

Mediengewalt und Mobbing

- Vortrag Max Born Gymnasium Backnang
- Einführung zum Pädagogischen Tag am 20.3.07

- **Folien mit Grafiken, tabellarischen Zusammenstellungen, Übersichten, Zusammenfassungen und Bildern.**

- Dr. Rudolf H. Weiß
- Medienpsychologie und Intelligenzdiagnostik
e-Mail: RHWEISS@t-online.de

Schülerbefragung MBG

Hypothesenbildung

- (1) Dauer, Umfang und Art des Medienkonsums der Schüler haben einen Einfluss auf Gewalteinstellung, Gewalttätigkeit und Gewalterfahrungen (passives und aktives Mobbing)
- (2) Alter, Klassenstufe und Geschlecht sind wichtige Einflussgrößen auf das Mobbing
- (3) Cliquenzugehörigkeit ist ebenfalls eine Einflussgröße

Statistische Methoden

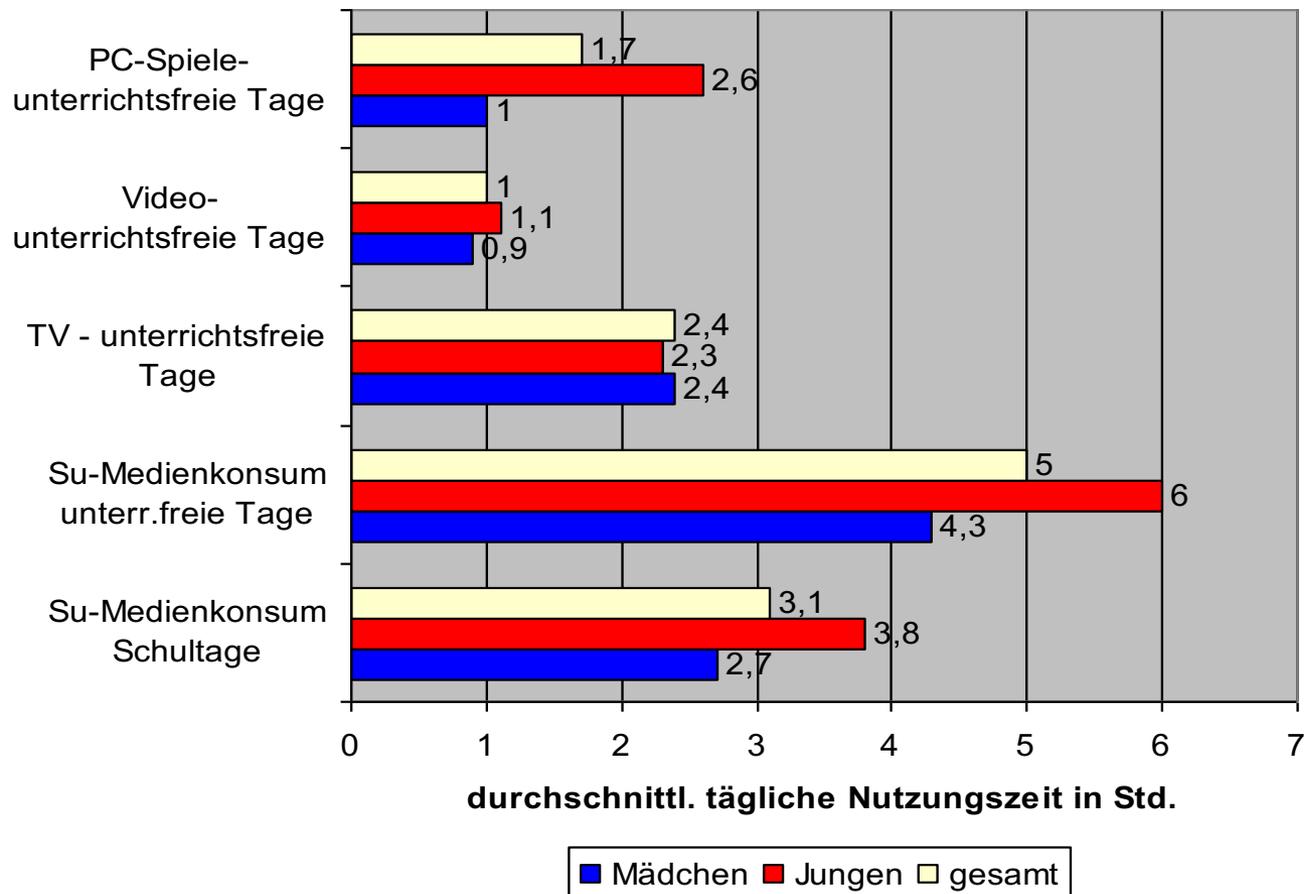
- Neben den einfachen Statistiken (Prozent und Häufigkeitsvergleiche) wurden auch komplexe Verfahren eingesetzt:
- **Korrelationsanalysen** (gegenseitige Abhängigkeit zweier Merkmale berechnet als Korrelationskoeffizient; z.B. Geschlecht und Mobbing)
- **Faktorenanalysen** (Zusammenfassende Berechnung einer Korrelationsmatrix zu Merkmalskomplexen bzw. Faktoren: z.B. Filmarten)
- **Regressions- bzw. Pfadanalysen**
(Hypothesengeleiteter Merkmalspool wird auf eine Zielvariable mit gerichteten Effekten berechnet. Aus der Höhe der β -Gewichte und deren Richtung kann auf kausale Zusammenhänge des ausgewählten Merkmalspools geschlossen werden und eine Ursacheninterpretation erfolgen; z.B. bewirken PC-Killerspiele eine Steigerung von Aggressivität oder ist umgekehrt Aggressionsbereitschaft die Ursache für die Vorliebe von Mediengewalt)

