

W

Deutscher Bundestag ■ Wissenschaftliche Dienste

Forschungsstand zur Jugendgewalt

- Ausarbeitung -



Wissenschaftliche Dienste des Deutschen Bundestages

[REDACTED]

Forschungsstand zur Jugendgewalt

Ausarbeitung WD 9 - 3000 - 133/2008

Abschluss der Arbeit: 10.10.2008

Fachbereich WD 9: Gesundheit, Familie, Senioren, Frauen und
Jugend

[REDACTED]

Ausarbeitungen und andere Informationsangebote der Wissenschaftlichen Dienste geben nicht die Auffassung des Deutschen Bundestages, eines seiner Organe oder der Bundestagsverwaltung wieder. Vielmehr liegen sie in der fachlichen Verantwortung der Verfasserinnen und Verfasser sowie der Fachbereichsleitung. Die Arbeiten der Wissenschaftlichen Dienste sind dazu bestimmt, Mitglieder des Deutschen Bundestages bei der Wahrnehmung des Mandats zu unterstützen. Der Deutsche Bundestag behält sich die Rechte der Veröffentlichung und Verbreitung vor. Beides bedarf der Zustimmung der Leitung der Abteilung W.

1. Einleitung

Spektakuläre Fälle von Gewalt an Schulen und die Zunahme von Gewaltdelikten Jugendlicher in den Kriminalstatistiken seit Mitte der neunziger Jahre haben die Gewaltbereitschaft und das Aggressionsverhalten junger Menschen zu einem zentralen Thema der öffentlichen Meinungsbildung und der Politik gemacht. Um das Phänomen der Jugendgewalt in seiner Komplexität zu erfassen, ist eine differenzierte Betrachtung erforderlich. Häufig werden verschiedene Phänomene pauschal unter dem Gewaltbegriff zusammengefasst, einseitige Informationsquellen verwendet sowie monokausale Erklärungen gefunden. Die **Polizeiliche Kriminalstatistik (PKS)** ist eines der wichtigsten Instrumente zur Beschreibung der Entwicklung von Kriminalität im **Hellfeld**. In ihr werden alle von der Polizei registrierten Verstöße gegen das Strafgesetzbuch, die ermittelten Tatverdächtigen und deren Alters- und Geschlechtsstruktur sowie Opfer- und Täterbeziehungen erfasst. In der wissenschaftlichen Diskussion ist die begrenzte Aussagekraft der PKS unstrittig. Die in ihr erfasste Anzahl von Straftaten ist einerseits abhängig von der Anzeigebereitschaft der Bevölkerung, welche zeitlich und regional unterschiedlich ausfällt. Andererseits variiert die Intensität der Verbrechenskontrolle. So führen gezielte Kriminalitätsbekämpfungsprogramme etwa in Bezug auf Drogenkriminalität unmittelbar zu einer Erhöhung der Zahlen in entsprechenden Deliktbereichen (Oswald 1998). Bei Zeitvergleichen muss berücksichtigt werden, dass sich die Zählweise der polizeilichen Kriminalitätsstatistik seit 1983 grundlegend geändert hat. Die PKS bildet somit also nur eine Annäherung an die Kriminalitätswirklichkeit. Als Ergänzung der offiziellen Statistiken werden daher **empirische Untersuchungen** herangezogen, die Informationen über das **Dunkelfeld** geben.

Im Folgenden wird zunächst auf den Forschungsstand zur Jugendgewalt allgemein eingegangen (Kapitel 2), und anschließend der Stand der Medienwirkungsforschung mit dem Schwerpunkt auf die Wirkung sogenannter Killerspiele beschrieben (Kapitel 3).

2. Forschungsstand Jugendgewalt allgemein

Die hier dargestellten Ergebnisse der **Dunkelfeldforschung** beziehen sich im Wesentlichen auf im großen Rahmen angelegte Studien, die den derzeitigen Stand der Forschung

im Bereich der Jugendgewalt im deutschen Raum widerspiegeln¹. Bei allen Studien handelt es sich um repräsentative direkte Befragungen von jungen Menschen und deren Umfeld (z. B. Lehrer, Eltern) über einen längeren Zeitraum. Darüber hinaus erfolgte die Datenerhebung zusätzlich oft auch über Verhaltensbeobachtungen, Experimente und Tests.

