). *Polizeiliche Kriminalstatistik Bundesrepublik Deutschland*. Wiesbaden.
- Bundeskriminalamt. (2006). *Polizeiliche Kriminalstatistik Bundesrepublik Deutschland*. Wiesbaden.
- Bundeskriminalamt. (1997). *Polizeiliche Kriminalstatistik Bundesrepublik Deutschland*. Wiesbaden.
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jungen 10118 Berlin (Hrsg.). (2002). *Die bildungspolitische Bedeutung der Familie -Folgerungen aus der PISA-Studie Wissenschaftlicher Beirat für Familienfragen*. Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH.
Abgerufen am 13.12.2009 unter
<http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/PRM-23985-SR-Band-224,property=pdf.pdf>

- Burkhart, R. (2002). *Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft* (Bd. 2259, Medienwissenschaft). Wien, Köln, Weimar: Böhlau.
- Burkhardt, W. (2001). *Förderung kindlicher Medienkompetenz durch die Eltern. Grundlagen, Konzepte und Zukunftsmodelle* (Bd. 40, Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Rundfunk Nordrhein-Westfalen). Opladen: Leske und Budrich.
- Bushman, B., & Huesmann, L. R. (2006). Short-term and long-term effects of violent Media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 160(4), S. 348-352.
- Bushman, B. J. (1998). Effects of television violence on memory for commercial messages. *Journal of Experimental Psychology*, 4(4), S. 291-307.
- Bushman, B. J., & Bonacci, A. M. (2002). Violence and sex impair memory for television ads. *Journal of Applied Psychology*, 87(3), S. 557-564.
- Carnagey, N. L., Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2005). *The effect of video game violence on physiological desensitization and helping behavior*. Iowa State University, Department of Psychology.
- Decker, M. (2005). *Jugendschutz und neue Medien. Grundfragen des Jugendmedienschutzes in den Bereichen Bildschirmspiele und Internet*. Münster, München, Berlin: Waxmann.
- Demnitz, D. (2007). *Fördert Fernsehen die Neigung zu Gewaltanwendung? Medienangebot, theoretische Ansätze und empirische Befunde*. Norderstedt: Grin.
- Döbler, T., Stark, B., & Schenk, M. (1999). *Mediale und reale Gewalt. Eine Untersuchung sozialer Netzwerke von Jugendlichen*. München: Fischer.
- Eberle, Th. (2000). *Motivation des Fernsehverhaltens Jugendlicher. Grundlagen, Verhaltensanalyse, Selbstauskünfte und Beurteilung des Reality-TV*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- EI-Faddagh, M., & Nagenborg, M. (2003). Gewalt ist eine Lösung- Leider. Die Attraktivität von Gewaltdarstellungen lässt sich besser verstehen, wenn man sich die Tabuisierung von Gewalt im Alltag vor Augen führt. In F. Rötzer (Hrsg.), *virtuelle Welter- reale Gewalt*. Hannover: Heise. S. 44-49.
- Ennemoser, M., Schiffer, K., Reinsch, C., & Schneider, W. (2003). Fernsehkonsum und die Entwicklung von Sprach- und Lesekompetenzen im frühen Grundschulalter. Eine empirische Überprüfung der SÖS-Mainstreaming-Hypothese. *Zeitschrift für Entwicklungspsychologie und Pädagogische Psychologie*, 35(1), S. 12-26.

- Enzmann, D., Brettfeld, K., & Wetzels, P. (2004). Männlichkeitsnormen und die Kultur der Ehre. Empirische Prüfung eines theoretischen Modells zur Erklärung erhöhter Delinquenzraten jugendlicher Migranten. In D. Oberwittler, & S. Karstedt (Hrsg.), *Soziologie der Kriminalität* (Bd. 43, Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie: Sonderhefte). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften. S. 264-287.
- Esser, J., & Dominikowski, Th. (1993). *Die Lust an der Gewalttätigkeit bei Jugendlichen. Krisenprofile Ursachen- Handlungsorientierungen für die Jugendarbeit* (Bd. 2, Institut für Sozialarbeit und Sozialpädagogik: ISS-Pontifex). Frankfurt am Main: ISS-Eigenverlag.
- Feibel, Th. (2008). *Killerspiele im Kinderzimmer. Was wir über Computer und Gewalt wissen müssen*. München: Mvg-Verlag.
- Fischer, G. (2000). *Fernsehmotive und Fernsehkonsum von Kindern. Eine qualitative Untersuchung zum Fernsehalltag von Kindern im Alter von 8 bis 11 Jahren* (Bd. 16, Angewandte Medienforschung). München: Fischer.
- Fritz, J., Hönemann, H., Misek-Schneider, K., & Ohnemüller, B. (1997). Vielspieler am Computer. In J. Fritz, & F. Wolfgang (Hrsg.), *Handbuch Medien, Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. S. 197-205.
- Fritz, J. (1997e). Langeweile, Stress und Flow. Gefühle beim Computerspiel. In J. Fritz, & F. Wolfgang (Hrsg.), *Handbuch Medien, Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. S. 207-215.
- Früh, W. (2001). *Gewaltpotentiale des Fernsehangebots. Programmangebot und zielgruppenspezifische Interpretation*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Fuchs, M., Lamnek, S., Luedke, J., & Baur, N. (2005). *Gewalt an Schulen: 1994- 1999- 2004*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaft.
- Fuchs, M., Lamnek, S., & Luedke, J. (1996). *Gewalt und Schule. Realität und Wahrnehmung eines sozialen Problems*. Opladen: Leske und Budrich.
- Fürst, G. (1994). *Familiäre Lebensbedingungen und die subjektive Bedeutsamkeit der Medien Fernsehen und Videospiele für 12- bis 14jährige Kinder. Integration von qualitativen und quantitativen Methoden in der Medienpsychologie* (Bd. 473, Europäische Hochschulschriften: Reihe 6, Psychologie). Frankfurt am Main: Lang.
- Fuhs, B. (2007). Internetgewalt und Gewalt in Videos. Beitrag zur Herausbildung gewaltbereiter Personen? In D. Görgmaier (Hrsg.), *das Internet als Forum von Jugendgewalt. Herausforderung für Politik, Jugendarbeit, Eltern und Schule in Europa*. Erfurt: Europ. Informations-Zentrum. S. 181-185.

- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video-game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), S. 5-22.
- Glogauer, W. (1993). *Die neuen Medien verändern die Kindheit. Nutzung und Auswirkungen des Fernsehens, der Videospiele, Videofilme et al. bei 6- bis 10jährigen Kindern und Jugendlichen*. Weinheim: Deutscher Studien-Verlag.
- Gottfredson, M.R., Hirschi, T. (1990). *A General Theory of Crime*. Stanford: University Press.
- Grimm, P., Kirste, K., & Weiss, J. (2005). *Gewalt zwischen Fakten und Fiktionen. Eine Untersuchung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen unter besonderer Berücksichtigung ihres Realitäts- beziehungsweise Fiktionalitätsgrades* (Bd. 12, Schriftenreihe der Niedersächsischen Landesmedienanstalt für Privaten Rundfunk). Berlin: Vistas.
- Groebel, J., & Gleich, U. (1993). *Gewaltprofil des deutschen Fernsehprogramms. Eine Analyse des Angebots privater und öffentlich-rechtlicher Sender* (Bd. 6, Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Rundfunk Nordrhein-Westfalen). Opladen: Leske und Budrich.
- Grossman, D., & De Gaetano, G. (2003). *Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Ein Aufruf gegen Gewalt in Fernsehen, Film und Computerspielen*. Stuttgart: Verlag Freies Geistesleben.
- Gudjons, H. (2001). *Pädagogisches Grundwissen. Überblick- Kompendium- Studienbuch*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Gunter, B. (1985). *Dimensions of Television Violence*. New York: St. Martin's Press.
- Hancox, R. J., Milne, B. J., & Poulton, R. (2005). Association of television viewing during childhood with poor educational achievement. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 159(7), S. 614-618.
- Heidmann, H. (1992). *Kindermedien*. (Bd. 270, Sammlung Metzler). Stuttgart: Metzler.
- Hurrelmann, K. (2004). *Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung*. Weinheim, München: Juventa- Verlag.
- Hurrelmann, B., Hammer, M., & Stelberg, K. (1996). *Familienmitglied Fernsehen. Fernsehgebrauch und Probleme der Fernseherziehung in verschiedenen Familienform* (Bd. 20, Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Rundfunk Nordrhein-Westfalen). Opladen: Leske und Budrich.
- Hurrelmann, K., & Palentien, C. (1995). Gewalt in Familie, Schule und Freizeit- Ursachen, Hintergründe und Motive. In G. Kofler (Hrsg.), *Sündenbock Fernsehen? Aktuelle Befunde zur Fernsehnutzung von Jugendlichen, zur Wirkung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen und zur Jugendkriminalität*. Berlin: Vistas. S. 145-168.

- Hurrelmann, K., Rosewitz, B., & Wolf, H. K. (1985). *Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung*. Weinheim, München: Juventa-Verlag.
- Johnson, J. G., Cohen, P., Smailes, E. M., Kasen, S., & Brook, J. S. (2002). Television Viewing and Aggressive Behavior During Adolescence and Early Adulthood. In: *Science*, 295(5564), S. 2468-2471.
- Kepplinger, H. M., & Dahlem, S. (1990). Medieninhalte und Gewaltanwendung. In H.-D. Schwind, J. Baumann, U. Schneider, & M. Winter (Hrsg.), *Ursachen, Prävention und Kontrolle von Gewalt. Analyse und Vorschläge der unabhängigen Regierungskommission zur Verhinderung und Bekämpfung von Gewalt*. Berlin: Duncker und Humblot. S. 381-396.
- Kirchmair, G. (2006). *Medien, Freizeit, Bildung. Der Einfluss der neuen Medien und Kommunikationstechnologien auf Freizeitverhalten und Bildung* (Bd. 3, Pädagogische Perspektiven). Graz: Leykam.
- Klimmt, C., & Trepte, S. (2003). Theoretisch-methodische Desiderata der medienpsychologischen Forschung über die aggressionsfördernde Wirkung gewalthaltiger Computer- und Videospiele. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 15 (N.F.3) 4, S. 114-121.
Abgerufen am 27.11.2009 unter
http://www.uni-saarland.de/fak5/ezw/personal/paulus/seminare/luK_Gewalt/15_Medien.pdf
- Klingler, W. (1994). *Kinder und Medien 1990. Eine Studie der ARD/ZDF- Medienkommission* (Bd. 13, Media-Perspektiven: Schriftenreihe Media-Perspektiven). Baden-Baden: Nomos.
- Krebs, D. (1994). Gewalt und Pornographie im Fernsehen- Verführung oder Therapie? In K. Merten, S. J. Schmidt, & S. Weischenberg (Hrsg.), *die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft*. Opladen: Westdeutscher Verlag. S. 352-376.
- Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e. V. (2009). *Jugendliche als Opfer und Täter von Gewalt Schülerbefragung Sachsen-Anhalt* [pdf].
Abgerufen am 23.07.2009 unter
http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/konzept_sachsen_anhalt.pdf
- Kübler, H.-D., & Swoboda, W. H. (1998). *Wenn die Kleinen fernsehen. Forschungsprojekt über die Bedeutung des Fernsehens in der Lebenswelt von Vorschulkindern* (Bd. 7, Schriftenreihe der Landesmedienanstalten). Berlin: Vistas.