Schülerbefragung am MBG zur Vorbereitung des Pädagogischen Tages am 20.3.07

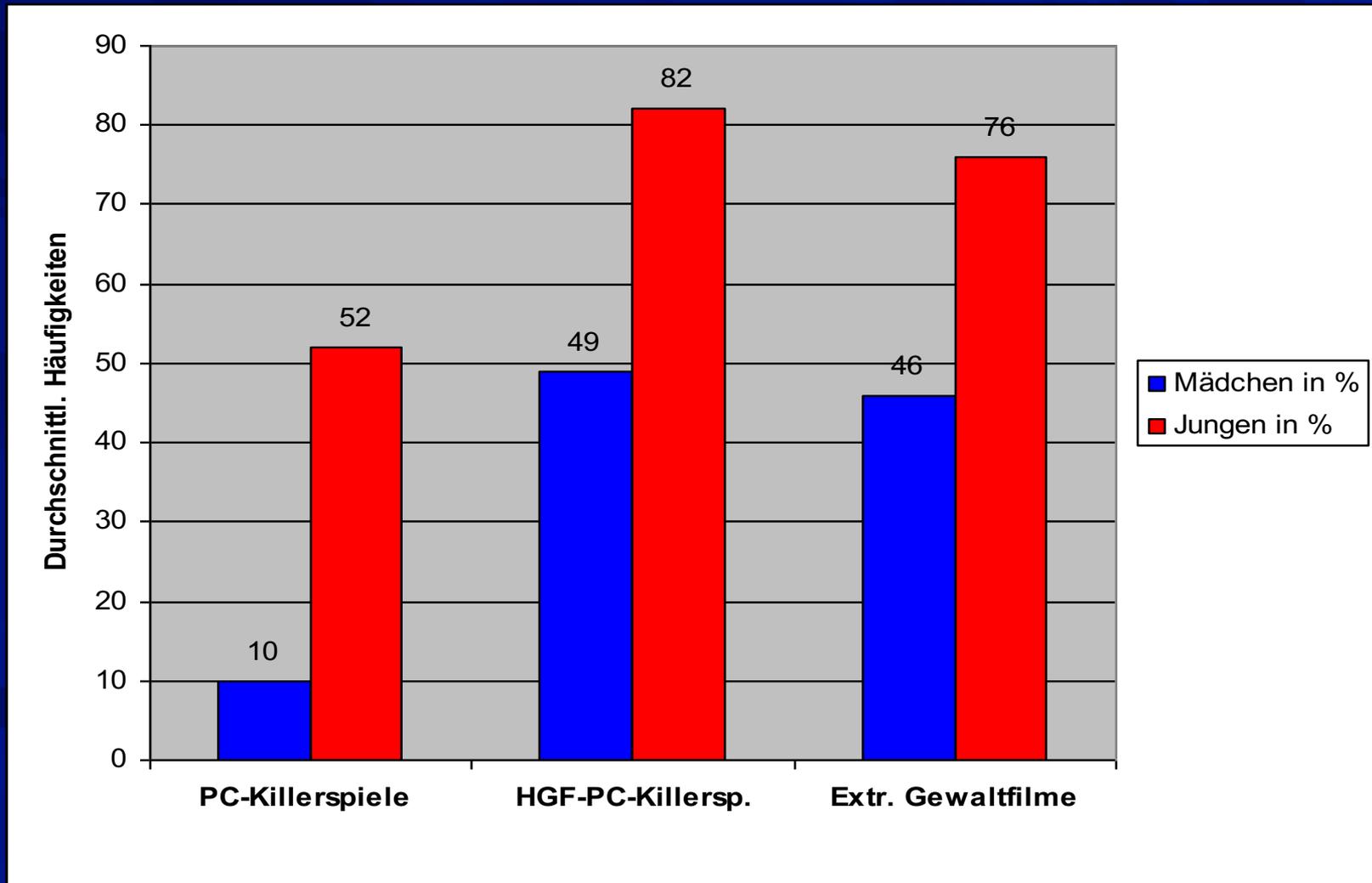
- Die folgenden Folien beziehen sich auf die Befragung von 235 Schülerinnen und Schülern des MBG aus den Klassenstufen 5, 7, 9 und 11. Damit wurde rund 1/3 der gesamten Schülerschaft des Gymnasiums befragt.
- An der Durchführung und Auswertung war der Psychologiekurs aus Klasse 12 des MBG unter Leitung von Frau Schweigert-Ballheimer (Blin) mit beteiligt.
- Die Folienpräsentation mit den Häufigkeitstabellen sowie die Beschreibung der Untersuchungsdurchführung wurden von den Schülern Julius Sprügel, Christian Benignus und Tanja Götz beim Päd. Tag vorgestellt.
- Die multiplen und multivariaten statistischen Verfahren wurden von Dr. Weiß berechnet und in den Folien 9 bis 20 dargestellt.