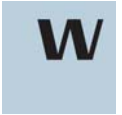
Den Untersuchungen zufolge ist die jährliche Gewaltdebatte aufgrund der Kriminalstatistik als übertrieben einzuschätzen. Eine neue Qualität der Gewalt scheint keineswegs erreicht zu sein. Die überwiegende Mehrheit der Jugend verabscheut nach wie vor Gewalt als Mittel der täglichen Auseinandersetzung.

Obwohl bei der Polizei seit Jahren eine stetige Zunahme der Körperverletzungen registriert wird (siehe Anlage 4), nimmt sie nach Aussage von direkt befragten Jugendlichen ab. Die Jugendkriminalität geht demnach sogar insgesamt seit dem Ende der 1990iger Jahre zurück. Die Studien bestätigen eine weit verbreitete **bagatellhafte Jugenddelinquenz** sowie schulische Gewalt, die überwiegend geprägt ist durch **leichte Formen** der physischen Gewalt und verbale Aggressionen. Das subjektive Sicherheitsgefühl der Jugendlichen zu Hause und in der Schule wird als hoch und stabil eingeschätzt.

Dass ausländische Jugendliche generell aggressiver und delinquenter sind als ihre deutschen Altersgenossen, kann eher nicht bestätigt werden. Vielmehr wurde eine erhöhte Anzeigenbereitschaft gegenüber fremdländisch aussehenden Jugendlichen festgestellt, deren Verfahren die Staatsanwaltschaft überproportional häufig niederschlagen (Oswald 1998). Tendenziell häufiger finden sich nichtdeutsche Jugendliche unter den besonders aggressiven Schülern.

Auch ein erhöhtes Aggressionspotential im ostdeutschen Raum kann nicht bestätigt werden. Nach der Polizeilichen Kriminalitätsstatistik aus dem Berichtsjahr 2007 häufen sich Gewaltdelikte in den Regionen: Hamburg, Berlin, Sachsen-Anhalt und Nordrhein-Westfalen. Am geringsten ist die Ausprägung der Gewaltkriminalität in Bayern, Baden-Württemberg, Hessen, Thüringen Sachsen und Brandenburg (siehe Anlage 4).

1 Zusammenfassungen von drei ausgewählten Studien siehe Anlage 1-3.



Mädchen operieren deutlich weniger mit physischer Gewalt, wogegen bei verbalen Formen der Aggression die Geschlechtsunterschiede wesentlich geringer ausfallen. Die Erhebungen zur Delinquenz bei Mädchen weisen bei Eigentumsdelikten im Vergleich zu Jungen weniger starke Differenzierungen auf.

Im Zweiten Periodischen Sicherheitsbericht des BMI und BMJ (2006: 354) werden die **Ergebnisse des Hellfelds und der Dunkelfeldforschung** zur Kriminalität von Kindern und Jugendlichen als Täter und Opfer in folgenden Kernpunkten zusammengefasst:

- „Im Hellfeld der polizeilichen Statistiken zeigen sich bis etwa 1998 deutliche Anstiege der offiziell als tatverdächtig registrierten Kinder, Jugendlichen und Heranwachsenden. Seitdem finden sich jedoch deutliche Rückgänge für Eigentumsdelikte junger Menschen. Schwerwiegende Gewaltdelikte wie Tötungen, aber auch Raubdelikte gehen seitdem im Hellfeld ebenfalls zurück. Anstiege finden sich hingegen für Körperverletzungen sowie Verstöße gegen das Betäubungsmittelgesetz, hier in erster Linie wegen Cannabis.
- Mehrere unabhängig voneinander durchgeführte Dunkelfeldstudien aus verschiedenen Städten und Landkreisen bieten jedoch deutliche Hinweise darauf, dass die Anstiege im Hellfeld das Ergebnis veränderter Bewertungen und einer gestiegenen Anzeigebereitschaft bzw. erhöhter Aufmerksamkeit sind. Weder für die Gewalt an Schulen noch für die Gewalt junger Menschen im öffentlichen Raum sind Zuwächse zu erkennen. Dies wird bestätigt durch Daten der Versicherungswirtschaft.
- Anhaltspunkte für eine Brutalisierung junger Menschen sind ebenfalls weder den Justizdaten noch den Erkenntnissen aus Dunkelfeldstudien oder den Meldungen an die Unfallversicherer zu entnehmen. Es zeigt sich vielmehr im Gegenteil, dass in zunehmendem Maße auch weniger schwerwiegende Delikte, die nur geringe Schäden und keine gravierenden Verletzungen zur Folge hatten, zur Kenntnis der Polizei gelangen.
- Hintergrund dieser Entwicklungen sind erheblich gesteigerte Bemühungen um Kriminalprävention bei Jugendlichen und Kindern, die in den letzten Jahren in Schulen und Stadtteilen auf den Weg gebracht wurden. Diese haben zu einer Veränderung von Einstellungen und Problembewusstsein geführt. Damit einher ging eine erhöhte Tendenz dazu, Normverstöße junger Menschen auch den Strafverfolgungsbehörden zur Kenntnis zu bringen.
- Repräsentative Erhebungen zeigen allerdings auch – im Einklang mit den Daten der Polizei –, dass es eine Zunahme des Konsums illegaler Drogen in Form von Cannabis bei jungen Menschen gegeben hat. Das Einstiegsalter bei Drogendelinquenz sowie die Quote junger Menschen mit Drogenerfahrungen haben zugenommen. Dabei handelt es sich mehrheitlich jedoch nicht um langfristige Drogenkarrieren, sondern um vorübergehende Episoden von Probierverhalten.
- Es gilt nach wie vor, dass die meisten jungen Menschen nur kurzzeitig und nicht in schwerwiegenden Formen gegen Normen verstoßen. Dies ist in allen westlichen Gesellschaften seit Jahrzehnten zu beobachten und als normaler Vorgang des Normlernens nicht weiter beunruhigend. Eine Zunahme gravierender Formen der Delinquenz junger Menschen in Gestalt von erhöhten Zahlen von Mehrfach- und Intensivtätern lässt sich nicht nachweisen.

- Nach Ergebnissen aus Längsschnittuntersuchungen treten langfristig mit schwerwiegender Kriminalität auffallende Personen zu einem erheblichen Anteil schon vor Eintritt des Strafmündigkeitsalters mit Aggression und normabweichendem Verhalten in Erscheinung. In vielen Fällen handelt es sich um Kinder, die in mehrfacher Hinsicht belastet sind.
- Der institutionelle Umgang mit derart früh auffälligen, hoch belasteten Kindern und ihren Familien ist verbesserungsbedürftig. Für diese Gruppe werden Maßnahmen der Frühprävention benötigt. Positive Erfahrungen mit entsprechenden Modellen liegen aus dem Ausland bereits vor. Auch in Deutschland werden diese aktuell aufgegriffen und in Modellvorhaben erprobt.“

3. Stand der Medienwirkungsforschung im Bereich der sog. Killerspiele

Gesicherte empirische Erkenntnisse über einen kausalen Zusammenhang zwischen dem Umgang mit virtueller Gewalt und realen Gewalttätigkeiten liegen bislang nicht vor, insbesondere deshalb, weil infolge der Neuheit des Phänomens noch keine ausreichenden Langzeitbeobachtungen unternommen werden konnten. Aber auch die Methodik der bisherigen Untersuchungen ist noch nicht ausreichend entwickelt. Studien zur Wirkung von Mediengewalt basieren weitgehend auf Laboruntersuchungen² und Befragungen. Die Ergebnisse von Befragungen sind eingeschränkt aussagefähig, weil die Datenerhebung allein auf der Selbsteinschätzung der Probanden beruht. Hingegen wird im Labor eine Spielsituation simuliert und das Ausmaß entstandener Aggressivität anhand physiologischer Indikatoren bestimmt. Auch wenn dieses Verfahren objektiver ist, können die Ergebnisse durch Sterilität und Realitätsferne der Situation verfälscht sein. Fast allen Untersuchungen ist gemeinsam, dass sie sich auf kurzfristig messbare Wirkungen beschränken. Da anzunehmen ist, dass es sich bei der Wirkung von Mediengewalt um einen kumulativen Prozess handelt, wären jedoch längerfristige Effekte von besonderem Interesse, wie sie nur in Langzeitstudien erfasst werden können.