- Kübler, H.-D. (1995). Mediengewalt: Sozialer Ernstfall oder medienpolitischer Spielball? Ein Dauerthema im Interessenclinch zwischen Politik, Kommerz und Wissenschaft. In M. Friedrichsen (Hrsg.), *Gewaltdarstellungen in den Medien. Theorien, Fakten und Analysen*. Opladen. S. 69-108.
- Kunczik, M., & Zipfel, A. (2006). *Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch* (Bd. 2725, Medienwissenschaft, Kommunikationswissenschaft). Köln, Weimar, Wien: Böhlau.
- Kunczik, M., & Zipfel, A. (2002). Gewalt- Auseinandersetzung mit der Medienwirkungsforschung. In Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg (Hrsg.), *Gewalt in den Medien. Ein Thema für die Elternarbeit*. Stuttgart: Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg. S. 110-128.
- Kunczik, M. (1994). *Gewalt und Medien*. Köln, Weimar, Wien: Böhlau.
- Ladas, M. (2002). *Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen*. Frankfurt am Main et al.: Lang.
- Lamnek, S. (1996). *Theorien abweichenden Verhaltens. Eine Einführung für Soziologen, Psychologen, Pädagogen, Juristen, Politologen, Kommunikationswissenschaftler und Sozialarbeiter*. München: Fink.
- Lamnek, S. (1994). *Neue Theorien abweichenden Verhaltens* (Bd. 1774, UTB). München: Fink.
- Lechner, B. (2001). *Freizeitverhalten von BerufsschülerInnen im Rahmen der Lebensstilforschung und Subkulturtheorie* [pdf].
Abgerufen am 16.02.2010 unter
http://www.sozioogie.wiso.uni-erlangen.de/publikationen/berichte/b_01-01.pdf
- Lösel, F., & Bliesener, T. (2003). *Aggression und Delinquenz unter Jugendlichen. Untersuchungen von kognitiven und sozialen Bedingungen* (Bd. 20, Polizei und Forschung). München, Neuwied: Luchterhand.
- Lösel, F., Selg, H., Schneider, U., & Müller-Luckmann, E. (1990). Ursachen, Prävention und Kontrolle von Gewalt aus psychologischer Sicht. Gutachten der Unterkommission I. In H. D. Schwind et al. (Hrsg.), *Ursachen, Prävention und Kontrolle von Gewalt. Analysen und Vorschläge der Unabhängigen Regierungskommission zur Verhinderung und Bekämpfung von Gewalt*. Berlin: Duncker und Humblot. S. 1-156.
- Lukesch, H. (2002). Gewalt und Medien. In W. Heitmeyer, & J. Hagan (Hrsg.), *internationales Handbuch der Gewaltforschung*. Opladen: Westdeutscher Verlag. S. 639-675.
- Lukesch, H. (1997). *Mediennutzung durch Kinder und Jugendliche*. Donauwörth, Leipzig, Dortmund: Auer.

- Machwirth, E. (1999). Die Gleichaltrigengruppe (peer-group) der Kinder und Jugendlichen. In B. Schäfers (Hrsg.), *Einführung in die Gruppensoziologie. Geschichte, Theorien, Analysen* (Bd. 996, UTB). Wiesbaden: Quelle und Meyer. S. 248-268.
- Maresch, R. (2003). Medien der Gewalt- Gewalt der Medien. In F. Rötzer (Hrsg.), *virtuelle Welt-er- reale Gewalt*. Hannover: Heise. S. 169-188.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. (2008). *KIM-Studie. Kinder und Medien, Computer und Internet, Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13jähriger in Deutschland* [pdf].
Abgerufen am 19.11.2009 unter
<http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf08/KIM2008.pdf>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. (2006). *KIM-Studie. Kinder und Medien, Computer und Internet, Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13jähriger in Deutschland* [pdf].
Abgerufen am 12.11.2009 unter
<http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf06/KIM2006.pdf>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. (2005). *KIM-Studie. Kinder und Medien, Computer und Internet, Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13jähriger in Deutschland* [pdf].
Abgerufen am 12.11.2009 unter
<http://www.mpfs.de/fileadmin/Studien/KIM05.pdf>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. (2003). *KIM-Studie. Kinder und Medien, Computer und Internet, Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13jähriger*. Stuttgart: Forschungsverbund.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. (2002). *KIM-Studie. Kinder und Medien, Computer und Internet, Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13jähriger in Deutschland* [pdf].
Abgerufen am 19.11.2009 unter
<http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf02/KIM2002.pdf>
- Merten, K. (1999). *Gewalt durch Gewalt im Fernsehen?* Opladen, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Misek-Schneider, K., & Fritz, J. (1995). StudentInnen im Sog der Computerspiele. In J. Fritz (Hrsg.), *warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*. Weinheim, München: Juventa-Verlag. S. 39-65.

- Mößle, Th., Kleimann, M., Rehbein, F., & Pfeiffer, C. (2006). *Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen. Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e.V* [pdf].
Abgerufen am 10.1.2010 unter
http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/pfeiffer_schulerfolg/pfeiffer_schulerfolg.pdf
- Morduchowicz, R. (2002). The Meanings of Television for Underprivileged Children in Argentina. In C. von Feilitzen, & U. Carlsson (Hrsg.), *Children Young People and Media globalisation* (Bd. 2002, Children and media violence). Göteborg: Nordicom. S. 135-148.
- Naudascher, B. (2003). Die Gleichaltrigen als Erzieher, Fakten- Theorie- Konsequenzen zur Peer-Group-Forschung. In m. Nörber (Hrsg.), *Peer Education. Bildung und Erziehung von Gleichaltrigen durch Gleichaltrige*. Weinheim, Basel, Berlin: Beltz Votum. S. 119-139.
- Opp, K.-D. (1974). *Abweichendes Verhalten und Gesellschaftsstruktur* (Bd. 101, Soziologische Texte). Darmstadt, Neuwied: Luchterhand.
- Petermann, F., & Petermann, U. (2008). *Training mit aggressiven Kindern*. Weinheim, Basel: Beltz.
- Pettit, G. S., Laird, R. D., Dodge, K. A., Bates, J. E., & Criss, M. M. (2001). Antecedents and Behavior-Problem Outcomes of Parental Monitoring and Psychological Control in Early Adolescents. *Child Development*, 72(2), S. 583-598.
Abgerufen am 22.06.2009 unter
<http://www3.interscience.wiley.com/cgi-bin/fulltext/118968642/PDFSTART>
- Pfeiffer, C., Mößle, Th., Kleinmann, M., & Rehbein, F. (2007). *Die PISA-Verlierer –Opfer ihres Medienkonsums. Eine Analyse auf der Basis verschiedener empirischer Untersuchungen* [pdf]. Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.
Abgerufen am 25.07.2009 unter
<http://www.hhg-muenchen.de/pdf/pisaverlierer.pdf>
- Pfeiffer, C., & Kleimann, M. (2005). *Medienkonsum, Schulleistungen und Jugendgewalt* [pdf]. Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e. V.
Abgerufen am 23.07.2009 unter
<http://www.dpt-uni.de/Universitaet/Media/2005/Medienkonsum-Schulleistungen-Jugendgewalt.pdf>
- Pfeiffer, C., Wetzels, P., & Enzmann, D. (1999). *Innerfamiliäre Gewalt gegen Kinder und Jugendliche und ihre Auswirkungen* [pdf]. Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e. V.

- Abgerufen am 13.06.2009 unter
<http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb80.pdf>
- Pfister, G. (1991). Subkultur. In G. Reinhold (Hrsg.), *Soziologie-Lexikon*. München, Wien: Oldenbourg. S. 598-601.
- Rabold, S., Baier, D., & Pfeiffer, C. (2008). *Jugendgewalt und Jugenddelinquenz in Hannover. Aktuelle Befunde und Entwicklungen seit 1998* [pdf]. Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e. V.
- Abgerufen am 13.06.2009 unter
<http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb105.pdf>
- Rauscher, A. (1985). *Selbstinteresse und Gemeinwohl. Beiträge zur Ordnung der Wirtschaftsgesellschaft*. Berlin: Duncker und Humblot.
- Rebellion, C. J., & van Gundy, K. (2005). Can Control Theory Explain the Link between Parental Physical Abuse and Delinquency? A Longitudinal Analysis. *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 42(247), S. 247-274.
- Abgerufen am 22.06.2009 unter
<http://jrc.sagepub.com/cgi/reprint/42/3/247>
- Reinhold, G., & Lamnek, S. (1991). *Soziologie-Lexikon*. München, Wien: Oldenbourg.
- Sabass, V. (2004). *Schülergremien in der Jugendstrafrechtspflege - ein neuer Diversionsansatz. Das "Kriminalpädagogische Schülerprojekt Aschaffenburg" und die US-amerikanischen Teen Courts* (Bd. 2, Kriminalwissenschaftliche Schriften). Münster: LIT.
- Scheidel, H. (2008). *Gewalt in den Medien. Der Forschungsstand 1998 bis 2003*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.
- Scheungrab, M. (1993). *Filmkonsum und Delinquenz. Ergebnisse einer Interviewstudie mit straffälligen und nicht-straffälligen Jugendlichen und jungen Erwachsenen* (Bd. 5, Medienforschung). Regensburg: Roderer.
- Schindler, V., & Baier, D. (2008). *Gewalterfahrungen von Kindern und jugendlichen. Ergebnisse von Schülerbefragungen im Jahr 2005 und Möglichkeiten Erfolg Versprechender Prävention* [pdf]. Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e. V.
- Abgerufen am 24.07.2009 unter
<http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/Gewalterfahrungen%20von%20Kindern%20und%20Jugendlichen.pdf>
- Schmidt-Denter, U. (1988). *Soziale Entwicklung. In Lehrbuch über soziale Beziehungen im Laufe des menschlichen Lebens*. München et al.: Psychologie-Verlags-Union.