TV+Video+PC-Spiele--Medienkonsum an Schul- und unterrichtsfreien Tagen

N-Mädchen:136; N-Jungen:97
Klassenstufen 5, 7, 9 und 11

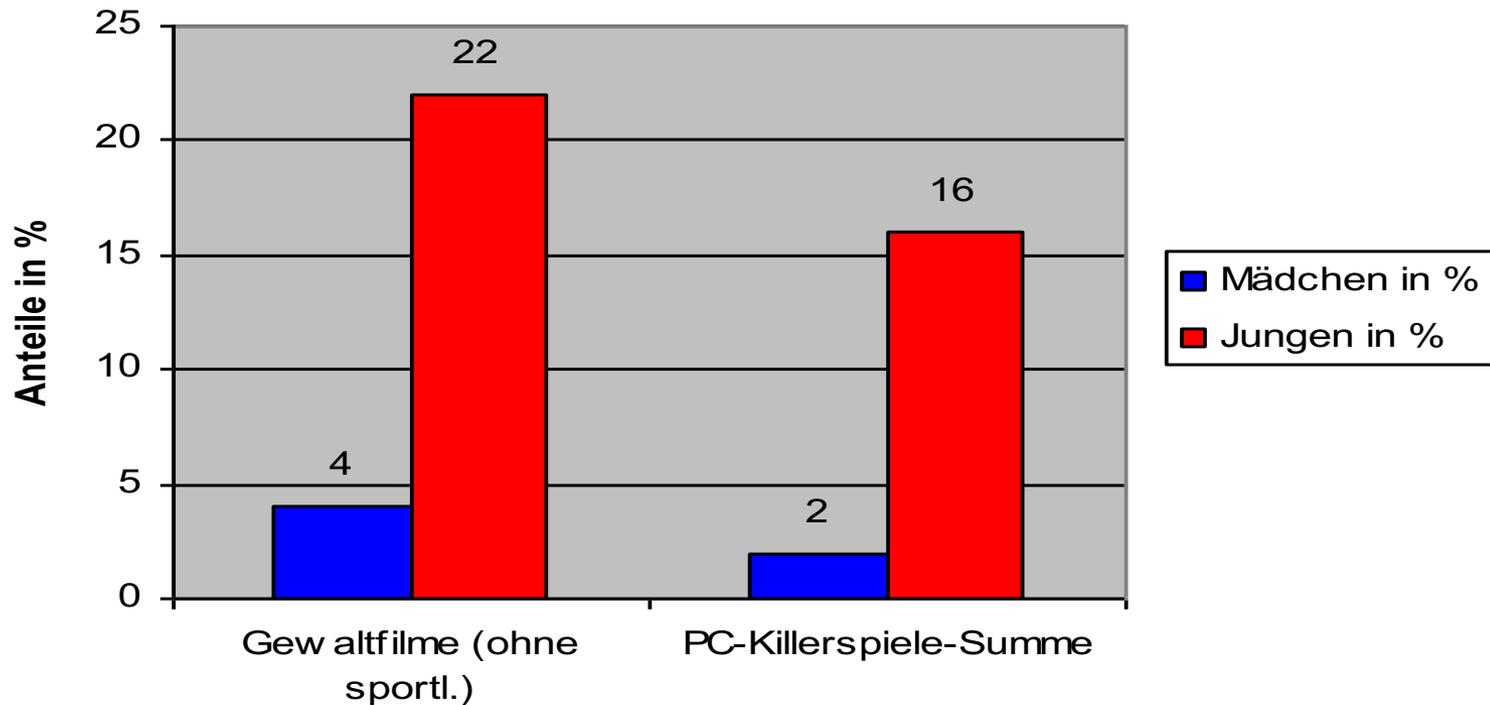


Wurden in den letzten 1-2 Wochen 3D-Computer-Action-Spiele gespielt und Horror-Gewaltfilme (HGF) gesehen? (unabhängig von der Anzahl der Filme oder Spiele)