Der Stand der Forschung ist in der im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend erstellten Studie "Medien und Gewalt" (BMFSFJ 2004 a) wiedergegeben. Diesem Bericht liegt eine umfassende Recherche deutsch- und englischsprachiger Untersuchungen zu Grunde, die zwischen 1998 und Ende 2003 erschienen sind. Dabei wurde dem interdisziplinären Charakter der Medien- und -Gewaltforschung Rechnung getragen. Zu ähnlichen Ergebnissen wie das BMFSFJ ist der Me-

2 Probanden spielen in der Regel 20 Minuten lang ein Computerspiel in einem Labor. Anschließend wird anhand physiologischer Messungen (Hautwiderstand, Pulsfrequenz, Schweißaussonderung) Aggressivität gemessen.

dienforscher Dr. Thilo Hartmann gekommen, die er in seinem Vortrag „Gewaltspiele und Aggression“ (2006) zusammengefasst hat.

Eine Verallgemeinerung der bisherigen Befunde ist aufgrund z. T. widersprüchlicher und methodisch problematischer Studien nur eingeschränkt möglich. Unter diesem Vorbehalt kann die bisherige Forschungslage – mit aller Vorsicht – folgendermaßen zusammengefasst werden: Die Ergebnisse der meisten Untersuchungen sprechen für einen **kleinen bis mittelstarken Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggressivität**. Schon beim Vergleich zwischen der Wirkung von Gewalt in Film und Fernsehen und Computerspielen gibt es widersprüchliche Ergebnisse. Auch wenn aufgrund der Interaktivität und Involviertheit der Nutzer bei Killerspielen eine stärkere negative Auswirkung als bei Fernsehgewalt vermutet werden darf, existieren bisher keine überzeugenden empirischen Belege (BMFSFJ 2004 b: 8).

Nach dem bisherigen Stand der Medienwirkungsforschung gibt es **vier grundlegend verschiedene Theorieansätze** zu Gewalt und Computer-Spielen, von denen bisher keiner bewiesen oder widerlegt werden konnte. Nach der Stimulationstheorie sollen aggressive Computer-Spiele die Aggressionsbereitschaft fördern. Die Inhibitionstheorie besagt hingegen, dass aggressive Computer-Spiele Angst erzeugen und die Aggressionsbereitschaft hemmen. Demgegenüber sollen nach der Habitualisierungstheorie aggressive Computer-Spiele abstumpfend und gewöhnend wirken. Und nach der Katharsistheorie schließlich bauen aggressive Computer-Spiele Spannungen ab und mindern dadurch die Aggressionsbereitschaft.

Viele Studien stimmen darin überein, dass die Nutzung gewalthaltiger Spiele **kurzfristig**

- zu aggressivem Verhalten führt,
- das aggressive Denken fördert,
- aggressive Gemütszustände fördert, also Wut- und Ärger-Emotionen zunehmen,
- zu einer Abnahme des pro-sozialen Verhaltens und
- zu einer Erhöhung der Erregung der Spieler führt (Hartmann 2006: 13).

Als ein aggressionsfördernder Effekt wird das **Priming** genannt, ein automatisch ablaufender Prozess, bei dem das Gehirn sich während des Computerspiels „aufwärmt“, d. h. sich mit aggressiven Gedanken anreichert, die auch noch nach dem Spiel dominieren

können. Dieser Effekt wurde insbesondere bei belohnender Gewalt im Spiel beobachtet³. Ein weiteres Folge-Phänomen von Killerspielen ist die als „**hostil attribution bios**“⁴ bezeichnete, eher feindselige Wahrnehmung ambivalenter Erlebnisse (Hartmann 2006). Weiter wurde der „**hostil expectation bios – Effekt**“ beobachtet, der die automatische Annahme einer aggressiven Haltung oder Reaktion des Gegners in einer Konfliktsituation bezeichnet.