- Schorb, B. (2003). *Medien und ihre Einfluss auf die Familie* [pdf].
Abgerufen am 04.02.2010 unter
<http://www.zeitschrift-fuer-familienforschung.de/pdf/2003-2-schorb.pdf>
- Schorb, B. (1995). Der Umgang Jugendlicher mit dem Medium Fernsehen. In G. Kofler (Hrsg.), *Sündenbock Fernsehen? Aktuelle Befunde zur Fernsehnutzung von Jugendlichen, zur Wirkung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen und zur Jugendkriminalität*. Berlin: Vistas. S. 81-106.
- Selg, H., Mees, U., & Berg, D. (1997). *Psychologie der Aggression*. Göttingen et al.: Verlag für Psychologie.
- Shin, N. (2004). Exploring pathways from television viewing to academic achievement in school age children. *Journal of Genetic Psychology*, 165(4), S. 367-381.
- Six, U., Vogel, I., & Gimmler, R. (2003). *Medienerziehung in der Familie. Ein Lightfaden Anregungen und Hilfestellungen für Eltern* [pdf]. Unabhängige Landesanstalt für Rundfunk und neue Medien (ULR).
Abgerufen am 03.10.2009 unter
<http://www.ma-hsh.de/cms/upload/downloads/schriftreihen/broschuere20.pdf>
- Six, U. (1989). Familie und Medienerziehung. In B. Paetzold, & L. Fried (Hrsg.), *Einführung in die Familienpädagogik*. Weinheim und Basel: Beltz Verlag. S. 182-202.
- Smith, C., & Thornberry, T.P. (1995). The Relationship between Childhood Maltreatment and Adolescent Involvement in Delinquency. *Criminology*, 33(4), S. 451-481.
Abgerufen am 22.06.2009 unter
<http://www3.interscience.wiley.com/cgi-bin/fulltext/119234447/PDFSTART>
- Smith, S. L. et al. (1998). Violence in Television Programming overall. In Center for Communication and Social Policy (Ed.), *National Television Violence Study (NTVS)*. University of California (Bd. 3). Thousand Oaks et al.: Syge Publ. S. 7-220.
- Steckel, R. (1998). *Aggression in Videospiele. Gibt es Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern?* (Bd. 250, Internationale Hochschulschriften). Münster et al.: Waxmann.
- Sutherland, E. H. (1968). Die Theorie der differentiellen Kontakte. In F. Sack, & R. König (Hrsg.), *Kriminalsoziologie*. Frankfurt am Main: Akademische Verlagsgesellschaft. S. 395-399.
- Theunert, H., & Lenssen, M. (1999). *Medienkompetenz in der Kindheit. Die Altersgruppe der 3-Grundlage und Pädagogisches Handeln* (Bd. 11, Reihe Medienpädagogik). München: KoPäd Verlag. S. 60-73.

- Theunert, H. (1992). *Zwischen Vergnügen und Angst- Fernsehen im Alltag von Kindern. Eine Untersuchung zur Wahrnehmung und Verarbeitung von Fernsehinhalten durch Kinder aus unterschiedlichen Soziokulturellen Milieus in Hamburg* (Bd. 5, Schriftenreihe der Hamburgischen Anstalt für Neue Medien). Berlin: Vistas.
- Tillmann, K. J., Holler-Nowitzki, B., Holtappels Günter, H., Meier, U., & Popp, U. (2007). *Schülergewalt als Schulproblem. Verursachende Bedingungen, Erscheinungsformen und pädagogische Handlungsperspektiven*. Weinheim, München: Juventa Verlage.
- Weiler, S. (1999). *Die neue Mediengeneration. Medienbiographien als medienpädagogische Prognoseinstrumente. Eine empirische Studie über die Entwicklung von Medienpräferenzen* (Bd. 8, Angewandte Medienforschung). München: Reinhard Fischer.
- Weiß, R. H. (2000). *Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern*. Göttingen et al.: Hogrefe, Verlag für Psychologie.
- Wetzels, P., Fabian, Th., & Danner, S. (2001). *Fremdenfeindliche Einstellungen unter Jugendlichen in Leipzig* (Bd. 2, Leipziger Beiträge zur sozialen Arbeit). München et al.: LIT.
- Wierth-Heining, M. (2000). *Filmgewalt und Lebensphase Jugend. Ein Beitrag zur Faszination Jugendlicher medialer Gewalt*. München: KoPäd-Verlag.
- Williams, T. M., Zabrack, M. L., & Joy, L. A. (1982). The Portrayal of Aggression on North American Television. *Journal of Applied Social Psychology*, 12(5), S. 360-380.
Abgerufen am 29.06.2009 unter
<http://www3.interscience.wiley.com/cgi-bin/fulltext/119556725/PDFSTART>
- Winterhoff-Spurk, P. (2009). „Denn Sie säen Wind...“. *Wie wirkt Gewalt in den Medien?* [pdf]. Lindauer Psychotherapiewochen.
Abgerufen am 13.11.2009 unter
http://www.lptw.de/archiv/vortrag/2009/winterhoff-spurk_peter.pdf
- Wittich, U., Görden, T., & Kreuzer, A. (1998). *Wenn zwei das gleiche berichten. Beiträge zur kriminologischen Dunkelfeldforschung durch vergleichende Delinquenzbefragung bei Studenten und Strafgefangenen*. Bad Godesberg: Forum.
- Zillmann, D., & Weaver, J. B. (1996). Gender-Socialisation Theorie of Reactions to Horror. In J. B. Weaver, R. Tamborini (Eds.), *Horror films. Current Research on Audience Preferences and Reactions*. New Jersey: Mahwah. S. 81-101.
- Zimmerman, F. J., & Christakis, D. A. (2005). Children`s television viewing and cognitive outcomes: A longitudinal analysis of national data. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 159(7), S. 619-625.
- Zipfel, A., & Kunczik, M. (2002). Gewalttätig durch Medien? In. Bundeszentrale für politische

Bildung (Hrsg.), *aus Politik und Zeitgeschichte. Beilage zur Wochenzeitung „Das Parlament“*. Bonn. S. 29-37 [pdf].

Abgerufen am 26.11.2009 unter

http://www.european-mediaculture.org/fileadmin/bibliothek/deutsch/kunczik-gewalttaetig/kunczik_gewalttaetig.pdf

Yexley, M., Borowsky, I., & Ireland, M. (2002). Correlation between Different Experiences of Intrafamilial Physical Violence and Violent Adolescent Behavior. *Journal of Interpersonal Violence*, 17(7), S. 707-720.

Abgerufen am 29.06.2009 unter

<http://jiv.sagepub.com/cgi/reprint/17/7/707>

http://de.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda

Abgerufen am 28.04.2010

http://de.wikipedia.org/wiki/Super_Mario

Abgerufen am 28.04.2010

http://de.wikipedia.org/wiki/Alarm_f%C3%BCr_Cobra_11_%E2%80%93_Die_Autobahnpolizei

Abgerufen am 30.04.2010

http://de.wikipedia.org/wiki/CSI:_Miami#Handlung_und_Konzept.

Abgerufen am 29.04.2010

<http://de.wikipedia.org/wiki/Len%C3%9Fen&Partner>

Abgerufen am 29.04.2010

http://de.wikipedia.org/wiki/Scary_Movie

Abgerufen am 30.04.2010

<http://www.tatort-fundus.de/web/ermittler/sender/mdr/ehrlicher.html>

Abgerufen am 02.05.2010

http://de.wikipedia.org/wiki/Das_A_Team

Abgerufen am 05.05.2010

<http://de.wikipedia.org/wiki/Sitcom>

Abgerufen am 05.05.2010

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Univariate Kennzahlen der Fragen zum Konsum gewalthaltiger Medien, der Frage zu aggressiver Einstellung der Schüler	85
Tabelle 2: Häufigkeitstabelle der Konsumskala gewalthaltiger-, Filme, Videos, Computerspiele, aggressive Einstellung und physische Gewalt	88
Tabelle 3: Häufigkeitstabelle der Konsumskala gewalthaltiger Medien	90
Tabelle 4: Häufigkeitstabelle der Skala der aggressiven Einstellung	91
Tabelle 5: Der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Medien auf aggressive Einstellung und Gewaltbereitschaft der Schüler	92
Tabelle 6: Parameterschätzungen der linearen Regression der aggressiven Einstellung und Gewaltbereitschaft der Schüler auf den Konsum gewalthaltiger Medien	94
Tabelle 7: Häufigkeitstabelle der Skala physischer Gewalt	97
Tabelle 8: Der Einfluss der aggressiven Einstellung auf die physische Gewalt gegen andere Personen	98
Tabelle 9: Der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Medien auf Physische Gewalt	101
Tabelle 10: Der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Filme auf physische Gewalt	102
Tabelle 11: Der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Videos auf physische Gewalt	103
Tabelle 12: Der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Computerspiele auf physische Gewalt	104
Tabelle 13: Koeffizienten des binären logistischen Regressionsmodells von Gewalttätigkeit auf den Konsum gewalthaltiger Medien	106
Tabelle 14: Der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Medien auf die physische Gewalt, wenn die Befragten über keine aggressive Einstellung verfügen	108
Tabelle 15: Der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Medien auf die physische Gewalt, wenn die Befragten über eine geringe aggressive Einstellung verfügen	109
Tabelle 16: Der Einfluss des Konsums gewalthaltiger Medien auf die physische Gewalt, wenn die Befragten über eine mittlere beziehungsweise hohe aggressive Einstellung verfügen.....	111
Tabelle 17: Univariate Kennzahlen der Frage zur Mediensensibilität der Eltern.....	116
Tabelle 18: Häufigkeitstabelle der Konsumskala gewalthaltiger Filme	117
Tabelle 19: Der Einfluss des gemeinsamen Fernsehens mit den Kindern auf den Konsum gewalthaltiger Filme	118
Tabelle 20: Der Einfluss des elterlichen Gesprächs über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen und dem Konsum gewalthaltiger Filme durch die Kinder	119

