

Finden Killerspiele und Gewaltdarstellungen in den Medien Nachahmer?

Prof. Dr. Helmut Lukesch
Institut für Experimentelle Psychologie
Universität Regensburg

Vorschau

- **Der Streit über Medienwirkungen in der Öffentlichkeit**
 - Lawrence Kutner & Cheryl Olson (2008)
 - Christopher J. Ferguson & John Kilburn (2009)
 - Zur Verbreitung von GTA IV
- **Fallbeispiele und systematische Studien zu medieninduzierter Delinquenz**
 - Bluttat von Höngg (23.11.2007)
 - Tötungsdelikt von Ried-Muotathal (11./12.04.2008)
 - Studie M. Scheungrab (1993): Filmkonsum und Delinquenz
- **Zwischenbemerkung: Korrelation oder Kausalität?**
 - Kausalanalyse eines querschnittlichen Zusammenhanges zw. dem Konsum gewalthaltiger Videos und Kleinkriminalität
 - Metaanalysen zu Effekten gewalthaltiger Computerspiele (Anderson, 2004)
 - Wirkpfade: Medienselektions- oder Medienwirkungshypothese?
- **Folgerungen?**
 - Exploration zum Medienkonsum bei psychisch auffälligen Kindern und Jugendlichen
 - Bester Jugendschutz in Deutschland?
 - Mädchen als neue Tätergruppe?

Der Streit über Medienwirkungen in der Öffentlichkeit

- Lawrence Kutner & Cheryl Olson (2008)
- Christopher J. Ferguson & John Kilburn (2009)
- Zur Verbreitung von GTA IV

Spiegel-Meldung vom 03.05.2008: „Nichtspielen ist ein Zeichen fehlender Sozialkompetenz“

- **Lawrence Kutner & Cheryl Olson (2008). *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do*. New York: Simon & Schuster.**
- **Olson im Spiegel:** Ein Zusammenhang von Games und der Gewalt an Schulen ist nicht zu beweisen.
- **Olson:** Mit Verlaub, aber die meisten Studien zum Thema sind Müll. Sie werden von Psychologen durchgeführt, die keine Ahnung von Videospielen haben und **Menschen in einer künstlichen Umgebung 15 Minuten Games spielen** und vergleichen lassen. Eine Viertelstunde!
- **Olson:** Schließlich werden die meisten Forschungen nicht objektiv geführt, da sie von Institutionen finanziert werden, die von vornherein ein bestimmtes Ergebnis im Sinn hätten.



UR

- Kritik an der Studie von Kutner & Olson (2008):

- Befragungsstudie von ca. 1300 mehr oder minder spielbegeisterter Jugendlichen und Eltern
- Eine Befragungsstudie kann nicht den Anspruch auf eine Wirkungsstudie erheben, sondern bildet nur die subjektive Meinung von Videospielern (und deren Eltern) ab
 - *Third-Person-Effekt*.
- Genauso gut könnte man eine alkoholisierte Person befragen, ob sie noch Auto fahren kann und dies als Wirkungsstudie über die Effekte von Alkohol auf die Fahrtauglichkeit ausgeben.
 - *Selbstüberschätzung* besonders bei geringen Graden der Alkoholisierung!

- UR
- Die Aussage, Wirkungsstudien zu den Gewalteffekten von Videospiele basierten auf „*Menschen in einer künstlichen Umgebung 15 Minuten Games spielen*“ entspringt völliger Unkenntnis der Forschungslage (Metaanalysen) und der Forschungsdesigns (z.B. Längsschnittstudien).
 - Der Vorwurf der Parteilichkeit trifft auf das Ehepaar Kutner & Olson selbst zu: Beratungstätigkeiten für Disney, McAfee.com, Microsoft, Novartis, Philip Morris USA, Philips Electronics, Procter & Gamble, Tony's Pizza ...
 - Der Titel des Buches (*Grand Theft Childhood*) verweist darauf, dass eine große Nähe zu dem zeitgleich herausgebrachten Spiel GTA IV besteht.
 - http://www.grandtheftchildhood.com/GTC/Speeches_files/Kutner%20one-sheet_GTC%20site.pdf

UR

Heise-online von 19.03.2009: Studien zu Medien-Gewalt von politischem Opportunismus bestimmt