Gewaltfilme und Killerspiele - Extremkonsumenten

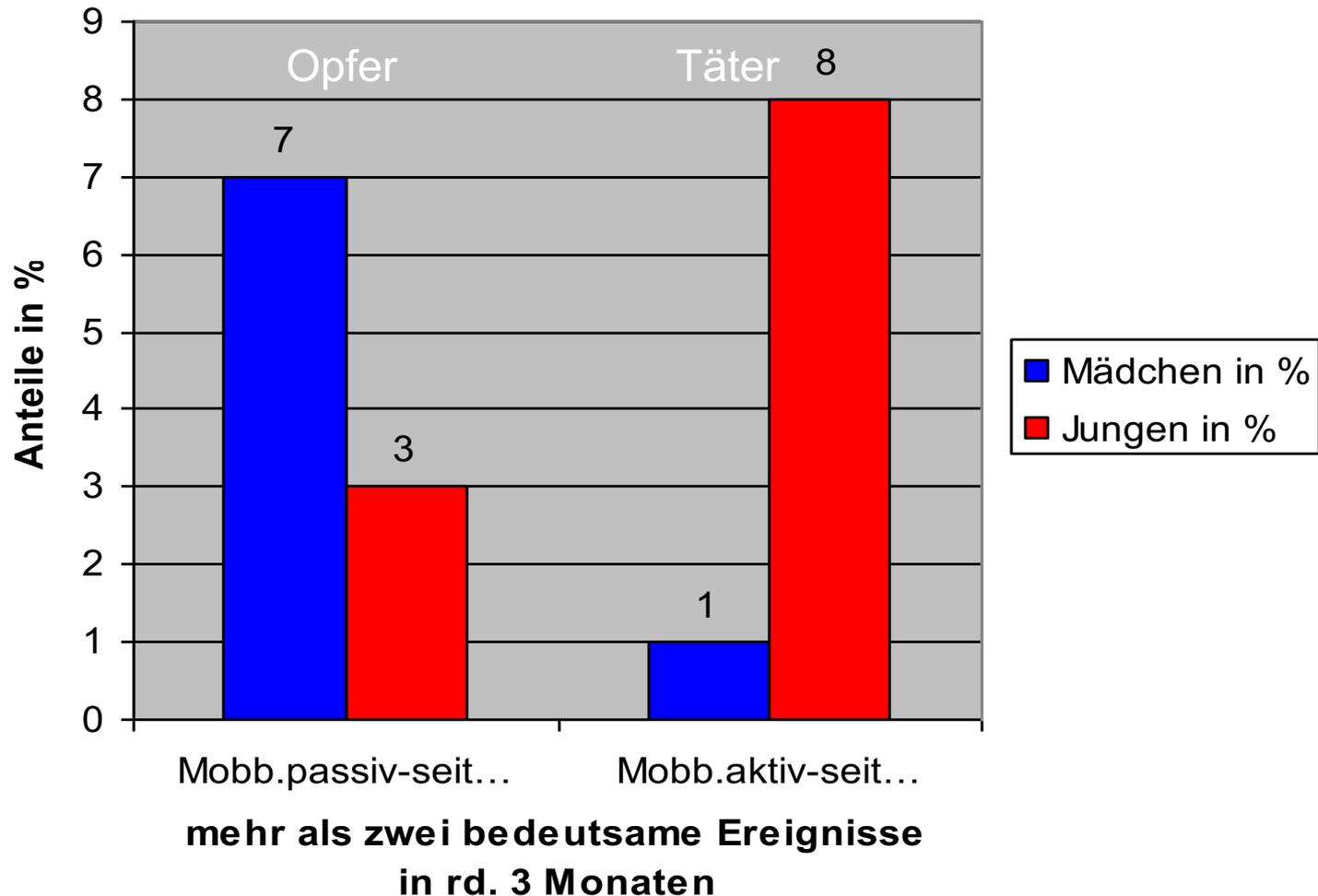
Vergleich zwischen Jungen und Mädchen



**mehr als 5 Gewaltfilme in verg. Woche
mehr als 5 Killerspiele in verg. 2 Wochen**

Extremes aktives und passives Mobbing seit Herbstferien

Vergleich zwischen Jungen und Mädchen



Zusammenfassungen zu den Extremgruppen

Vergleich zwischen Jungen und Mädchen

1. Konsumdauer: Vielseher und Vielspieler am PC

a) an Schultagen

- TV-Vielseher – mehr als 2 Stunden am Tag: 16% Jungen und 20% Mädchen
 - Video-Seher – mehr als 1 Stunde am Tag: 16% Jungen und 4% Mädchen
 - PC – Spieler – mehr als 2 Stunden am Tag: 26% Jungen und 5% Mädchen
 - **PC – Spieler – 4 und mehr Stunden am Tag: 7% Jungen und 0% Mädchen**
 - **alle AV-Medien- mehr als 5 Stunden am Tag: 22% Jungen und 6% Mädchen**
- (kein Konsum: TV Ju 4%-Mä 8%; Video Ju 63%-Mä 83%; PC-Spiele Ju 17%-Mä 48 %)*

b) an unterrichtsfreien Tagen

- TV-Vielseher – mehr als 3 Stunden am Tag: 18% Jungen und 18% Mädchen
 - Video-Seher – mehr als 2 Stunden am Tag: 17% Jungen und 4% Mädchen
 - PC – Spieler – mehr als 2 Stunden am Tag: 49% Jungen und 11% Mädchen
 - **PC – Spieler – 5 und mehr Stunden am Tag: 17% Jungen und 1% Mädchen**
 - **alle AV-Medien- mehr als 7 Stunden am Tag: 26% Jungen und 10% Mädchen**
- (kein Konsum: TV Ju 5%-Mä 6%; Video Ju 44%-Mä 39%; PC-Spiele Ju 12%-Mä 37 %)*

2. Filmarten: Vielnutzer von Gewaltfilmen und PC-Killer-Spielen-

Vergleich zwischen Jungen und Mädchen

- mehr als 5 Gewaltfilme in verg. Woche
- mehr als 5 Killerspiele in verg. 2 Wochen
- 2 bis 4 Liebesfilme in verg. Woche

■ Horror-Gewaltfilme (siehe Grafik)

Jungen sind fünfmal häufiger als Mädchen unter den Vielsehern von Horror-Gewaltfilmen zu finden (22% zu 4 %)

■ PC-Killerspiele (siehe Grafik)

Jungen sind achtmal häufiger als Mädchen unter den Vielspielern von Killerspielen zu finden (17% zu 2%)

■ Liebesfilme (siehe Grafik)

Mädchen sind sechsmal häufiger als Jungen unter den Vielsehern von Liebesfilmen zu finden (12% zu 2%)

Computerspielkonsum im Vergleich

1. MBG und anderes Gymnasium 2006/7

Zeitlicher Umfang von Computerspielen an Schultagen: 2 und mehr Std.				
	N	Jungen	Mädchen	Jungen+Mädchen
MBG- Februar 2007	230	52%	15%	31%
anderes Gymnasium- Dez.2006	346	54%	13%	33%
MBG + anderes Gym. 2006/7	580	53%	14%	32%
Gymnasien 1998/99	346			23%

- Der zeitliche Umfang an Computerspielen der befragten Schüler/innen am MBG unterscheidet sich nur unwesentlich von dem eines benachbarten Gymnasiums.
- Dies gilt sowohl für die Jungen als auch für die Mädchen
- Die Fragebogenerhebungen erfolgten mit geringer zeitlicher Differenz in den Monaten Dezember 2006 und Februar 2007.
- Im Vergleich zu einer Erhebung vor 8 Jahren ist allerdings eine Steigerung der User um fast 10% zu beobachten. Weiteres hierzu siehe nächste Folie:

2. Computerspiele bei Gymnasiasten vor 8 Jahren und heute

		Zeitlicher Umfang von Computerpielen an Unterrichtstagen						
	N	gar nicht	bis 1 Std.	1-2 Std.	2-3 Std.	3-4 Std.	4-5 Std	> 5 Std.
MBG-Februar 2007	230	36%	33%	17%	11%	2%	1%	0%
Gymnasien 1998/99	346	44%	30%	18%	3%	2%	0%	0%
		Zeitlicher Umfang von Computerspielen an unterrichtsfreien Tagen						
		gar nicht	bis 1 Std.	1-2 Std.	2-3 Std.	3-4 Std.	4-5 Std	> 5 Std.
MBG-Februar 2007	229	26%	30%	16%	14%	6%	4%	4%
Gymnasien 1998/99	340	34%	26%	17%	15%	3%	1%	3%

- Die Zahl der Nicht-Konsumenten von PC-Spielen ist deutlich rückläufig (-8%)
- An Unterrichtstagen ist die Kategorie der 2-3 Stunden täglich PC-spielenden Schüler stark angestiegen (3% > 11%).
- An unterrichtsfreien Tagen hat sich die Zahl der Extremkonsumenten von PC-Spielen (mehr als 3 Stunden täglich) verdoppelt: von 7% in 1998/99 auf 14% in 2007.