Tabelle 21: Der Einfluss des elterlichen Verbots bestimmter Filme und dem Konsum gewalthaltiger Filme durch die Kinder	120
Tabelle 22: Der Einfluss des Anschauens gewalthaltiger Filme in der Gegenwart der Kinder und dem Konsum gewalthaltiger Filme durch die Kinder	121
Tabelle 23: Parameterschätzungen der linearen Regression des Konsums gewalthaltiger Filme durch Kinder auf die Mediensensibilität der Eltern.....	123
Tabelle 24: Univariate Kennzahlen der Fragen zum Bildungsniveau der Eltern	125
Tabelle 25: Häufigkeitstabelle für das Bildungsniveau der Eltern.....	126
Tabelle 26: Der Einfluss des Bildungsniveaus der Eltern auf die Mediensensibilität der Eltern bezüglich des Gesprächs über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen	127
Tabelle 27: Der Einfluss des Bildungsniveaus der Eltern auf das gemeinsame Fernsehen mit den Eltern.....	128
Tabelle 28: Der Einfluss des Bildungsniveaus der Eltern auf das elterliche Verbot bestimmter Filme	130
Tabelle 29: Der Einfluss des Bildungsniveaus der Eltern auf das Anschauen gewalthaltiger Filme in der Gegenwart ihrer Kinder.....	131
Tabelle 30: Häufigkeitstabelle der Skala des Medienkonsums innerhalb der Peergroup ...	136
Tabelle 31: Der Einfluss des Konsums von Gewalt-, Action-, und Horrorfilmen in der Peergroup auf den individuellen Konsum gewalthaltiger Filme.....	139
Tabelle 32: Der Einfluss des Konsums der Computerspiele in der Peergroup auf den individuellen Konsum gewalthaltiger Computerspiele	141
Tabelle 33: Der Einfluss des Konsums von DVDs/Videos in der Peergroup auf den individuellen Konsum gewalthaltiger Videos	143
Tabelle 34: Der Einfluss des Konsums von Gewalt-, Action-, Horrorfilmen in der Peergroup auf die aggressive Einstellung	148
Tabelle 35: Der Einfluss der Nutzung von Computerspielen in der Peergroup auf die aggressive Einstellung	149
Tabelle 36: Der Einfluss des Konsums von DVDs/Videos in der Peergroup auf die aggressive Einstellung	150
Tabelle 37: Der Einfluss des Konsums von Gewalt-, Action-, Horrorfilmen in der Peergroup auf die Anwendung physischer Gewalt	153
Tabelle 38: Der Einfluss des Konsums von Computerspielen in der Peergroup auf die Anwendung physischer Gewalt	155
Tabelle 39: Der Einfluss des Konsums von DVDs/Videos in der Peergroup auf die Anwendung physischer Gewalt	156

Tabelle 40: Häufigkeitstabelle des Besitzes eines eigenen Fernsehgeräts	159
Tabelle 41: Der Einfluss des Besitzes eines eigenen Fernsehgeräts auf den Konsum gewalthaltiger Filme	160
Tabelle 42: Univariate Kennzahlen der Fragen zur Schulnote bei Deutsch und Mathematik	163
Tabelle 43: Häufigkeitstabelle der Skala der Deutschnote, der Skala der Mathematik sowie der Skala der Schulleistungen.....	164
Tabelle 44: Parameterschätzungen der linearen Regression der Schulleistungen der Kinder auf den Konsum gewalthaltiger Medien	165

Anhang

Der Fragebogen



*MARTIN-LUTHER-UNIVERSITÄT
HALLE-WITTENBERG*

Fragebogen für Schülerinnen und Schüler

Familie

Fernsehen



Freunde

Institut für Soziologie

Liebe Schülerin, liebe Schüler

im Rahmen eines Forschungsprojektes
interessiere ich mich für Dich und Deinen
Freundeskreis. Ich möchte gern mehr
über verschiedene Gruppen von
Gleichaltrigen erfahren und möchte Dich
deshalb darum bitten, diesen Fragebogen
auszufüllen.

Indem Du alle folgenden Fragen offen und
ehrlich beantwortest, würdest Du meine
Arbeit sehr unterstützen. Ich garantiere
Dir, den Fragebogen nicht an
Lehrerinnen beziehungsweise Lehrer oder Deine
Eltern weiterzugeben.

Alle Deine Angaben werden von mir
vertraulich behandelt. Deshalb gib
bitte auch nicht Deinen Namen oder
Deine Adresse auf dem Fragebogen
an und unterschreibe ihn nicht. Bitte
lies Dir jede einzelne Frage genau
durch und beantworte sie erst dann.
Es wäre sehr schön, wenn Du alle
Fragen beantworten würdest.
Wenn Dir etwas unklar ist, kannst
Du Dich gerne an mich wenden.
Ich bitte Dich um etwas Geduld beim
Ausfüllen des Fragebogens und
danke Dir herzlich für Deine Mitarbeit.

Nibal Aljourani

Fragebogen zu Gewaltfördernder Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen im Kontext von Familie und Peergroup⁶⁰³

1. Bist Du ein Junge oder ein Mädchen? Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

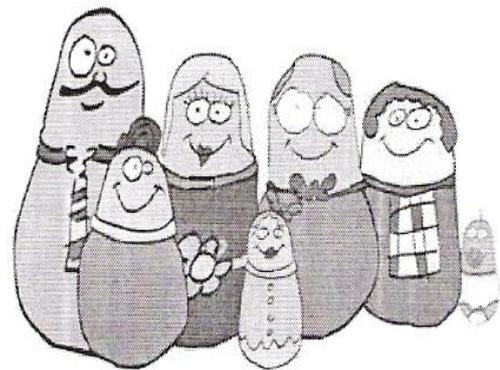
- Mädchen
 Junge

2. Wie viele Geschwister hast Du?

Bitte trage in die Kästchen ein, wie viele Brüder und Schwestern du hast.

Wenn du zum Beispiel keine Schwester hast, dann trage in das entsprechende Kästchen eine 0 ein!

- a) ich habe Schwestern
b) ich habe Brüder



3. Wie gern gehst Du zur Schule? Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

- sehr gern
 gern
 nicht so gern
 gar nicht gern



4. Welche Fächer magst Du am liebsten?

⁶⁰³ Dieser Fragebogen basiert auf den Fragebögen von Weiß 2000: "Gewalt, Medien und Aggressivität" und dem Zentrum für Schulforschung und Fragen der Lehrerbildung [o.J.]: „Fragebogen für Schülerinnen und Schüler- Freunde, Schule, Familie“.

5. Mit welchen erwachsenen Personen lebst Du zusammen? Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

- | | |
|--|--------------------------|
| a) nur mit meinen Eltern | <input type="checkbox"/> |
| b) mit meinen Eltern und Großeltern | <input type="checkbox"/> |
| c) nur mit meiner Mutter | <input type="checkbox"/> |
| d) nur mit meinem Vater | <input type="checkbox"/> |
| e) mit meiner Mutter und ihrem Lebenspartner bzw. ihrer Lebenspartnerin | <input type="checkbox"/> |
| f) mit meinem Vater und seiner Lebenspartnerin bzw. seinem Lebenspartner | <input type="checkbox"/> |
| g) nur mit meinen Großeltern oder anderen Verwandten | <input type="checkbox"/> |
| h) mit Anderen im Heim | <input type="checkbox"/> |
| i) mit meinen Pflegeeltern | <input type="checkbox"/> |

6. Gibt es bei Dir zu Hause....

Bitte kreuze in jeder Zeile ein Kästchen an!

- | | ja | nein |
|---|--------------------------|--------------------------|
| a) einen oder mehrere Fernseher | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) ein Zimmer für dich allein | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) einen Internetanschluss | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) einen ruhigen Platz zum Lernen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e) klassische Literatur (z.B. von Goethe) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f) Musikinstrumente (z.B. Klavier, Geige) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g) ein Videogerät | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h) einen Computer | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

7. Wie viele Fernseher gibt es bei Dir zu Hause? Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

- | | |
|------------------|--------------------------|
| a) einen | <input type="checkbox"/> |
| b) zwei | <input type="checkbox"/> |
| c) mehr als zwei | <input type="checkbox"/> |
| d) keinen | <input type="checkbox"/> |

8. Hast Du ein eigenes Fernsehgerät in Deinem Zimmer?

- ja
 nein



9. Welche Fernsehkanäle schaust Du gerne an? Bitte kreuze nicht mehr als drei Kästchen an!

a) RTL	<input type="checkbox"/>
b) PRO 7	<input type="checkbox"/>
c) SAT 1	<input type="checkbox"/>
d) 3SAT	<input type="checkbox"/>
e) ZDF	<input type="checkbox"/>
f) KIKA	<input type="checkbox"/>
g) ARD	<input type="checkbox"/>
h) MDR	<input type="checkbox"/>
i) MTV	<input type="checkbox"/>
j) KABEL1	<input type="checkbox"/>
k) VOX	<input type="checkbox"/>
l) VIVA	<input type="checkbox"/>
m) SUPER RTL	<input type="checkbox"/>
n) NBC DAS VIERTE	<input type="checkbox"/>
o) NICK	<input type="checkbox"/>
p) andere Kanäle	<input type="checkbox"/>

10. Welchen höchsten Schulabschluss haben Deine Eltern?

a) Mein **Vater** hat

Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

keinen Schulabschluss	<input type="checkbox"/>
Hauptschulabschluss (8./9. Klasse)	<input type="checkbox"/>
Realschulabschluss (10. Klasse/ POS)	<input type="checkbox"/>
Abitur(12.bzw.13.Klasse)	<input type="checkbox"/>
weiß ich nicht	<input type="checkbox"/>

b) Meine **Mutter** hat

Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

keinen Schulabschluss	<input type="checkbox"/>
Hauptschulabschluss (8./9. Klasse)	<input type="checkbox"/>
Realschulabschluss (10. Klasse/ POS)	<input type="checkbox"/>
Abitur (12.bzw.13. Klasse)	<input type="checkbox"/>
weiß ich nicht	<input type="checkbox"/>