- Ferguson, Christopher J. & Kilburn, John (2009). *The Public Health Risks of Media Violence: A Meta-Analytic Review*. *Journal of Pediatrics*, 154, 759-763. 
- „Results from the current analysis do not support the conclusion that media violence leads to aggressive behavior. It cannot be concluded at this time that media violence presents a significant public health risk.“
- <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/29/29958/1.html>

UR

- Kritik an der Studie von Ferguson & Kilburn (2009):

- Bei einer Metaanalyse ist es eigentlich Usus, dass die verarbeiteten Originalstudien zitiert werden müsste, um Ergebnisse überprüfen zu können. Dies ist in dem Beitrag nicht der Fall.
- Kontaktaufnahme mit Herrn Ferguson und er hat mir eine Liste mit den 22 *Namen* und *Jahreszahlen* geschickt, nicht aber mit den Artikeln. Wir konnten trotz mehrmonatiger Recherche nicht alle diese Arbeiten finden, obwohl wir – wie er – in der Datenbank psychlit ausgiebig recherchiert haben.
- Wer in der Wissenschaft seine Quellen nicht dokumentiert oder offenlegt, hat schlechte Karten.

UR

- Bemerkung von Douglas Gentile zu Ferguson (pers. Mitteilung vom 26. April 2009):
 - "He (i.e. Ferguson) seems to be on a crusade to vilify all serious researchers, and he conducts meta-analyses incorrectly according to several experts. His previous meta-analysis was even criticized as incorrect by the researcher whose method Ferguson claims to use. Furthermore, he does all sorts of seemingly sneaky things that seem inappropriate, such as claiming that the Taylor aggression paradigm is somehow not a good one, when many studies have demonstrated strong validity for it. If you want more details, I recommend you contact Dr. Brad Bushman, who has done a careful analysis of Ferguson's meta-analysis techniques."

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

UR

Zur Verbreitung von GTA IV



- Befragungsstudie von R. Weiss (2009) an 252 Schülern der 8. Jahrgangsstufe (aM = 13,8 Jahre alt)
- Ergebnisse
 - Anteil der GTA IV Spieler: Jungen 53 %, Mädchen 17 %
 - Besitz von GTA IV: Jungen 17 %, Mädchen 5 %
 - Spiel selbst gekauft: Jungen 1 %, Mädchen 7 %
 - Andere GTA-Versionen gespielt: Jungen 85 %, Mädchen 24 %

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

UR

Zur Verbreitung von GTA IV



Was gefällt den 13-14jährigen Schülerinnen und Schülern an GTA IV besonders

(siehe auch unten, S. 10 und 11; hier: 13-14 Jahre alt, alle haben das Videospiel GTA IV (18+) schon gespielt)

Prozentanteile nach Geschlecht

Grund	Jungen (N=61)	Mädchen (N=16)
BruhLeute töten/erbrechen "haben" Autos küssen	~20%	~10%
Freiheit frei bewegen/man kann machen was man selbstbest. entscheidet	~15%	~10%
alles (ohne nähere Angabe)	~10%	~10%
die gute Grafik	~10%	~10%
realistisch wie im echten Leben	~5%	~10%
lustig macht Spaß	~25%	~10%
Sonstiges: virtuelle Welt erschaffen Frauen, Geld, Drogen, Missionen	~10%	~10%
niets	~10%	~10%

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

UR

GTA IV



- Nachdem ein 18-Jähriger einen Taxifahrer in Thailand ermordet hat, wurde der Verkauf von GTA IV in Thailand gestoppt.
- Der Täter wollte nach eigenen Angaben ausprobieren, ob das Stehlen von Taxis, so wie es im Spiel dargestellt ist, wirklich so einfach ist. Als der Taxifahrer sich gewehrt habe, habe er zum Messer gegriffen.

