



Ausarbeitung

**Jugendgefährdende Medieninhalte und ihre Wirkungen auf Kinder
und Jugendliche**
zum aktuellen Forschungsstand



Jugendgefährdende Medieninhalte und ihre Wirkungen auf Kinder und Jugendliche
zum aktuellen Forschungsstand

Verfasser/in: [REDACTED]
Aktenzeichen: WD 10 – 3000 - 053/2011
Abschluss der Arbeit: 15.06.2011
Fachbereich: WD 10: Kultur, Medien, Sport
Telefon: [REDACTED]

[Inhaltsverzeichnis](#)

1.	Einleitung	4
2.	Zum Begriff „ungeeigneter Medieninhalte“	4
3.	Theorien der Medienwirkungsforschung	6
4.	Entwicklungspsychologischer Zugang	8
5.	Aktuelle Studien zur Nutzung von Medien durch Jugendliche	9
5.1.	KIM-Studie 2010	9
5.2.	JIM-Studie 2010	10
5.3.	BITKOM-Studie	11
5.4.	Weitere auf die Medienwirkung bezogene Veröffentlichungen und Studien	12
5.4.1.	Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LFM)	12
5.4.2.	HERMANN, MICHAEL C. 2011	13
5.4.3.	DITTLER, ULRICH / HOYER, MICHAEL 2010	13
5.4.4.	KUNCZIK, MICHAEL, ZIPFEL, ASTRID 2010	13
5.4.5.	STAUDE-MÜLLER, FRITHJOF 2010	14
5.4.6.	Wirkung pornographischer Mediendarstellungen	14
5.4.7.	Zwei Studien zur Auswirkung von Mediengewalt auf das Aggressionsverhalten Jugendlicher	15
5.4.8.	WITTING, TANJA 2007	15
5.4.9.	SPITZER, MANFRED 2005	15
5.4.10.	FRITZ, KARSTEN (Hrsg.) 2003	16
5.5.	Psychoziale Folgen von Cyber-Mobbing und Happy-Slapping	16
5.6.	Internationale Studien	17
5.6.1.	BLANCHARD, JAY; MOORE, TERRY 2010	17
5.6.2.	BUCKINGHAM, DAVID WITH CONTRIBUTIONS FROM WHITEMAN, NATASHA, WILLETT REBEKAH, BURN ANDREW 2007	17
5.6.3.	Weitere Studien und Forschungsarbeiten zur Wirkung von Gewaltdarstellungen in den Medien	18
6.	Zusammenfassung /Ausblick	18
7.	Literaturverzeichnis	20

1. Einleitung

Die Wirkung von Medien auf das Verhalten der Rezipienten ist Thema von Forschung und Wissenschaft seit es Medien, insbesondere Massenmedien im beginnenden 20. Jahrhundert, gibt. Die Forschung, die sich mit dem Zusammenhang von Medien und deren Wirkung auf den Zuschauer befasst, ist die Medienwirkungsforschung. Sie untersucht Effekte, die Medieninhalte auf die Rezipienten haben. Der Zuschauer oder Rezipient kann dabei ein Einzelner, oder auch eine kleinere oder auch größere Gruppe sein. Auch die spezielle Frage, ob von Gewaltdarstellungen eine schädigende, den Rezipienten negativ beeinflussende Wirkung ausgeht, wurde seit dem Aufkommen der Massenmedien virulent diskutiert¹.

Mit der massenhaften Verbreitung des Fernsehens wurden auch Fragen nach der Wirkung von Fernsehkonsum auf Kinder und Jugendliche untersucht und erörtert. Die zahlreichen in der Mediengewaltdiskussion in den letzten Jahrzehnten vertretenen Theorien bezogen sich zunächst auf Fragen nach der Wirkung des Fernsehens, in den letzten Jahren kamen zunehmend auch Untersuchungen über die Wirkung von Gewalt im Internet und die Wirkung von Computerspielen hinzu. Zusammenfassend kann aber gesagt werden, dass die in der öffentlichen Diskussion häufig anzutreffende selbstverständliche Annahme eines unmittelbaren Einflusses von Gewaltdarstellung auf Formen der Gewaltausübung als zu undifferenziert abgelehnt werden muss².

2. Zum Begriff „ungeeigneter Medieninhalte“

Inwieweit Medieninhalte für Kinder und Jugendliche als „ungeeignet“ einzustufen sind, kann sowohl von der medienpädagogischen Einschätzung und Beurteilung entsprechend den zugrunde gelegten Theorien durch Sachverständige und Medien abhängen, von der Beurteilung der Erziehungsberechtigten oder auch durch eine der mit der Umsetzung der medienschutzrechtlichen Bestimmungen befassten Stellen.