11. Haben Deine Eltern nach ihrem Schulabschluss einen Beruf erlernt oder studiert?

a) Mein **Vater** hat

Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

keinen Beruf erlernt	<input type="checkbox"/>
studiert	<input type="checkbox"/>
einen Beruf erlernt	<input type="checkbox"/>
beides; studiert und einen Beruf erlernt	<input type="checkbox"/>
weiß ich nicht	<input type="checkbox"/>

b) Meine **Mutter** hat

Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

keinen Beruf erlernt	<input type="checkbox"/>
studiert	<input type="checkbox"/>
einen Beruf erlernt	<input type="checkbox"/>
beides; studiert und einen Beruf erlernt	<input type="checkbox"/>
weiß ich nicht	<input type="checkbox"/>

12. Welche Berufe haben Deinen Eltern?

(zum Beispiel: Mechaniker, Verkäuferin im Kaufhaus, selbstständiger Bäckermeister, Angestellter in einer Bank, Lehrerin in einer Grundschule, Versicherungsvertreter, Sekretärin). Wenn dein Vater oder deine Mutter oder beide zurzeit nicht berufstätig sind, nenne bitte den Beruf, den sie zuletzt ausgeübt haben!

a) Mein **Vater** ist zurzeit/ war zuletzt berufstätig als:

b) Meine **Mutter** ist zurzeit/ war zuletzt berufstätig als:

13. Was machen Deine Eltern in diesem Beruf? Beschreibe bitte kurz ihre Aufgaben!

a) Mein **Vater** beschäftigt sich mit:

b) Meine **Mutter** beschäftigt sich mit:

**14. Was machen Deine Eltern zurzeit?**

a) Mein **Vater** ist zurzeit:
Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

ganztags berufstätig	<input type="checkbox"/>
Teilzeit beschäftigt	<input type="checkbox"/>
arbeitslos	<input type="checkbox"/>
Rentner	<input type="checkbox"/>
In Umschulung/ Ausbildung/ im Studium	<input type="checkbox"/>
Im Erziehungsurlaub	<input type="checkbox"/>
weiß ich nicht	<input type="checkbox"/>
anderes, und zwar:	<input type="checkbox"/>

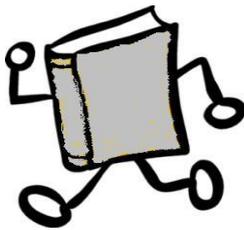
b) Meine **Mutter** ist zurzeit:
Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

ganztags berufstätig	<input type="checkbox"/>
Teilzeit beschäftigt	<input type="checkbox"/>
arbeitslos	<input type="checkbox"/>
Rentnerin	<input type="checkbox"/>
in Umschulung/ Ausbildung/ im Studium	<input type="checkbox"/>
im Erziehungsurlaub	<input type="checkbox"/>
weiß ich nicht	<input type="checkbox"/>
anderes, und zwar:	<input type="checkbox"/>

15. Wie viele Bücher habt Ihr zu Hause? Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

Kleine Hilfe zur Erleichterung eurer Überlegungen:
Auf **1 Meter** Regalbrett passen ungefähr **40 Bücher**.
Rechnet Zeitschriften und Zeitungen bitte nicht mit.

- | | |
|--------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> keine | <input type="checkbox"/> 51- 100 |
| <input type="checkbox"/> 1-10 | <input type="checkbox"/> mehr als 100 |
| <input type="checkbox"/> 11-50 | <input type="checkbox"/> weiß nicht |

**16. Wie viele Filme (DVD,....) habt Ihr zu Hause?**

- keine
- 1-10
- 11-50
- 51-100
- mehr als 100
- weiß nicht

17. Gehörst Du zu einer Gruppe von Gleichaltrigen, die sich außerhalb des Unterrichts regelmäßig oder ziemlich regelmäßig treffen?

- ja
- nein



18. Wie viele Personen gehören zu...

Bitte kreuze in jeder Zeile ein Kästchen an

habe ich nicht

1

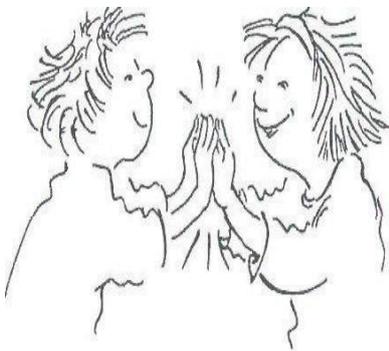
2-3

4-6

7-10

mehr als 10

		1	2-3	4-6	7-10	mehr als 10
a) Deiner Freundesgruppe/ Clique	<input type="checkbox"/>					
b) Deinen Freunden in der Schulklasse	<input type="checkbox"/>					
c) Deinen Freunden in der Nachbarschaft	<input type="checkbox"/>					
d) Deinen guten Freunden insgesamt	<input type="checkbox"/>					
e) Deinen allerbesten Freunden	<input type="checkbox"/>					



19. Wenn Du alle Deine Freunde zusammenfasst, wie würdest Du sie zu Dir selbst in Beziehung setzen?

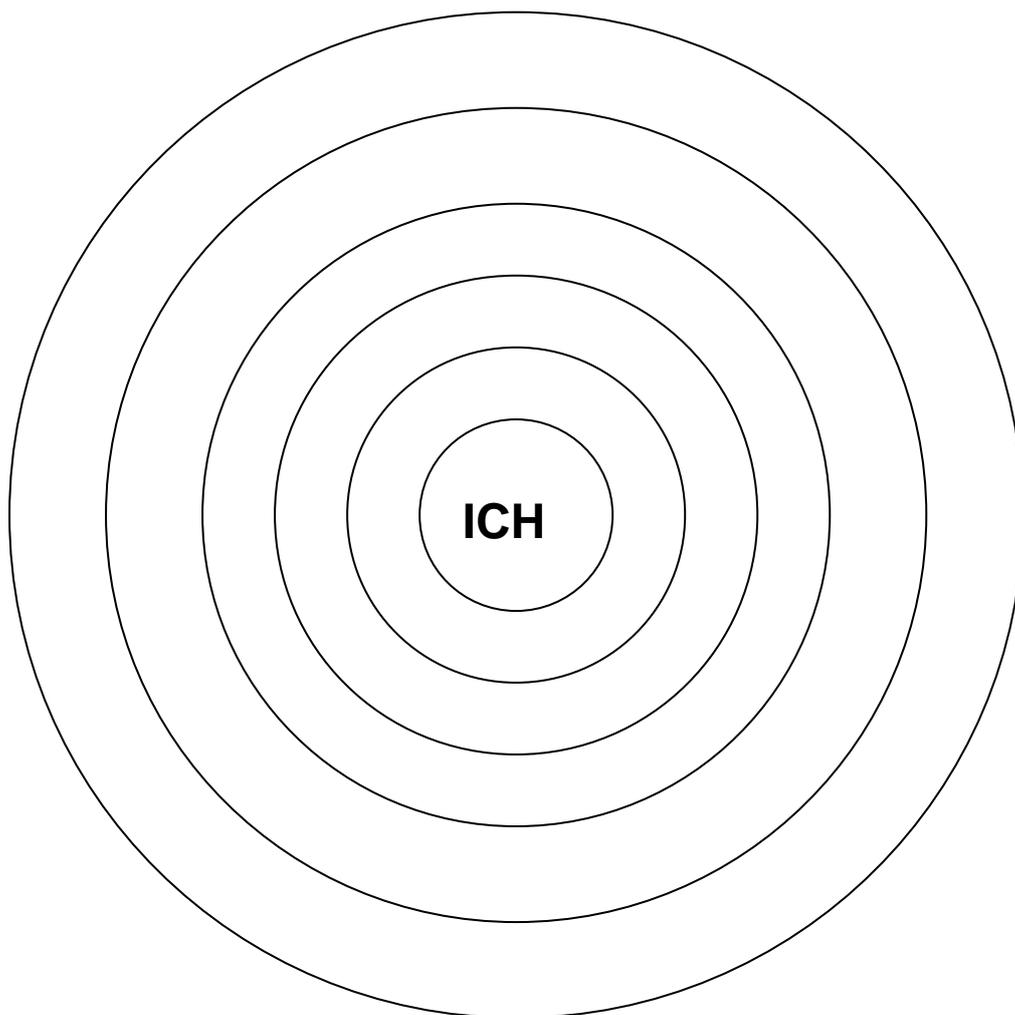
Trage bitte jeden deiner Freunde **einmal** auf dieser

Dartscheibe ein, je nachdem wie nahe sie dir stehen! Du bist natürlich das **ICH** im Zentrum der Scheibe.

Je näher dir ein Freund oder eine Freundin steht, desto näher solltest du sie oder ihn in die Nähe dieses Zentrums (ICH) rücken.



Für Mädchen benutze ein Dreieck \triangle und für Jungen ein Viereck \square !



20. Wie oft verbringst Du Deine Freizeit....

Bitte kreuze in jeder Zeile ein Kästchen an!

	täglich	mehrmals pro Woche	1x pro Woche	seltener	hab ich nicht/ trifft nicht zu a)
allein	<input type="checkbox"/>				
b) mit meinem besten Freund/ Freundin	<input type="checkbox"/>				
c) mit Kindern/ Jugendlichen aus der Nachbarschaft	<input type="checkbox"/>				
d) mit Kindern/ Jugendlichen, mit denen ich in einen Verein, Club u. ä. gehe	<input type="checkbox"/>				
e) mit meinen Geschwistern	<input type="checkbox"/>				
f) mehr mit Mädchen	<input type="checkbox"/>				
g) mehr mit Jungen	<input type="checkbox"/>				
h) mit Mädchen und Jungen gemeinsam	<input type="checkbox"/>				
i) in einer betreuten Jugendgruppe	<input type="checkbox"/>				
j) mit meiner festen Freundin/ meinem festen Freund	<input type="checkbox"/>				
k) mit Freunden aus meiner Schulklasse	<input type="checkbox"/>				
l) mit meinen Eltern/ einem Elternteil	<input type="checkbox"/>				

22. Wie oft machst Du das Folgende in Deiner Freizeit?

Bitte kreuze in jeder Zeile ein Kästchen an!

	täglich	mehr mals pro Woche	1x pro Woche	seltener	nie
a) für die Schule lernen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Nachrichten und Dokumentationen im Fernsehen schauen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Gerichtsserien und Talkshows ansehen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Musik hören	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Action-, Gewalt- oder Horrorfilme ansehen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) mit dem Computer lernen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) am Computer spielen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) im Internet chatten, e-mailen, surfen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i) Theater, Oper, Klassikkonzerte besuchen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j) Kino, Rockkonzerte besuchen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
k) Musik machen oder mich künstlerisch betätigen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
l) mit dem Fahrrad in der Gegend herumfahren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
m) Abenteuerbücher/ Romane/ Krimis lesen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
n) Sachbücher lesen (z.B. „was ist was?“)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o) Jugendzeitschriften/ Buch zur Lieblingsserie lesen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
p) Wissenschaftliche Zeitschriften lesen (z.B. über Geschichte, Naturwissenschaft)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
q) Schreiben (z.B Briefe/ Tagebuch/ Geschichten/ Gedichte).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
r) Filme auf DVD gucken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



23. Wie bewertest Du folgende Aussagen für Deine/ n Freund/ Freundeskreis?

Bitte kreuze in jeder Zeile ein Kästchen an!