(Wikipedia)

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Fallbeispiele medieninduzierter Delinquenz

- Bluttat von Höngg (23.11.2007)
- Tötungsdelikt von Ried-Muotathal (11./12.04.2008)
- Bemerkung zu Ansbach
- Studie M. Scheungrab (1993): Filmkonsum und Delinquenz
 - Beispiel von Reaktionen auf Filmgewalt
 - Identifikationsprozesse
 - Unmittelbare Folgedelinquenz
 - Normakzeptanz und Neutralisierungstechniken
 - Lernen delinquenter Techniken durch Filme
 - Kausalanalysen in der Studie von Scheungrab (1993, S. 218)

Bluttat von Höngg (Schweiz)

- **Mörder von Höngg muss 17 Jahre ins Gefängnis**
 - Der 23-Jährige, der im November 2007 eine ihm völlig unbekannte junge Frau in Zürich-Höngg mit dem Sturmgewehr erschossen hat, wurde wegen Mordes zu 17 Jahren Freiheitsentzug verurteilt. (http://www.swissinfo.ch/ger/gesellschaft/Moerder_von_Hoengg_muss_17_Jahre_ins_Gefangnis.html?siteSect=604&sid=11125073&ty=nd)
 - Francesca P. wurde im Schulter- und Halsbereich getroffen und hatte keine Überlebenschance. «Lüt minärä Muätter a» waren ihre letzten Worte, bevor sie in den Armen ihres Freundes innerlich verblutete.
 - Der Heckenschütze begab sich nach Hause, wo er die Waffe reinigte und seine Uniform auszog. Dann suchte er in zivil den Tatort auf und erklärte, einem anwesenden Polizeibeamten, dass er vor wenigen Minuten einen Schuss gehört habe. Besonders dreist war dabei, dass sich der Mörder auch vom schockierten Freund des Opfers über den Ablauf des Verbrechens informieren ließ.

Ballerspiele als Hobby

- Vor Obergericht kam zudem heraus, dass sich der Angeklagte schon seit 1999 regelmäßig an Ballerspielen erfreute. ... Der Gerichtsvorsitzende Rainer Klopfer zeigte sich überzeugt, dass zwischen den brutalen Videogames und der sinnlosen Bluttat ein Zusammenhang bestand. Die virtuelle Welt sei wohl in die Realität gekippt, sagte Klopfer. Wobei sich der Angeklagte zu diesem Thema ausschwig.
- http://mobile.20min.ch/front_full.jsp%3Bjsessionid=002503EEB288A0D3C247C881833AEA9C?content_id=14536676&list=14536676,21450724,12895102,28416891,27031734,14079147,30877699,18218430,13975125

Tötungsdelikt von Ried-Muotathal (Schweiz)

- **3. April 2008:** In der Schwyzer Gemeinde Ried-Muotathal hat ein Jugendlicher seine Stiefmutter und seinen Stiefbruder mit einem Messer getötet. Den Vater verletzte er. Der Täter wurde verhaftet.
- **Ein Gamer.**
 - Die Ermittlungen laufen auf Hochtouren, wie Stephan Grieder von der Kantonspolizei auf Anfrage sagte. Nach wie vor offen sind Motiv und Auslöser der Tat. Bei der Tatwaffe handelt es sich um ein Haushaltsmesser. Zu Medienberichten, die einen langen Konflikt zwischen Stiefmutter und dem ältestem Sohn als mögliches Motiv ins Feld führten, sagte Grieder: «Von polizeilicher Seite hatten wir keine Kenntnisse davon.» Dass der Jugendliche sich intensiv mit Computerspielen beschäftigt hatte, wie in der Sonntagspresse zu lesen war, gehöre zu den Aspekten, die in die Ermittlungen einbezogen würden, sagte Grieder.
 - <http://sc.tagesanzeiger.ch/dyn/news/schweiz/860666.html>

UR

- Vor dem Hintergrund solcher Erfahrungen in Medien hat der Täter das geplante Töten als Lösung für die Probleme mit seinem Vater und seiner Stiefmutter gesehen. Er eröffnete seinem Kollegen (Mitangeklagter K), dass er seinen Vater und seine Stiefmutter am liebsten loshaben und deshalb umbringen möchte. Der Angeklagte ermunterte R [...], die Tat auszuführen. (Staatsanwaltschaft Schwyz, Anklageschrift gegen K)
- Roland Näf, Vizepräsident der SP im Kanton Bern: *„Der Tatplan [...] entspricht nicht persönlichen Alltagserfahrungen, sondern ist vielmehr die Übernahme von Klischees und Strategien, wie sie in Filmen und Computergames zur Selbstverständlichkeit geworden sind. [...] Der Konsum gewaltverherrlichender medialer Angebote bedeutet eine effiziente Schulung für die Durchführung von Gewalthandlungen.“*

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

UR

„Amokläufer von Ansbach hat Tat ‚minuziös‘ geplant“ (Kleine Zeitung vom 21.09.2009)