Suchtartige Gewaltmedienkonsum

1. Symptomatologie

(Nach Weiß (2000) „Gewalt, Medien u. Aggressivität bei Schülern“: S.126)

Der Prozess der Abhängigkeitsentwicklung bis hin zu einem suchtartigen Verhalten verläuft schleichend und von der Umgebung, insbesondere von den Eltern, oft unbemerkt. Folgendes Verhalten ist dann zu beobachten:

- *mehrstündiger täglicher Konsum von Gewaltvideos oder PC-Ballerspielen*
- *starke Unruhe, wenn die Medienbedürfnisse nicht befriedigt werden können*
- *bei längerer Abstinenz große Unzufriedenheit, Langeweile und Ziellosigkeit sowie aggressive Sprache („Entzugserscheinungen“)*
- *Reduzierung der Sozialkontakte auf Mediensuche („Beschaffungsmotive“)*
- *Zunahme des sozialschädigenden Verhaltens mit aggressiven Handlungen (Clique) oder auch Rückzugstendenzen mit sozialer Isolation*
- *Konflikte mit Familie wegen Schuleschwänzens und Leistungsabfalls sowie aggressiven Auseinandersetzungen („Leidensdruck“)*
- *Unbeherrschte Handlungen mit spontaner Aggressivität (Realitätsdurchbruch mit Kontrollverlust und Mobbingattacken (in Einzelfällen bis zu virtuellem Gewaltrausch) nach gelegentlich zu beobachtenden euphorischen Erregungszuständen während längerem Brutalo- Videokonsum oder Killerspiel (Dopaminstoß bzw. Endorphinausschüttung mit „Kick“-Erlebnis)*

2. Medienabhängigkeit > - Sucht > - Verwahrlosung“

Prof. Pfeiffer (Hannover) spricht von Medienverwahrlosung, wenn pro Tag mehr als 4 Std. AV-Medien konsumiert werden. Eine zu enge Sichtweise, da demnach bereits jeder 2. Gymnasiast medienverwahrlost wäre. Ich gehe von mehr als 7 Stunden AV-Medienkonsum aus, wenn man alle drei AV-Medien (TV-Video-PC-Spiele) zusammenfasst. Ich spreche dann von Abhängigkeitsentwicklung oder von medialem Suchtverhalten.

- Eine bereits bedenkliche Vorstufe von Abhängigkeitsentwicklung liegt im Gymnasium bei jedem vierten Jungen und bei jedem zehnten Mädchen vor.
- Extreme Fälle mit mehr als 7 Std. AV-Medienkonsum an Schultagen gibt es unter den 97 befragten Jungen 7 (7%) und unter den 137 befragten Mädchen 3 (2%). An unterrichtsfreien Tagen steigt diese Zahl für den gleichen Nutzungsgrenzwert bei den Jungen auf 25 (25%) und bei den Mädchen auf 13 (10%). Die zusätzliche frei verfügbare Zeit an Wochenenden wird bei vielen durch mehr AV-Medienkonsum ausgefüllt.
- Unter Berücksichtigung eines Messfehlerbereichs liegt bei mindestens 15 der befragten Jungen und bei 5 Mädchen ein pädagogischer Handlungsbedarf wegen der Gefahr einer Abhängigkeitsentwicklung vor.
- Auf die gesamte Schülerschaft des Gymnasiums hochgerechnet wären davon nahezu 60 Jungen und 15 Mädchen betroffen.
- Auf die besondere Situation der PC-Spielabhängigkeit wird in der folgenden Folie eingegangen.

3. Killerspiele und Suchtpotential- konkret mit den wichtigsten Fakten

- Neben der Gewaltförderung von PC- Killerspielen haben sie eine enormes Suchtpotential. Ich habe schon zwei dramatische Fälle erlebt, bei denen ich Hilfestellung geleistet habe, wo die Mutter in ihrer letzten Verzweiflung den PC des Jungen zusammen mit der ganzen Killersoftware einfach zum Fenster raus schmiss um auf diese Weise die Sucht zu unterbinden.
- In der Schülerbefragung ergab sich u. a., dass von den 235 Befragten 16% der Jungen im Gymnasium in zwei Wochen mehr als fünf Killerspiele gespielt haben, wo man für eines oft mehrere Tage braucht, und gleich viele der Jungen (18%) spielen an unterrichtsfreien Tagen 5 oder mehr Stunden PC-Spiele, fast ausschließlich die harten Ego- Shooter (Mädchen 1%). An Schultagen sind es immerhin noch 7% der Jungen, jedoch kein Mädchen.
- 10% der Jungen (bei den Mädchen nur 1%) halte ich für Computerspiel süchtig, andere Folgen wie Lernstörungen, Gewalt sind dabei gar nicht mitgerechnet. Übrigens reagieren manche bei Entzug extrem aggressiv. Die Ursachenanalyse für Mobbing im Pfadmodell hat zudem eindeutig belegt, dass ein wesentlicher Faktor die Gewaltmedien, insbes. PC- Spiele, sind.
- Die bundesweite Fangemeinde von Killerspielern, die in die Millionen geht, reagiert äußerst aggressiv, wenn ein Verbot von Killerspielen öffentlich gefordert wird: ZDF- Frontal und Panorama erhalten nach entsprechenden Sendungen zigtausende von Protestmails (ZDF allein über 50.000 nach Ausstrahlung eines kritischen Frontalbeitrags vom November 2005).

Literaturhinweise zur medialen Suchtentwicklung

1. R. H. Weiß (2000) „Gewalt, Medien u. Aggressivität bei Schülern“:
S.126f.

„Spiel ohne Grenzen - wenn Computersucht die Kindheit zerstört“

2.



Querschnittuntersuchung MBG: Mobbing-Täter



Gewaltfilme: Horror-Gewalt, Action, Krieg, Kampf, Science-Fiction, Wrestling, Porno-Sex

Multiple Korrel.: .43, Gesamtaufklärung 19%, Pfadkriterium = .15

N=233 Klassenstufen 5-7-9-11 Mädchen: N= 136 Jungen: N= 97

Dr. R.H. Weiß, Auenwald

File: MB233-54.RW2; Datei: MB23341.txt

Zeichenerklärung:

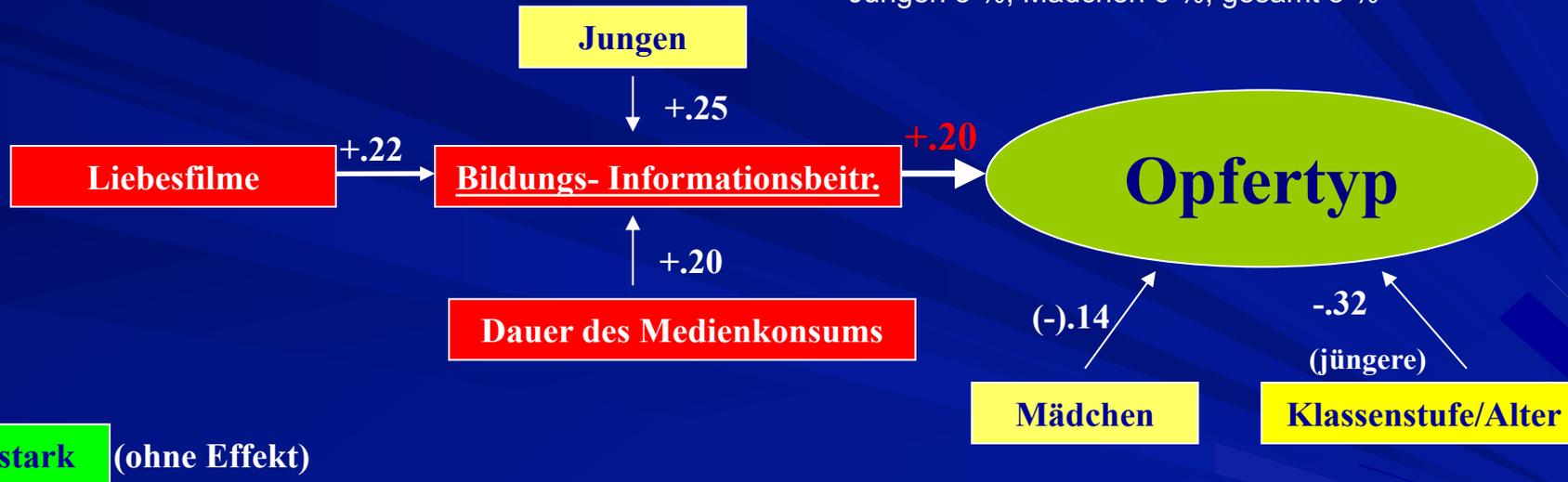
Pfeile mit Werten = Effektrichtung und Effektstärke als β -Gewichte

Querschnittuntersuchung MBG: Mobbing-Opfer



Bildungs- Informationsbeiträge:
Magazine, Nachrichten, Dokumentarfilme

Mobbing-Opfer: 14 % (Ju 15%, Mä 14%, ges. 14%)
Mehrfachopfer 2x und mehr:
Jungen 3 %, Mädchen 6 %, gesamt 5 %



Opfer Merkmale: -Gewalt macht Angst –Schwächegefühl –körp. Gewalterfahrung
–Erpressungserfahrung –oft Angst vor Gewalt auf Schulweg oder in Schule - Mobbingserfahrung –Isolation

Multiple Korrel.: .38, Gesamtaufklärung 11%, Pfadkriterium = .14

N=233 Klassenstufen 5-7-9-11 Mädchen: N= 136 Jungen: N= 97

File: MB233-54.RW2; Datei: MB233OP7.rxt

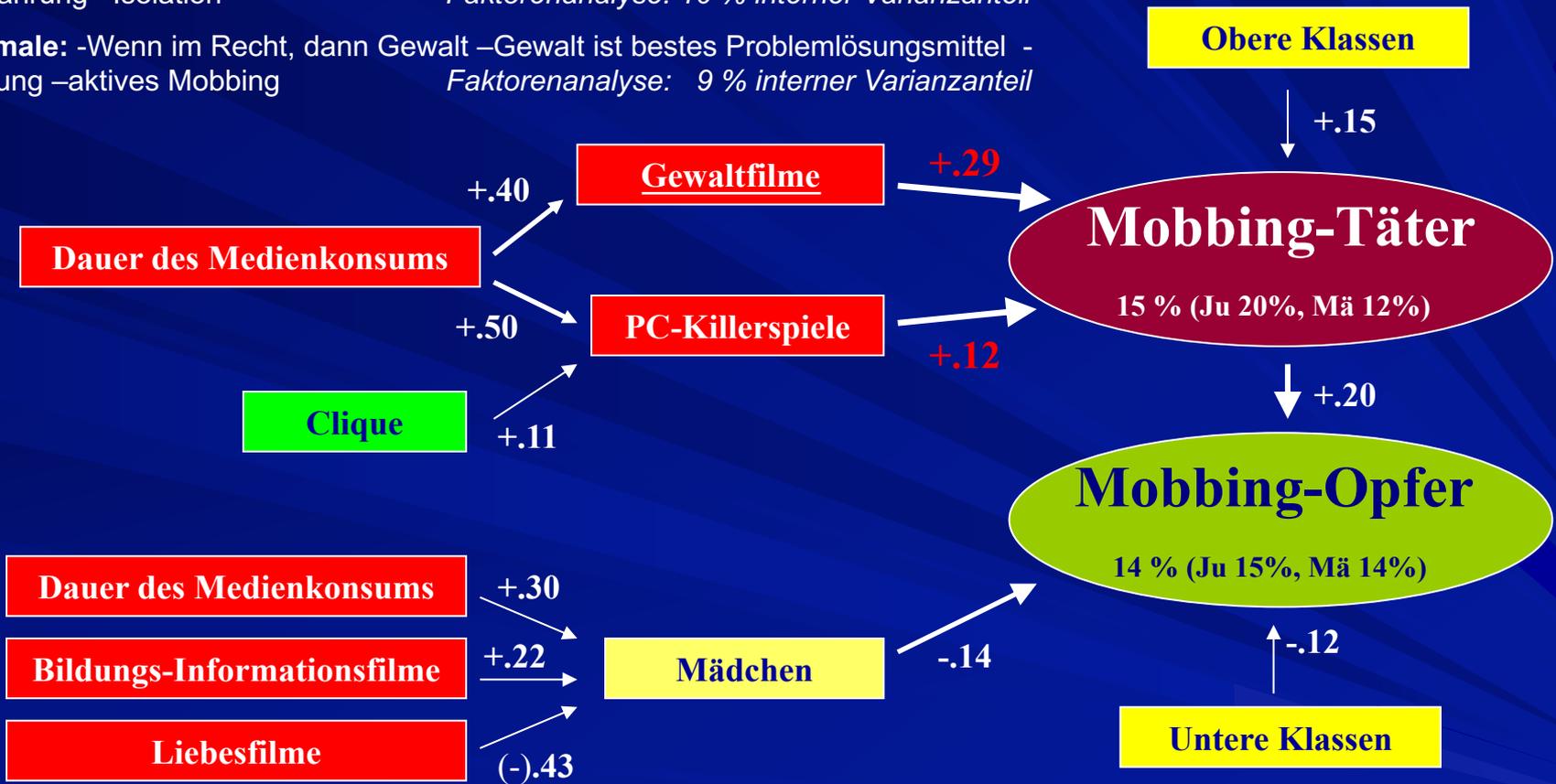
Dr. R.H. Weiß, Auenwald

Zeichenerklärung:
Pfeile mit Werten = Effektrichtung
und Effektstärke als β -Gewichte