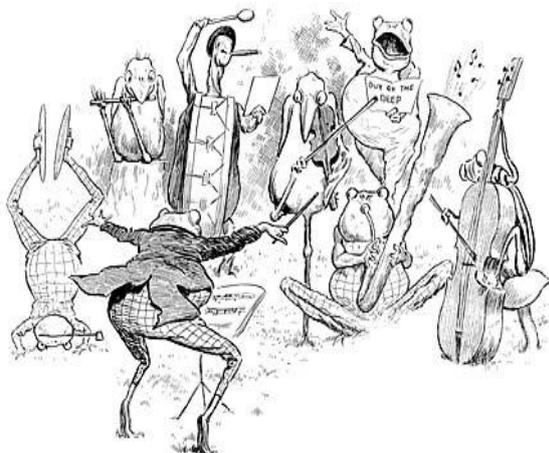
	trifft voll- kommen zu	trifft eher zu	trifft eher nicht zu	trifft gar nicht zu
a) Bei uns ist es wichtig, welche Kleider man anhat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Im letzten Jahr haben meine Freunde und ich uns mit anderen geprügelt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Um die Ziele und Interessen unserer Gruppe durchsetzen, pfeifen wir auch schon mal aufs Gesetz.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Nur wer vollständig mit unserer Gruppe übereinstimmt, ist ein richtiges Gruppenmitglied.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Bei uns kann jeder seine Meinung sagen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) In meinem Freundeskreis kann ich mich auf die anderen verlassen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) Schulnoten spielen in unserer Freundesgruppe/ Clique eine Rolle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Themen aus dem Unterricht spielen bei uns eine Rolle.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i) Leute, die den Lehrern gut gefallen, kommen bei uns gut an.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



24. Wenn Du Dich mit Deinen Freunden triffst, was macht Ihr zusammen?

Bitte kreuze in jeder Zeile ein Kästchen an!

	täglich	mehrmals pro Woche	1x pro Woche	seltener	nie
a) Fernsehen	<input type="checkbox"/>				
b) Nachrichten und Dokumentationen im Fernsehen schauen	<input type="checkbox"/>				
c) Gerichtsserien und Talkshows ansehen	<input type="checkbox"/>				
d) Musik hören	<input type="checkbox"/>				
e) Action-, Gewalt- oder Horrorfilme ansehen	<input type="checkbox"/>				
f) mit dem Computer lernen	<input type="checkbox"/>				
g) am Computer spielen	<input type="checkbox"/>				
h) im Internet chatten, e-mailen, surfen	<input type="checkbox"/>				
i) Theater, Oper, Klassikkonzerte besuchen	<input type="checkbox"/>				
j) Kino, Rockkonzerte besuchen	<input type="checkbox"/>				
k) Musik gemeinsam machen	<input type="checkbox"/>				
l) mit dem Fahrrad in der Gegend herumfahren	<input type="checkbox"/>				
m) für die Schule lernen	<input type="checkbox"/>				
n) sich unterhalten	<input type="checkbox"/>				
o) Karten oder ähnliche Spiele spielen	<input type="checkbox"/>				
p) Spazieren gehen	<input type="checkbox"/>				
q) DVD gucken	<input type="checkbox"/>				





25. Manche Gruppen von Leuten sind bekannt geworden, weil sie etwas Besonderes machen. Wie findest Du folgende Gruppen?

Bitte kreuze in jeder Zeile ein Kästchen!

	noch nie gehört	rechne mich selbst dazu	gehöre nicht dazu/ finde sie ganz gut	Gruppe ist mir egal	Gruppe kann ich nicht leiden	Gegner/ Feinde von mir
a) Punks	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Skins	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Hooligans (randalierende Fußballfans)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Friedensbewegung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Frauenbewegung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Umweltschützer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) christliche Gruppen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Neonazis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i) Autonome	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j) Tierschützer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
k) Kernkraftgegner (Globalisierungsgegner?)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
l) Faschos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
m) Gegner der Gentechnologie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
n) Techno-Fans	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o) Hip-Hop-Fans	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
p) Boy-oder Girl-Group-Fans	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
q) Heavy-Metal/ Alternative-Fans	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
r) Fans klassischer Musik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
s) Fans von Starshows wie ,Deutschland sucht den Superstar`	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

26. Welchen Gruppen ordnest Du Deine Freunde zu?

(wähle die Gruppen aus der vergangenen Frage oder wähle eine eigene Gruppenzeichnung).

27. Was denkst Du über Gewalt? Bitte kreuze in jeder Zeile ein Kästchen an!

	stimme voll zu	stimme eher zu	eher nicht zu	stimme gar nicht zu
a) Gewalt ist in Ordnung, wenn ich mich im Recht fühle.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Ohne Gewalt wäre das Leben viel langweiliger.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Über Gewalt schaffen Jugendliche klare Verhältnisse. Die Erwachsenen reden doch nur rum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Man muss zu Gewalt greifen, weil man Nur so beachtet wird.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) ich schlage schon mal zu, wenn mich jemand ärgert.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) In schwierigen Situationen bleibe ich cool.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) Die Anwendung von Gewalt ist für mich etwas völlig Normales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Manchmal benutze ich körperliche Gewalt, um eigene Interessen durchzusetzen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i) In meiner Clique fühle ich mich stark.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j) Die meisten in meiner Clique finden es in Ordnung, eigene Interessen manchmal mit körperlicher Gewalt durchzusetzen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
K) Auge um Auge, Zahn um Zahn, das ist mein Leitspruch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

28. Was ist für Dich Gewalt?

**29. Wie schätzt Du Deine Gewaltbereitschaft ein?**

Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

a) hoch	<input type="checkbox"/>
b) mittel	<input type="checkbox"/>
c) niedrig	<input type="checkbox"/>

30. Hast Du gelegentlich Konflikte mit Deinen Freunden?

- ja
 nein



Wenn ja,

31. Wie oft kommt es zu Konflikten zwischen Dir und Deinen Freunden?

Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

häufig	<input type="checkbox"/>
manchmal	<input type="checkbox"/>
nie	<input type="checkbox"/>

32. Hat Dich schon einmal jemand geschlagen?

- ja
 nein

Wenn nein: Weiter mit Frage 35,

Wenn ja,

33. Wer war das?

34. Was hast Du danach gefühlt? Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

a) Wut	<input type="checkbox"/>
b) Trauer	<input type="checkbox"/>
c) Angst	<input type="checkbox"/>
d) Hilflosigkeit	<input type="checkbox"/>
e) Hass	<input type="checkbox"/>

Wenn Du noch nicht geschlagen worden bist:**35. Was würdest Du tun, wenn Dich jemand provoziert oder beleidigt?**

Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

- | | |
|--|--------------------------|
| a) Ignorieren | <input type="checkbox"/> |
| b) Ebenfalls beleidigen oder provozieren | <input type="checkbox"/> |
| c) Schlagen, schubsen oder ähnliches | <input type="checkbox"/> |
| d) Es einem Erwachsenen erzählen | <input type="checkbox"/> |
| e) Weglaufen | <input type="checkbox"/> |
| f) Schimpfen | <input type="checkbox"/> |
| g) Weinen | <input type="checkbox"/> |
| h) Traurig sein | <input type="checkbox"/> |

36. Was würdest Du tun, wenn Dich jemand körperlich angreift?

Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

- | | |
|--|--------------------------|
| a) Mich entsprechend (körperlich) wehren | <input type="checkbox"/> |
| b) Schreien | <input type="checkbox"/> |
| c) Schimpfen | <input type="checkbox"/> |
| d) Es einem Erwachsenen erzählen | <input type="checkbox"/> |
| e) Weglaufen | <input type="checkbox"/> |
| f) Weinen | <input type="checkbox"/> |
| g) Traurig sein | <input type="checkbox"/> |

37. Hast Du schon einmal jemanden (zuerst) geschlagen?

- ja
 nein

Wenn nein: Weiter mit Frage 39**Wenn ja,****38. Was hast Du danach gefühlt? Bitte kreuze nur ein Kästchen an!**

- | | |
|--|--------------------------|
| a) Mitleid | <input type="checkbox"/> |
| b) Zufriedenheit | <input type="checkbox"/> |
| c) Bedauern | <input type="checkbox"/> |
| d) Hass | <input type="checkbox"/> |
| e) Wut | <input type="checkbox"/> |
| f) Gestärktes Selbstbewusstsein | <input type="checkbox"/> |
| g) Mich beschämt/ peinlich berührt gefühlt | <input type="checkbox"/> |

39. Hast Du Dich bei einem Streit schon einmal wie eine Figur aus dem Fernsehen verhalten?

- ja
 nein



40. Hast Du schon einmal versucht, ein Problem wie eine Figur aus dem Fernsehen zu lösen?

- ja
 nein

41. Trifft Folgendes auf Dich zu? Bitte kreuze in jeder Zeit ein Kästchen an!

	ja	nein
a) ich musste schon einmal eine Klasse wiederholen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) ich musste die Schule aus Disziplingründen wechseln.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) ich nehme Nachhilfestunden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) ich habe wegen schlechter Schulnoten schon einmal die Schule gewechselt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

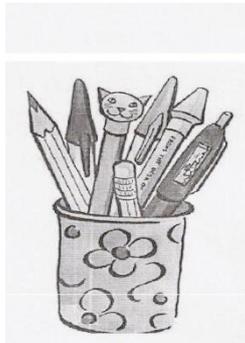
42. Welche Note hattest Du auf dem letzten Zeugnis in folgenden Fächern?