- Dazu ein Zitat von einem "Kranki", der zu einer Community von piranha.de gehört:
- "Ne, mal ehrlich - mein Bruder hat den Artikel drüber grad gelesen, wo beschrieben war, dass er Leute angezündet hat und die dann mit der Axt erschlagen wollte und der meint nur "Oh Gott, hoffentlich hat er kein *Team Fortress 2* auf dem Rechner"."
- „Der Pyro (deutsch: *Feuerwerker*) ist eine Offensiv-Klasse mit mittlerer Schadensverträglichkeit, ausgestattet mit einem Kurzstrecken-Flammenwerfer, einer Schrotflinte und einer Feuerwehrraxt. Er trägt einen Feuerschutzanzug in der Team-Farbe und eine Gasmaskе. Der Flammenwerfer des Feuerwerkers ist eine der stärksten Kurzstreckenwaffen im Spiel und vor allem für Hinterhalte geeignet. Oftmals reicht es, einen gegnerischen Spieler einmal zu treffen und sich dann zurückzuziehen, da dieser danach für einige Zeit in Flammen steht.“ (Wikipedia)

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

UR

Filmkonsum und Delinquenz

- Scheungrab, Michael (1993). *Filmkonsum und Delinquenz. Ergebnisse einer Interviewstudie mit straffälligen und nicht-straffälligen Jugendlichen und jungen Erwachsenen* (Reihe: Medienforschung, Band 5). Regensburg: Roderer.
- **Interviewstudie** (problemzentriertes Interview) von 1990 mit 50 inhaftierten männlichen Jugendlichen und jungen Erwachsenen (14-21 Jahre) aus den Bayerischen Justizvollzugsanstalten Neuburg-Herrenwörth und Laufen-Liebenau
- **Kontrollgruppe** mit 51 nicht-straffälligen männlichen Jugendlichen mit vergleichbarem sozialen Hintergrund; Befragung zu kriminellen Handlungen mittels eines Dunkelfeldfragebogens (beträchtliche Delinquenzbelastung!)
- **Kriminologische Variable:** Identifikation und Imitation, Normen und Neutralisierungen, Lernen delinquenter Techniken, Anomie, Zukunftsperspektive, Subjektives Delinquenzrisiko, Strafvalenz

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

UR

Ausgewählte Unterschiede zwischen straffälligen und nicht straffälligen Jugendlichen (Scheungrab, 1993, 232 ff)

Merkmal	Einsitzende Jugendliche	Nicht-straffällige Probanden	Signifikanz
Horrorfilmkonsum (hoch & sehr hoch)	60 %	21,6 %	**
Präferenz für Action (hoch)	78 %	43,1 %	**
Präferenz für Horrorszene	68 %	39,2 %	*
Ängstlichkeit nach Gewaltfilmkonsum	20 %	39,2 %	*
Aggression nach Gewaltfilmkonsum	24 %	5,9 %	(*)
Angstlust beim Horrorfilmkonsum	26 %	5,9 %	(*)
Täteridentifikation	62 %	5,9 %	**
Realisierbarkeit filmisch dargestellter delinquenter Techniken	36 %	15,7 %	*
Anwendung dargestellter delinquenter Techniken	30 %	13,7 %	*

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Beispiel von Reaktionen auf Filmgewalt

- *Interviewer:* Wonach ist Dir (nach einem harten Film) zumute? Zu was hast Du dann oder habt ihr dann in der Gruppe Lust?
- *Vp 35:* Also wenn wir so einen harten Film angeschaut haben, dann gehen wir meistens in die Disco und warten direkt darauf, bis uns einer anmault ... dass dann eine kleine Schlägerei herauskommt.
- *Interviewer:* Wie geht es da zu, wenn ihr miteinander Filme ansieht. Ist es dann eher langweilig oder hat es euch auch Spaß gemacht?
- *VP 5:* ... dann geht es schon zu, oft nachher im Spaß Karatekämpfe, aber nicht ernsthaft ... aber manchmal haben wir dann auf der Straße auch richtige Schlägereien angefangen.