Querschnittuntersuchung 2/07- MBG: Täter und Opfer

Opfer Merkmale: -Gewalt macht Angst –Schwächegefühl –körp. Gewalterfahrung – Erpressungserfahrung –oft Angst vor Gewalt auf Schulweg oder in Schule - Mobbing Erfahrung –Isolation
Faktorenanalyse: 10 % interner Varianzanteil

Tätermerkmale: -Wenn im Recht, dann Gewalt –Gewalt ist bestes Problemlösungsmittel - Cliquenbildung –aktives Mobbing
Faktorenanalyse: 9 % interner Varianzanteil



Pfadkriterium = .10

N=233 Klassenstufen 5-7-9-11 Mädchen: N= 136 Jungen: N= 97

Dr. R.H. Weiß, Auenwald

File MB233-54.Rw2; Datei MB23354-.txt

Zeichenerklärung:
 Pfeile mit Werten = Effektrichtung und Effektstärke als β -Gewichte

Querschnittuntersuchung MBG: aggressive Ichdurchsetzung

Aggressive Ichdurchsetzung = ohne Gewalt Langeweile -Gewalt, Jugend klare Verhältnisse -Gewalt schafft Ordnung -
Stärkere muss sich durchsetzen -Wie du mir, so ich dir -Ich schlage zu, wenn mich jemand ärgert-

Gewalt und eigene Interessendurchsetzung ist Lebensmaxime, dazu Frustrationsaggression und Aggr. aus Langeweile
Faktorenanalyse: 10% interner Varianzanteil



Spannungs- Unterhaltungsfilme:

Krimis, Zeichentrick, spannende Unterhaltung

Emotionale Unterhaltungsfilme:

Liebesfilme, Musik, Serien, Talk-Quiz, Unterhaltung

Gewaltfilme: Horror-Gewalt, Action, Krieg, Kampf, Science-Fiction, Wrestling, Porno-Sex

Größer als Durchschnitt (eine Frage von 7)

Jungen (2 und mehr Fragen bejaht) 35 %

Mädchen (2 und mehr Fragen bejaht) 20 %

Gesamt (2 und mehr Fragen bejaht) 26 %

Multiple Korrel.: .38, Gesamtaufklärung 15%, Pfadkriterium = .15

N=233 Klassenstufen 5-7-9-11 Mädchen: N= 136 Jungen: N= 97

Zeichenerklärung:

Pfeile mit Werten = Effektrichtung und Effektstärke als β -Gewichte

Konsequenzen als Wege, die herausführen können

Meine wichtigsten Positionen, die wir Kindern vermitteln sollten:

1. Kinder stark machen, mit dem Ziel 'Stärker sein als der Gruppenzwang'

⇒ z. B. nicht zu rauchen, obwohl die ganze Peergrou qualmt, aus

Horror- Gewalt-Clique sich zurückziehen, bei LA Parties nicht

mitmachen, wenn dort nur Gewalt-Killerspiele betrieben werden -

⇒ dazu ein mittel -und langfristiges *Ziel* mit angenehmer *Belohnung*

setzen (z.B. Führerschein machen, Hobby fördern planen...)

⇒ vor allem solche Dinge versprechen, die dem Kind/Jugendlichen auch Spaß machen

⇒ mit Anerkennung nicht sparen, wenn es klappt, auch schon bei

bescheidenen Zielen. Dies stärkt das psychische Immunsystem.

2. 'Gute Freundschaften fördern'

3. 'Gemeinsam kreativ sein'

(gemeinsam essen, spielen, auf Fragen zur Schule eingehen - Lesen, Musik, Malen, Sport... fördern, individuelle Fähigkeiten (Talente) erkennen und

Konsequenzen für Schule - Elternhaus - Gesellschaft

Schule:

- Schulinterne Lehrerfortbildung
- Klassenregeln zum Gewaltverzicht
- Pausenaufsicht
- Rollenspiele mit typischen Auseinandersetzungen
- Schlichtergespräche mit Täter-Opfer-Ausgleich
- Unterrichtsprojekte zu Mediengewalt und Video-AGs
- Elternabende und Schüler-Multiplikatorenseminare
- anonymes Kontakttelefon („Mobbing-Telefon“)
- Schulatmosphäre (Umgang miteinander, bauliche/gestalterische Veränderungen)

Eltern:

- Warnzeichen erkennen > Grenzen setzen
- Freizeitgestaltung
- Eltern sind Vorbild und sollten eigenen Medienkonsum selbstkritisch überprüfen