Bitte trage die entsprechende Note jeweils in das Kästchen ein!

- Deutsch
Mathematik

43. Wie häufig unterstützen oder kontrollieren Dich die folgenden Personen bei den Hausaufgaben oder anderen Arbeiten für die Schule?

Bitte kreuze in jeder Zeile ein Kästchen an!	mehrmals pro Woche	mehrmals im Monat	etwa einmal im Monat	ein paar Mal im Jahr	nie
a) meine Mutter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) mein Vater	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) meine Geschwister	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) meine Großeltern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) andere Verwandte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Freunde meiner Eltern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) meine Mitschüler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) meine eigenen Freunde	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



44. Wie oft kommt es im Allgemeinen vor, dass Deine Eltern...

Bitte kreuze in jeder Zeile ein Kästchen an!	mehrmals pro Woche	mehrmals im Monat	etwa einmal im Monat	ein Paar Mal im Jahr	nie
a) mit Dir Sport treiben?	<input type="checkbox"/>				
b) mit Dir über politische oder soziale Fragen sprechen?	<input type="checkbox"/>				
c) mit Dir über Bücher, Filme oder Fernsehsendungen sprechen?	<input type="checkbox"/>				
d) mit Dir klassische Musik hören (z.B. Mozart)?	<input type="checkbox"/>				
e) mit Dir gemeinsam Fernsehen?	<input type="checkbox"/>				
f) mit Dir am Computer spielen?	<input type="checkbox"/>				



45. Wie stehen Deine Eltern zu Deinen Freunden?

Meine Eltern.....

Bitte kreuze in jeder Zeile ein Kästchen an!	immer	oft	selten	nie
a) erlauben mir, mich mit meinen Freunden zu treffen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) reden mit mir über meine Freunde	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Sie kennen die Eltern meiner Freunde	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) wollen wissen, mit welchen Freunden ich mich treffe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) verbieten mir meine Freunde	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



46. Du schaust Dir sicherlich unterschiedliche Filme an, welche Art von Filmen siehst Du und wie oft? Bitte kreuze in jeder Zeile jeweils ein Kästchen bei Fernsehen und ein Kästchen bei Video an!

	Fernsehen			Video		
	manchmal	gar		manchmal	gar	
	häufig	nicht		häufig	nicht	
a) Action	<input type="checkbox"/>					
b) Krimis	<input type="checkbox"/>					
c) Horrorfilme	<input type="checkbox"/>					
d) Gewaltfilme	<input type="checkbox"/>					
e) Karate und ähnliche Kampffilme	<input type="checkbox"/>					
f) Abenteuerfilme	<input type="checkbox"/>					
g) Porno-/Sexfilme	<input type="checkbox"/>					
h) Liebesfilme	<input type="checkbox"/>					
i) Sportsendungen (z.B. Fußball)	<input type="checkbox"/>					
j) Dokumentarfilme	<input type="checkbox"/>					
k) Nachrichten u. ä.	<input type="checkbox"/>					
l) Videoclips	<input type="checkbox"/>					
m) Zeichentrickfilme	<input type="checkbox"/>					
n) Familienserien	<input type="checkbox"/>					

47. Welche Arten von Filmen siehst Du besonders gerne und was gefällt Dir an diesen Arten von Filmen?

48. Wie viele Stunden pro Tag siehst Du durchschnittlich an Schultagen

Fernsehen, Video und Computerspiele? Bitte kreuze in jeder Zeile ein Kästchen an!

	gar nicht	weniger als eine Stunde	1-2 Stunden	2-3 Stunden	3-4 Stunden	mehr als 4 Stunden
a) Fernsehen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Video	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Computerspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

49. Wie viele Stunden pro Tag siehst Du durchschnittlich an unterrichtsfreien

Tagen Fernsehen, Video und Computerspiele? Bitte kreuze in jeder Zeile ein Kästchen an!

	gar nicht	weniger als eine Stunde	1-2 Stunden	2-3 Stunden	3-4 Stunden	mehr als 4 Stunden
a) Fernsehen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Video	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Computerspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

50. Wenn Du Computerspiele spielst, welche magst Du besonders gerne?

Bitte kreuze nicht mehr als drei Kästchen an!

a) Taktik-Shooter	<input type="checkbox"/>
b) Echtzeitstrategiespiele	<input type="checkbox"/>
c) Abenteuerspiel	<input type="checkbox"/>
d) Action Spiel	<input type="checkbox"/>
e) Ego-Shooter	<input type="checkbox"/>
f) Jump n run	<input type="checkbox"/>
g) Phantasiespiel	<input type="checkbox"/>
h) Rollenspiel	<input type="checkbox"/>
i) Adventure- Spiele	<input type="checkbox"/>
j) Simulation	<input type="checkbox"/>
k) Strategiespiel	<input type="checkbox"/>
l) Kinderspiel	<input type="checkbox"/>
m) Denkspiele	<input type="checkbox"/>
n) Rennspiele	<input type="checkbox"/>
o) Sport	<input type="checkbox"/>

51. Wofür interessierst Du Dich besonders, wenn Du im Internet surfst?

Bitte kreuze nicht mehr als zwei Kästchen an!

- | | |
|---------------------------------|--------------------------|
| a) Chat | <input type="checkbox"/> |
| b) E-mail | <input type="checkbox"/> |
| c) Online Computerspiele | <input type="checkbox"/> |
| d) Erotik | <input type="checkbox"/> |
| e) Musikvideos | <input type="checkbox"/> |
| F) Spiele herunterladen | <input type="checkbox"/> |
| g) Seiten für Erwachsene nutzen | <input type="checkbox"/> |

52. Siehst Du Dir die Fernsehsendungen eher alleine an, mit jemandem aus Deiner Familie oder mit Freunden gemeinsam?

53. Wenn Du Computerspiele spielst, spielst Du vorwiegend alleine oder eher mit jemandem aus Deiner Familie oder mit Freunden gemeinsam?

54. Wenn Du Video- Filme siehst, siehst Du vorwiegend alleine oder eher mit jemandem aus Deiner Familie oder mit Freunden gemeinsam?

55. Hast Du einen Lieblingsfernsehhelden/ Schauspieler?

- ja
 nein

Wenn nein: Weiter mit Frage 58,**Wenn ja****56. In welcher Sendung tritt er auf?**

57. Warum magst Du ihn gerne? Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

- | | |
|--|--------------------------|
| a) weil er stark ist | <input type="checkbox"/> |
| b) weil er gut aussieht | <input type="checkbox"/> |
| c) weil er viele Freunde hat | <input type="checkbox"/> |
| d) weil er Menschen hilft | <input type="checkbox"/> |
| e) weil er ein Actionheld ist | <input type="checkbox"/> |
| f) weil er komisch/ lustig ist | <input type="checkbox"/> |
| g) weil dort, wo er ist, vieles passiert | <input type="checkbox"/> |

58. Sagen Dir Deine Eltern, dass Du einen bestimmten Film nicht gucken darfst?

- ja
 nein

Wenn nein: Weiter mit Frage 60,

Wenn ja,

59. Welche Art von Filmen darfst Du nicht gucken?

60. Sehen Deine Eltern Filme, in denen viel Gewalt vorkommt, wenn Du dabei bist?

- ja
 nein

Wenn nein weiter mit Frage 62,

Wenn ja,

61. Wie oft sehen Deine Eltern Filme, in denen viel Gewalt vorkommt, wenn Du dabei bist? Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

häufig	<input type="checkbox"/>
manchmal	<input type="checkbox"/>
nie	<input type="checkbox"/>

62. Wie reagieren Deine Eltern, wenn Du gewalttätige Filme guckst?

Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

a) schimpfen	<input type="checkbox"/>
b) schalten das Programm um	<input type="checkbox"/>
c) schlagen mich	<input type="checkbox"/>
d) geben mir keinen Nachtisch	<input type="checkbox"/>
e) schreien mich an	<input type="checkbox"/>
f) geben mir kein Taschengeld	<input type="checkbox"/>
g) geben mir Hausarrest	<input type="checkbox"/>
h) andere Verbote (Bitte angeben)	<input type="checkbox"/>

63. Sprichst Du mit jemandem über die Filme, die Du siehst?

- ja
 nein

Wenn nein weiter mit Frage 65,

Wenn ja,

64. Mit wem sprichst Du über diese Programme?

65. Siehst Du gerne mit Deinen Freunden zusammen fern?

- ja
 nein



Wenn nein: Weiter mit Frage 67,

Wenn ja,

66. Welche Programme guckt Ihr gerne zusammen?

67. Gibt es Anlässe, bei denen Dich Deine Eltern bestrafen beziehungsweise schon bestraft haben?

- ja
 nein

Wenn nein weiter mit Frage 71,

Wenn ja,

68. In welcher Weise bestrafen Dich Deine Eltern oder haben Dich früher bestraft? Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

a) ich wurde nie bestraft	<input type="checkbox"/>
b) Reden nicht mehr mit mir	<input type="checkbox"/>
c) Fernsehverbot	<input type="checkbox"/>
d) Hausarrest	<input type="checkbox"/>
e) Schimpfen	<input type="checkbox"/>
f) Ohrfeigen, Schläge etc.	<input type="checkbox"/>
g) Kein Nachtisch	<input type="checkbox"/>
h) Keine Treffen mit Freunden	<input type="checkbox"/>
i) Keine Computerspiele	<input type="checkbox"/>

69. Wie oft wurdest Du in Deiner Kindheit von Deinen Eltern bestraft?

Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

häufig	<input type="checkbox"/>
manchmal	<input type="checkbox"/>
nie	<input type="checkbox"/>

70. Was hast Du gemacht, nachdem Du bestraft wurdest?

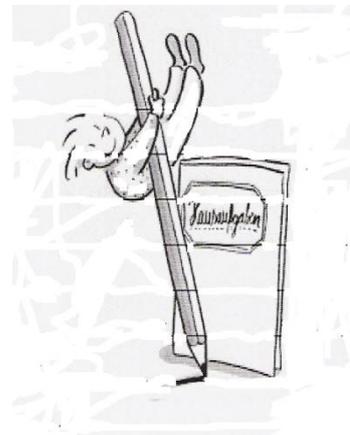
Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

- | | |
|--|--------------------------|
| a) habe heimlich Fernsehen geguckt | <input type="checkbox"/> |
| b) bin in meinem Zimmer geblieben | <input type="checkbox"/> |
| c) habe geschrien | <input type="checkbox"/> |
| d) habe gelesen | <input type="checkbox"/> |
| e) habe darüber geredet | <input type="checkbox"/> |
| f) habe heimlich Computerspiele gespielt | <input type="checkbox"/> |

71. Welchen Schulabschluss strebst Du an?

Bitte kreuze nur ein Kästchen an!