Identifikationsprozesse

- *Interviewer:* In Filmen gibt es verschiedene Rollen und Charaktere, Täter, Opfer, Polizisten, Detektive. In welche ... Filmrolle kannst Du Dich am ehesten einfühlen?
- *Vp 31:* Am ehesten? Täter, ist ja klar. In den Polizisten kann ich mich nicht reinfühlen.
- *Interviewer:* Warum.
- *Vp 31:* Weil ich ja selbst ein Täter bin, in gewissem Sinn, ja, das ist klar.
- *Interviewer:* Was empfindest Du gegenüber einem Einbrecher, der also ganz raffiniert die Alarmanlage ausschaltet und so reiche Beute macht?
- *Vp 27:* Bewunderung eigentlich.
- *Interviewer:* Was noch?
- *Vp 27:* Dass er es schafft mit seiner Beute.

Identifikationsprozesse

- *Interviewer:* Welche wären das, deine Vorbilder?
- *Vp 35:* Einerseits möchte ich so gut drauf sein wie der Bruce Lee, andererseits möchte ich wieder so ein richtiger Kraftprotz sein wie der Schwarzenegger.
- *Interviewer:* Hast du versucht, solche Wünsche zu verwirklichen?
- *Vp 35:* Verwirklicht kann man eigentlich nicht sagen. Habe alles angefangen, aber nie zu Ende gebracht. Angefangen habe ich Karate, aber bloß 3 Monate, dann habe ich wieder aufgehört. Body-Building habe ich ein paar Monate gemacht, dann habe ich auch wieder aufgehört.

Normakzeptanz und Neutralisierungstechniken

- *Interviewer:* Hast du auch eigene Regeln, an denen du dich orientierst ?
- *Vp 6:* Wer mir weh tut, dem tu ich weh. Ich lauf rum, wie es mir passt und nicht wie es den anderen passt
- *Interviewer:* Wann würdest du sagen, ist Gewaltanwendung gerecht?
- *Vp 6:* Wenn jemand bei jemand anderem Gewalt anwendet und ich helfe dem ... oder wenn einer meine Freundin anmacht und ich sag, er soll's lassen, dann kriegt er eine.
- *Interviewer:* Welche Gründe würdest du angeben, mit denen deiner Meinung nach gerechtfertigt werden kann, Gewalt anzuwenden ...?
- *Vp 35:* Rache. Wenn der praktisch etwas getan hat, was nicht erlaubt ist und dann praktisch dem die Rechnung präsentieren.
- *Interviewer:* Wie bewertest du das, wenn Lieblingsdarsteller irgendwie Gesetze übertreten?
- *Vp 7:* Also wenn einer seinen Weg geht und das Gesetz links liegen lässt, dann finde ich das schon gut ...

Lernen delinquenter Techniken durch Filme

- Interviewer: Was glaubst du, kann man solche in Filmen gezeigte Techniken in der Wirklichkeit anwenden?
- Vp 41: Ja, habe ich Beverly Hills gesehen ..., wo der in das Haus rein ist mit der Alarmanlage überbrücken ... aber das ist so ein Ding, wenn ich mir das genau anschau, und ein bisschen überlege, dann kann ich das also ... bin mir fast sicher ... So Automatenknacken, das höre ich schon immer, wie sie es machen mit ihren Drähten oder mit ihren Computerteilen. Probieren tue ich das vielleicht auch mal, wenn ich mal so ein Ding in die Finger kriege ...
- Vp 29: Einbruch in einem Haus, z.B. bei Aktenzeichen XY, da gibt es so Szenen, wo gezeigt wird, wie das passiert ist. ... Da weiß man beim nächsten Mal, wie man das machen muss, auf was man achten muss usw.
- VP 30: Ja, da sind schon manche geeignet ..., z.B. ein Auto ausräumen.
- Vp 48: ... man lernt doch viel, aus dem Handgreif weiß man nicht, wie man einen Einbruch macht ... das muss man irgendwo her wissen ...