Gesellschaft/Medienindustrie/Politik

Frage des Monats „Fördern die Medien Gewalt in der Gesellschaft?“

„Gewaltmedienkonsum besitzt einen gewaltfördernden Effekt“

- Die Botschaft aus der internationalen Medienwirkungsforschung ist eindeutig: Der Gewaltmedienkonsum – gleich ob es sich um Filme, das Fernsehen oder die aktuell diskutierten Killerspiele handelt – besitzt einen gewaltfördernden Effekt auf die Rezipienten.
- Die in vielen Studien herausgearbeiteten Beziehungen sprechen für eine Effektstärke, die ungefähr der Höhe des Zusammenhangs zwischen Rauchen und der Entstehung von Lungenkrebs entspricht. Auch dieses Ergebnis war eigentlich schon in den 50er Jahren bekannt, wurde damals von der Tabakindustrie vehement bekämpft und kommt erst jetzt in das Bewusstsein der Öffentlichkeit. Der gleiche Kampf wird heute an der Medienfront ausgefochten.
- Das volle Ausmaß dieser letztendlich gesellschaftsschädigenden Folgen sieht man, wenn man alle Konsequenzen eines übermäßigen sowie gewaltorientierten Medienkonsums betrachtet: Dieses Bündel besteht in der Trias Gewaltsteigerung, Lernbeeinträchtigung und Suchtpotential. Diese drei Folgen ziehen junge Menschen in ihrer Entwicklung in einer sich gegenseitig verstärkenden Spirale nach unten, aus der sie kaum wieder herauskommen bzw. letztendlich auf den unteren Stufen der Gesellschaft landen.
- Es kann nicht in Ordnung sein, dass einige Wenige mit solchen Produkten einen hohen Gewinn einfahren, die Aufarbeitung der negativen Konsequenzen aber der Allgemeinheit aufgebürdet wird.
- Das volle Ausmaß dieser letztendlich gesellschaftsschädigenden Folgen sieht man, wenn man alle Konsequenzen eines übermäßigen sowie gewaltorientierten Medienkonsums betrachtet: Dieses Bündel besteht in der **Trias Gewaltsteigerung, Lernbeeinträchtigung und Suchtpotential**. Diese drei Folgen ziehen junge Menschen in ihrer Entwicklung in einer sich gegenseitig verstärkenden Spirale nach unten, aus der sie kaum wieder herauskommen bzw. letztendlich auf den unteren Stufen der Gesellschaft landen.
- Es kann nicht in Ordnung sein, dass einige Wenige mit solchen Produkten einen hohen Gewinn einfahren, die Aufarbeitung der negativen Konsequenzen aber der Allgemeinheit aufgebürdet wird.

Dr. R.H. Weiß, Auenwald

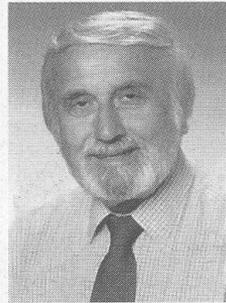
- Prof. Lukesch, Uni Regensburg, Päd. Psychologie: Auszug aus Internetseite www.vorwaerts.de

FÖRDERN DIE MEDIEN GEWALT?

»Gewaltmedien machen bei längerem Missbrauch dumm und aggressiv.«
Dr. Rudolf H. Weiß, Medien- und Jugendforscher

Aus der psychologischen Medienforschung wissen wir, dass sich Jungen nahezu dreimal so häufig wie Mädchen in virtuellen Bildschirmwelten aufhalten. Gleichzeitig ist belegt, dass Jungen häufiger sitzenbleiben, Schulschwierigkeiten und Aufmerksamkeitsstörungen haben, häufig Gewalt anwenden und viel delinquenter sind als gleichaltrige Mädchen. Im Jugendgefängnis befinden sich 90 Prozent Jungen und nur 10 Prozent Mädchen. Dies ist multikausal bedingt, vor allem durch Medienkonsum und Familie.

Kausale Effekte durch den Konsum von Mediengewalt in Fernsehen, Horror-Gewaltfilmen, Video-PC-Gewaltspielen sind für beide Geschlechter wissenschaftlich belegt, jedoch in viel stärkerem Maße für die Jungen. Eine neue



„Das vordergründige User-Argument ‚...da schieß ich mir nur den Frust von der Seele‘ kann langfristig verheerende Folgen haben“,
Rudolf H. Weiß, Forscher.

Längsschnitt-Untersuchung zur Medienwirkungsforschung in Deutschland kommt sogar zu dem Schluss, dass Gewaltmedien wie Horror-Gewaltfilme, Video- und PC-Killerspiele bei längerem und intensivem Missbrauch „dumm und aggressiv“ machen. Dies zeigen die Jungen durch schlechtere Noten und durch Gewalttätigkeit in der Schul- und Freizeit. Das vordergründige User-Argument „...da schieß ich mir nur den Frust von der Seele“ kann langfristig verheerende Folgen haben. Aus der Gehirnforschung werden die psychologischen Befunde neurobiologisch bestätigt.

Selbst wenn nur zehn Prozent aller Schüler in ihrer Persönlichkeit und im Sozialverhalten geschädigt werden, so wären dies bundesweit rund 1,5 Millionen. Da aber sozialschädliches Verhalten

als Auswirkung von Mediengewalt auch auf Erwachsene zutrifft, sind die gesellschaftlichen Auswirkungen noch bedrohlicher.

Leider sind viele „Nebelwerfer“ aktiv, die unter dem Mantel der Wissenschaft Gegenteiliges verbreiten. Hinter manchem verbirgt sich die Medienindustrie. Leider gehen solchen Nebelwerfern auch viele Politiker auf den Leim. Das Fatale daran ist, dass dies auch zu einer Verunsicherung bei den oft ahnungslosen Eltern führt. Der nur am Gewinn orientierten Medienindustrie, die bei einem Verbot von Killerspielen beträchtliche Verluste erleiden würde, verhelfen diese Interessenvertreter dazu, dass das Geschäft mit der Gewalt weiter blühen kann – auf Kosten von uns allen.





Aktuelle Sendung vom 22.03.2007: kulturplatz_SF_1.htm

Reale Folgen von virtuellen Massakern – wie Gewaltmedien die Gewaltbereitschaft beeinflussen
Der Blick auf den Bildschirm schockiert. PC-Video-Spieler kämpfen sich auf dem Weg zum Punktegewinn durch blutrünstige Gewaltorgien. Brutale Computerspiele und Filme stehen seit Jahren im Verdacht, die Gewaltbereitschaft von Jugendlichen zu beeinflussen. «kulturplatz» hat nachgefragt: bei verurteilten Straftätern und ihren Therapeuten, sowie bei Wissenschaftlern, die die Wirkung von Gewaltmedien erforschen.
Bericht: Rainer Fromm - SF1 28.3.07-Wiederholung 3SAT: 31.3.07-10.15