- Hauptschulabschluss
- Realschulabschluss
- Abitur
- Einen anderen Abschluss, und zwar:

**Am Schluss:**

Bitte denke Dir für Dich einen Fantasienamen und eine einstellige Zahl dahinter aus. Mit einigen Schülern beziehungsweise Schülerinnen würde ich gerne auch noch ein mündliches Interview durchführen. Da ich Eure Namen nicht kenne, werde ich Euch unter Eurem Fantasienamen ansprechen.

DU HAST ES GESCHAFFT!



VIELEN DANK FÜR DEINE MITARBEIT!

Das Interview

Leitfaden zum Intensiv-Interview/ Leitfaden-Konstruktion (idealer Gesprächsverlauf)

Themenübersicht	Aktion/ Fragestellungen	Vorgehensweise/ interne Vorgaben
1. Einleitung in das Interview		
1.1 Persönliche Vorstellung des Interviewers	1. Dem Befragten mitteilen, wer ich bin und was ich mache	
1.2 Ziel der Befragung erläutern	1. Von dem Befragten werden Informationen erbeten, welche Medien (zum Beispiel Fernsehen, Radio, Zeitung, Internet) er nutzt und weshalb	
1.3 Informationen zum Ablauf des Interviews für den Befragten	1. Geplante Dauer des Interviews angeben	- Circa eine Stunde
	2. Die Benutzung eines Leitfadens (Notizen als Hilfestellung) erklären	- Verhindert das Vergessen wichtiger Fragen
	3. Aufzeichnungen des Interviewers während des Gesprächs	- Notizen machen, um wichtige Aussagen des Befragten gegebenenfalls zu späterem Zeitpunkt erneut abzufragen beziehungsweise zu hinterfragen
	4. Aufzeichnung des Interviews (Audio) als wichtiger Baustein für die Auswertung	- Möglichst kleines Aufnahmegerät verwenden („aus dem Auge, aus dem Sinn“)
	5. Hinweis zum Schutz der persönlichen Daten	- Dem Befragten mitteilen, dass alle Daten ohne Nennung des Namens ausgewertet werden
	6. Dem Befragten mitteilen, dass Nachfragen erwünscht sind und eine (kurze) Unterbrechung des Interviews möglich ist	- Nachfragen möglich, falls Befragter zum Beispiel die Frage nicht verstanden hat - die Möglichkeit der Unterbrechung des Interviews entspannt den Befragten
1.4 Gesprächseinleitende Fragestellungen	1. Ich nenne Dir jetzt ein paar typische Medien und Du sagst mir jeweils OB Du sie nutzt und wie HÄUFIG Du diese nutzt: Fernsehen Radio Zeitung Zeitschriften Internet Sonstiges...?	- Stunden pro Tag; Tage pro Woche

2. Fragen nach Nutzung der medialen Gewalt (Block 1)		
2.1 Nutzung der medialen Gewalt	1. In Deinem Fragebogen hast Du geschrieben, dass Du Dich für gewalttätige mediale Angebote interessierst und dazu auch (Medien) nutzt. Hast Du noch weitere Interessen, bei denen Medien für Dich eine Rolle spielen. (Ich nenne Beispiele)	
	2. In Deinem Fragebogen hast Du geschrieben, dass Du Gewaltfilme/Spiele oft siehst. Nenne mir doch bitte ein paar Beispiele für solche Filme?	- Wie oft...?
	3. Du hast jetzt einiges genannt. Wenn Du den einzelnen Sachen Noten geben müsstest, welche Note würdest Du dann... geben? Und welche Note ...? Usw.	- Das hängt von Frage 1
	4. Wann spielst Du...? Wann guckst Du ...?	- Am Wochenende wie lange? am Schultag wie lange? Wo?
2.2 Medienbiographie	1. Wie alt warst Du als Du angefangen hast, die Spiele/Filme zu spielen/gucken?	- Mit wem hast Du das geguckt oder gespielt und wo?
	2. Welches Gefühl hattest Du oder hast Du, wenn Du gewalttätige Angebote genutzt hast (Spaß, Wut Mitgefühl, Aggression, Begeisterung, Zufriedenheit...? Was fühlst Du am ehesten?	- War das schon immer so? Oder hast Du manchmal andere Gefühle?
	3. Gab es Lieblingscharaktere, Helden oder Stars, oder besondere Computerspiele?	- Warum magst Du ihn?
	4. Haben Deine Eltern versucht, bestimmte Medien zu verbieten oder darfst du alles sehen/spielen?	- Wenn ja, welche?
3. Fragen nach Sinn und Nutzen der genutzten Angebote (Block 2)		
3.1 Angebotsnutzung	1. Wenn Du wieder Schulnoten verteilen müsstest: Wenn Du Gewalt erleben willst oder Dich mal abreagieren willst, was ist für Dich am besten: Ein Buch lesen? Computer spielen? Oder einen Film im Fernsehen/Internet gucken? Oder schaust Du dir lieber einen Film auf DVD an?	- Warum?
3.2 Charakterisierung des Interessengebietes	1. Über zum Beispiel gewalttätige Filme/Spiele oder (das genannte Beispiel im Block1,	- Auch erfragen: Beschäftigung mit diesem Angebot seit wann und

	Frage 2) möchte ich gern mehr wissen. Bitte erkläre einmal, was das Besondere daran ist.	Ausgangspunkt der Beschäftigung (warum/ was findest Du besonders toll an diesen Filmen oder Spiele?)
	2. Wenn Du mediale (das genannte Beispiel im Block 1, Frage 2) nutzt, woran denkst Du dann?	- Willst Du Dich gern informieren: Wie das gemacht wurde, wie hat der Schauspieler oder Darsteller die Szenen gemacht, würdest Du gerne so sein wie die Schauspieler?
3.3 Abfragen des Sozialen Kontext	1. Sieht jemand aus Deiner Familie das auch? Spielt jemand mit Dir Computer oder spielst Du alleine? Sieht jemand von Deinen Freunden das auch?	- Wenn ja, mit wem spielst Du?
	2. Erzählst Du jemandem davon, was Du gespielt hast oder welchen Film Du gesehen hast? Wem erzählst Du davon?	- Zum Beispiel Freundeskreis, Mitschüler, Eltern oder niemanden, von wem bist Du über diese Angebote informiert worden?
	3. Sind Deine Eltern einverstanden, dass Du die Spiele spielst/Filme guckst? Was sagen sie dazu? (im Block 1 Frage3)	- Was sagen sie dazu?
	4. Welche Freunde oder Mitschüler magst Du besonders? Sind Dir Deine Freunde ähnlich?	- Freunde, die wie Du sind? Warum? Hast Du schon jetzt solche Freunde? Wie viel? Seit wann?.
	5. Tauschst Du mit Deinen Freunden DVD- Filme oder Computerspiele aus? Erzählt ihr euch von neuen Filmen oder Spielen?	- Wenn ja, Welche Art von Filmen oder Spielen? Sind das Deine besten Freunde, mit denen Du darüber redest?
	6. Interessieren sich Deine Freunde für die gleichen Medienangebote/Filme/ wie Du oder auch für andere Dinge, die Dich nicht so sehr oder gar nicht interessieren?	
3.4 Abfragen der familiären Gewalterfahrung	1. Als Kind bekommt man ja manchmal von seinen Eltern einen Klaps auf den Hintern oder eine Ohrfeige. War oder ist das bei Dir auch so?	- Gab es immer einen Grund dafür oder war es auch manchmal grundlos? Passierte so was ein mal am Tag oder zwei mal am Tag oder ein mal in der Woche...?
	2. War es manchmal schlimmer als Klaps auf den Hintern oder eine Ohrfeige?	- Woran hast Du dabei gedacht? Hast Du es jemandem erzählt? Wer war er?
	3. Man prügelt sich ja auch hin und wieder mit Freunden oder Spielkameraden. War das bei Dir auch so?	- Wie oft? Wer hat meistens angefangen? War es auch manchmal schlimm? Wie schlimm?

	4. Ist es Dir schon mal passiert, dass Dich andere Kinder oder Jugendliche verprügelt haben?	- Wann, Wie oft, warum? Wie hast Du dich dabei gefühlt? Hast Du es jemandem erzählt?
	5. Hast Du schon mal andere Kinder oder Jugendliche verprügelt?	- Wenn ja: Wann, warum, mit wem, was haben Deine Eltern dazu gesagt? Wie Oft?
3.5 Reflexion zum Umgang mit der Präferenz	1. Stell Dir vor, wenn jemand solche (gewalttätige) Filme guckt oder Spiele spielt, was meinst Du, worauf sollte er/sie achten.	- Kreieren eines Szenarios, um dem Befragten eine Art Expertenstatus zuzuweisen Er/sie muss in Konflikten sich nicht wie diese Spiele verhalten, weil die Spielsituationen in seinem realen Leben nicht vorkommen, er/ sie kann gut lernen, was man bei Konflikte machen.....
3.6 Aktuelle Bedürfnis- und Problemlagen	1. Die Filme, die Du genannt hast oder die Computer-Spiele, die Du gerne spielst: wenn Du etwas daran verändern könntest, was würdest du verändern? Hättest Du gerne, dass es noch mehr Action gibt? Findest Du es sollte weniger Action geben oder mehr? Wünschst Du dir, dass man weniger oder mehr Blut zeigt?	- Frage nach Wünschen, Anforderungen, Überforderungen / was ist besonders wichtig / was würdest Du verändern/ etwas haben, was du nicht hast?
Bedanken für Interview.		