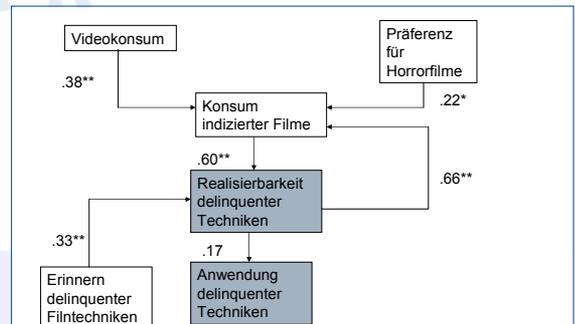
Unmittelbare Folgedelinquenz

- Interviewer: Bist du schon mal auf die Idee gekommen, so was was du im Film gesehen hast selber zu machen?
- Vp 7: Ja ... hab ich, Zigarettensautomat geknackt, Scheibe einschlagen und Zigaretten raus.
- Vp 20: In der „Freinacht“ kommen wir da öfter auf so Ideen ... da geht es dann schon hart ab, muss ich sagen. ... Da haben wir dem, der da in der Nähe wohnt - das ist der volle Depp- da haben wir seinen Jeep auf einen Stromkasten oben auf gestellt. Den kompletten Jeep, wie wir das im Film gesehen haben. ... wir sind schon um fünf Uhr aufgestanden ... wir haben angeschaut, was der macht. Der kommt aus der Wohnung raus und sieht seinen Jeep auf dem Stromkasten stehen. ... der ist total ausgestiegen.
- Vp 6: Wir haben halt in der Disco eine große Schlägerei gehabt. Da ist so ein Typ ... gekommen und dem habe ich dann eine Flasche auf den Kopf geschlagen. ... Wenn ich Kung-Fu-Filme angeschaut habe und war danach in einer Schlägerei und hab das gesehen, wo so was abgeht ...

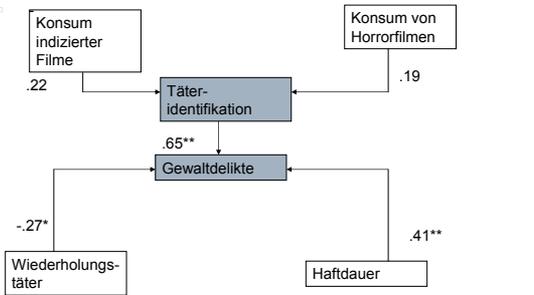
Unmittelbare Folgedelinquenz

- Interviewer: Manchmal sagen Leute, die irgendetwas angestellt haben ..., dass sie von einem Film überhaupt erst auf die Idee gekommen sind.
- Vp 33: Das stimmt aber.
- Interviewer: Du meinst, es stimmt?
- Vp 33: ... das war nicht mein fester Kumpel, aber der hat in meinem Block gewohnt und der hat sich Aktenzeichen angeschaut und da war ein Banküberfall und da ist er am gleichen Tag um Zwölf, hat er seine Pistole rausgeholt und hat eine Tankstelle überfallen.
- Interviewer: Bist du selber allein oder mit Freunden zusammen auf die Idee gekommen, so eine Technik aus dem Film anzusetzen?
- Vp 33: Ja, ja schon ... Einbrechen.
- Vp 40: Wie ich z.B. 16 oder 17 war ... Kumpels von mir damals, die haben das gesehen, mit einem Glasschneider kannst du einen Juwelierladen aufmachen und dann so rausangeln mit Drähten usw. Das hab ich auch erlebt, das gibt es.

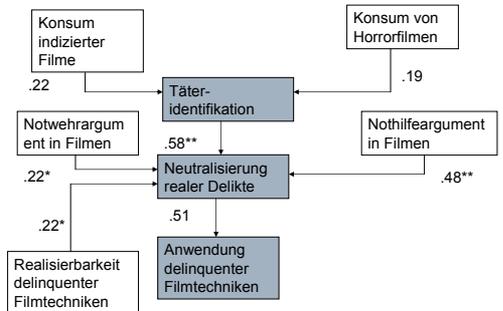
Kausalanalysen in der Studie von Scheuingrab (1993, S. 218)



Kausalanalysen in der Studie von Scheuingrab (1993, S. 221)



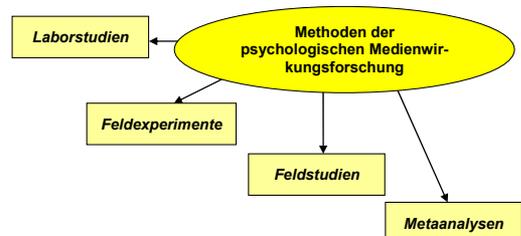
Kausalanalysen in der Studie von Scheuingrab (1993, S. 222)



Zwischenbemerkung: Korrelation oder Kausalität?