Auch wenn – trotz der oben beschriebenen Probleme – von einer generellen Ungefährlichkeit von Mediengewalt fast nicht mehr ausgegangen werden kann, herrscht weitreichende Übereinstimmung darüber, dass die Auswirkungen von Mediengewalt differenziert betrachtet werden müssen. Auch stellt Mediengewalt **nur einen Faktor** innerhalb eines komplexen Bündels von Ursachen für die Entstehung gewalttätigen Verhaltens dar. Der Medienforscher Michael Kunczik sieht die Auswirkungen von Mediengewalt auf Aggressionsverhalten am ehesten bei jüngeren, männlichen Vielsehern, die in Familien mit hohem Fernsehgewaltkonsum aufwachsen und in ihrem unmittelbaren sozialen Umfeld viel Gewalt erleben (PM-Magazin⁵).

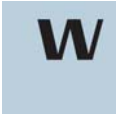
Zusammengefasste Erkenntnisse der Mediengewaltforschung:

- Gewaltdarstellungen haben auf die große Mehrheit der „Konsumenten“ keine oder nur schwache Effekte, aber bei bestimmten Problemgruppen können womöglich starke Wirkungen auftreten. Direkte Wirkungen sind nur in Einzelfällen zu belegen.
- Gewaltdarstellungen in den Medien tragen nicht zum Abbau von Aggressionen bei (Katharsisthese widerlegt).
- Kriminelle oder aggressive Verhaltensweisen sind nicht zwangsläufig auf gewalthaltige Medieninhalte zurückzuführen.
- Die Verstärkung von bereits vorhandenen Einstellungen bzw. Aggressionen ist wahrscheinlicher als deren Induktion.

3 Hartmann (2006: 13) beschreibt eine Untersuchung, bei der ein Ego-Shooter-Spiel manipuliert wurde: Einmal wurde die Gewalt belohnt, einmal bestraft. Im Ergebnis zeigte sich, dass die Zugänglichkeit zu aggressiven Gedanken nur nach belohnter Gewalt erhöht war.

4 Wenn man beispielsweise in einem Bus angerempelt wird, kann man das als feindseligen Akt betrachten und aggressiv reagieren. Oder man sieht es als Zufall oder Folge einer Schlenkerbewegung des Busfahrers und reagiert gar nicht.

5 http://www.pm-magazin.de/de/heftartikel/ganzer_artikel.asp?artikel...



- Bei der Beurteilung von Medieninhalten und ihrer Wirkung auf Rezipierende müssen soziale und gesellschaftliche Rahmenbedingungen berücksichtigt werden.
- Es muss unterschieden werden zwischen kurz- und langfristigen Medienwirkungen.
- Lebenswelten und Personenmerkmale der Rezipierenden haben Einfluss auf die Wirkung⁶.

4. Literaturverzeichnis

BMI, BMJ (2006). Zweiter Periodischer Sicherheitsbericht.

BMFSFJ (2004 a) Medien und Gewalt. Auszug.

BMFSFJ (2004 b) Medien und Gewalt. Kurzfassung.

Hartmann, Thilo (2006). Gewaltspiele und Aggression.

Oswald, Hans (1998). Steigt die Gewalt unter Jugendlichen?

P.M. Magazin. Machen Games dumm und aggressiv?

http://www.pm-magazin.de/de/heftartikel/ganzer_artikel.asp?artikel...

Gewalt durch Gewalt in den Medien? Was die Medienforschung uns zu sagen hat.

<http://www.somasoma.de/12/thema/mediengewalt.htm>

Anlagen

DFG (2007). Forschungsprojekt der Universitäten Münster und Bielefeld. <http://idw-online.de/pages/de/news223794>

- Anlage 1 -

BKA (2003). Forschung und Entwicklung. Aktuelle Projektinformationen. Beilage zum Bundeskriminalamt Nr. 237.

- Anlage 2 -

6 <http://www.somasoma.de/12/thema/mediengewalt.htm>

Wilmers, Nicola; Enzmann, Dirk; u. a. (2001). Jugendliche in Deutschland zur Jahrtausendwende: Gefährlich oder gefährdet?

- Anlage 3 -

Auszug Polizeiliche Kriminalstatistik (2007). Gewaltkriminalität.

- Anlage 4 -