- Kausalanalyse eines querschnittlichen Zusammenhanges zw. dem Konsum gewalthaltiger Videos und Kleinkriminalität
- Methoden der Wirkungsforschung
- Auswertungsmöglichkeiten bei Feldstudien – Quer- und Längsschnittmethoden
- Metaanalysen zu Effekten gewalthaltiger Computerspiele (Anderson, 2004)
- Wirkpfade: Medienselektions- oder Medienwirkungshypothese?

Methoden der Wirkungsforschung



Die Wirkungsforschung beruht auf einer ausgefeilten Forschungsmethodik und keineswegs auf der hilflosen Interpretation einfacher Korrelationen!

UR




Karl Pearson
(1857-1936)

Francis Galton
(1822-1911)

- **Korrelation bedeutet nicht Kausalität.**
- **Aber**
- **Jede Kausalbeziehung setzt eine Korrelation voraus!**

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Auswertungsmöglichkeiten bei Feldstudien – Quer- und Längsschnittmethoden

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Kausalanalyse eines querschnittlichen Zusammenhanges zw. dem Konsum gewalthaltiger Videos und Kleinkriminalität

Nichtrekursives Modell (Lukesch et al., 1989b, S. 383)

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

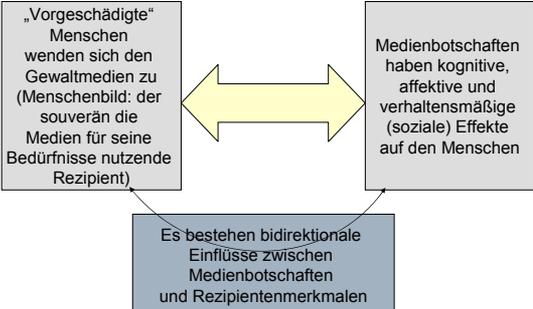
Metaanalysen zu Effekten gewalthaltiger Computerspiele (Anderson, 2004)



Outcome Variable	Methodology	Average Effect Size (r)
Aggr.Beh.	Not Best	~0.15
	Best	~0.25
Aggr.Cog.	Not Best	~0.18
	Best	~0.25
Aggr.Aff.	Not Best	~0.08
	Best	~0.25
Help.Beh.	Not Best	~0.10
	Best	~0.25
Phys.Am.	Not Best	~0.10
	Best	~0.25

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Wirkpfade: Medienselektions- oder Medienwirkungshypothese?



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Wirkpfade bei Computerspielen (in Längsschnittstudien): Medienselektions- oder Medienwirkungshypothese?

- Medienselektionshypothese wurde von Kristen (2005) und Oppl (2006) bestätigt.
- Bestätigende Befunde für die Medienwirkungshypothese stammen von Krahe et al. (2006), Hopf et al. (2008), Gentile et al. (2004).
- Diese (partiell gesicherten) **bidirektionalen Beziehungen** können letztendlich mit einem „Downward spiral model“ (also als ein quasi abwärtsgerichteter Teufelskreis) beschrieben werden (Slater et al., 2003):
 - Aggressive Menschen wenden sich vermehrt gewalthaltigen Medien zu
 - dies führt wieder zu verstärkter aggressivem Verhalten,
 - d. h. Medienselektion und Medienwirkung verstärken sich gegenseitig im Sinne einer **Abwärtsspirale**.

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Douglas A. Gentile (2008). Longitudinal Research on Violent Video Game Effects and Implications for Public Policy

OHIO STATE UNIVERSITY

Media Violence as a Risk Factor

Shooting or stabbing someone

Hitting with intent to injure

Occasional threats of violence

Pushing and shoving

Occasional violent thoughts/fantasies

Verbally aggressive behavior

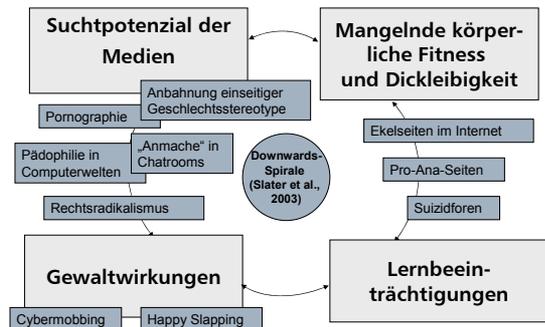
Occasional aggressive thoughts/fantasies

Occasional rude behavior

Routinely respectful and polite behavior

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Gesellschaftlich problematisierte Folgen der Computer- und Internetnutzung



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Forderungen? Exploration zum Medienkonsum bei psychisch auffälligen Kindern und Jugendlichen

- „Bei der Exploration von entwicklungsauffälligen Kindern und Jugendlichen (müssen) auch immer Ausmaß und Qualität des Medienkonsums erfasst werden. Hier kann u. U. auch angesetzt werden, wenn ein Behandlungsplan aufgestellt wird.“
- Lukesch, H. (2008). Der Einfluss der Medien. In B. Gasteiger-Klicpera, H. Julius & C. Klicpera (Hrsg.), *Sonderpädagogik der sozialen und emotionalen Entwicklung* (= *Handbuch der Sonderpädagogik, Band 3*) (S. 128-143). Göttingen: Hogrefe.
- Ebenso: Werner Hopf und Rudolf Weiss (1998) Explorationsleitfaden zum Medienkonsum (Schulpsychologenkongress in Halle, 1998)

Forderungen? Bester Jugendschutz in Deutschland?

- Auf einer oberflächlichen Ebene ist natürlich (fast) alles im Rahmen der gesetzlichen Maßnahmen, aber die USK-Einstufungen halte ich für falsch.
- Die Abkoppelung der BPjM von den Einschätzungen der USK ist eine Notwendigkeit (Änderung des Jugendschutzgesetzes).
- Computerzeitschriften wollen angeblich keine Werbung mehr von Internetangeboten für indizierte Spiele etc. bringen (was ja nicht anderes als ein Gesetzesverstoß war). D.h. die Spieleindustrie macht im Verbund mit den einschlägigen Computerzeitschriften alles, um den Jugendschutz zu unterlaufen.
- Wann werden sich endlich die Staatsanwaltschaften an die Spiele heranwagen und wg. Verstößen gegen den § 131 StGB tätig?

Forderungen? Mädchen als neue Tätergruppe?

- Amok-Drohung an Schule: Vater warnt Polizei vor Tochter (18.12.2008)**
 - Wegen einer Amok-Drohung ist die Kaufmännische Schule St. Gallen, Schweiz, am Donnerstagmorgen durch die Stadtpolizei evakuiert worden. Die rund 1000 KV-Schülerinnen und -Schüler wurden in eine Turnhalle in Sicherheit gebracht und danach nach Hause geschickt. Hinter der Drohung steckt offenbar eine Schülerin.
 - http://infopirat.com/bm_amok-drohung-schule-vater-warnt-polizei-vor-tochter

Mädchen als neue Tätergruppe?

- Amok-Alarm bei Bonn: Täterin (16) wollte Schule anzünden (11.5.2009)**
 - Sankt Augustin - Eine Messerattacke an einer Schule in Sankt Augustin bei Bonn hat am Montag zu einem Amok-Alarm geführt. Die mutmaßliche Täterin (16) wollte die Schule anzünden und ist geflohen. Einem Mädchen schnitt sie den Daumen ab.
 - Die Schule ist möglicherweise ganz knapp einer Katastrophe entgangen: In einem Rucksack, den die Gesuchte in der Schule zurückließ, fand die Polizei mehrere Molotow-Cocktails.
 - <http://www.da-imnetz.de/nachrichten/welt/zr-amoklauf-schule-sankt-augustin-maedchen-niedergestochen-295262.html>
 - http://www.podcast.de/episode/1224871/Amok-M%C3%A4dchen_in_Haft



Prävention!

- Prävention muss früh beginnen (Kindergarten, Grundschule).
- Eltern müssen verpflichtend eingebunden und persönlich informiert werden (wie bei den Vorsorgeuntersuchungen).
 - Wenn Eltern (Ausländer, Randgruppen ...) nicht kommen, dann Aufsuchen und persönliches Gespräch
 - Zu gemeinsamen Tagesroutinen anleiten (Aufstehen, Frühstück ...)
 - Zu Interesse am Kind verpflichten (z.B. „Was wird in der Schule gemacht?“)
- Schule muss Schulversagen verhindern!
 - Nicht Noten verschenken, sondern individuell fördern!
 - Lehrkräfte in Deutschland sind höchst bezahlt (internationaler Spitzenplatz) – Verpflichtung für Förderunterricht
 - Loben statt Gleichgültigkeit.
 - Kein Kind darf die Schule ohne Abschluss verlassen!
 - Hohe Bedeutung der Hauptschule!

**Ende –
End – Fin – Fine**