Der Schutz von Kindern und Jugendlichen ist in Deutschland ein hohes Rechtsgut. Der Bund hat deshalb das **Jugendschutzgesetz (JuSchG)**³ erlassen. Dieses enthält für den Bereich der Medien Regelungen zur Altersqualifikation im Bereich von Filmveranstaltungen sowie für Bildträger mit Filmen und Spielen. Diese Altersqualifikationen sollen von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle vergeben werden. Das Jugendschutzgesetz benennt damit keine „ungeeigneten Medieninhalte“. Im Umkehrschluss kann aber gesagt werden,

-
- 1 „Eine Bestandsaufnahme der in Europa verfügbaren Studien (im Zeitraum von 2000 bis 2006) zeigte, dass zu den Themen „Gewalt“ und „Sexualität“ die größte Anzahl an Studien vorliegt, während bezüglich der anderen Risikobereiche noch großer Forschungsbedarf besteht“. (HASEBRINK /LAMPERT 2011, 3).
 - 2 Zusammenfassende Darstellungen der Theorien sind u.a. zu finden bei: Kundczik, Dr. Michael, Wirkungen von Gewaltdarstellungen in den Medien, in: Medien und Gewalt, BMI, Hrsg., Bonn 1996, S. 7-35. Theunert, Helga, Gewalt in den Medien – Gewalt in der Realität, Opladen 1987, S. 9-34. Merten, Klaus, Gewalt durch Gewalt im Fernsehen? Opladen/Wiesbaden 1999, S. 129-137.
 - 3 Jugendschutzgesetz (JuSchG) vom 23. Juli 2002 (BGBl. I S. 2730, 2003 I S. 476 zuletzt geändert durch Art. 3 des Gesetzes vom 31. Oktober 2008 (BGBl. I S 2149).

dass Medieninhalte, die nicht der Altersfreigabe nach dem Jugendschutzgesetz entsprechen, für Jugendliche „ungeeignet sind“.

Der Jugendschutz in elektronischen Medien (Internet, Fernsehen, Rundfunk) ist in dem von den Ländern beschlossenen Jugendmedienschutz-Staatsvertrag geregelt.⁴

Der **Jugendmedienschutz-Staatsvertrag** hat das Ziel, einen einheitlichen Schutz der Kinder und Jugendlichen vor Angeboten in elektronischen Informations- und Kommunikationsmedien, die deren Entwicklung oder Erziehung beeinträchtigen oder gefährden, zu schaffen. Auch soll er einen Schutz vor solchen Angeboten in elektronischen Informations- und Kommunikationsmedien bieten, die die Menschenwürde oder sonstige durch das Strafgesetzbuch geschützte Rechtsgüter verletzen (§ 1 RStV). Er ist ein rechtliches Instrument, mit dem für Rundfunk und Telemedien (Internet, Teletext) geregelt wird, welche Medieninhalte wann und wie gesendet werden dürfen.

Im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag finden sich in § 4 JMStV eine Auflistung der unzulässigen Angebote. Zu diesen gehören beispielsweise nach § 4 Abs. 1 Nr. 5 JMStV Darstellungen, die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellen; es ist eine Regelung, die auch für virtuelle Darstellungen Anwendung findet. Doch auch die hier genannten kriegsverherrlichenden Darstellungen (§ 4 Abs. 1 Nr. 7), Darstellungen mit pornographischen Inhalten (§ 4 Abs. 1 Nr. 10) oder Darstellungen, die gegen die Menschenwürde verstoßen (§ 4 Abs.1 Nr. 8) gehören zu den unzulässigen Angeboten. Alle hier aufgelisteten unzulässigen Angebote können auch als für Jugendliche ungeeignete Angebote angesehen werden. § 5 JMStV betrifft die „entwicklungsbeeinträchtigenden Angebote“. Dies sind Angebote, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Für diese soll geregelt sein, dass sie von Jugendlichen nicht wahrgenommen werden, wenn sie ihrer Altersstufe nicht entsprechen.

Was als „entwicklungsbeeinträchtigendes Angebot“ einzustufen ist, bleibt der Beurteilung der für die Alterskennzeichnung zuständigen Stellen überlassen. Ungeeignet ist ein Medieninhalt für Kinder und Jugendliche dann, wenn er ihnen zugänglich gemacht wird, obgleich dies der AltersEinstufung widerspricht.

Eine der Stellen, die Medieninhalte überprüft, ist beispielsweise die unabhängige Selbstkontrolle (USK). Diese hat Kriterien für ihre Beurteilung der entwicklungsbeeinträchtigenden Gewalt- und Sexualdarstellungen entsprechend § 14 JuschG entwickelt.⁵

4 Staatsvertrag für Rundfunk und Telemedien (Rundfunkstaatsvertrag – RStV – vom 31.08.1991, in der Fassung des Dreizehnten Staatsvertrages zur Änderung rundfunkrechtlicher Staatsverträge vom 10. März 2010 (vgl. GBl. S. 307), in Kraft getreten am 01.04.2010; abrufbar unter http://www.alm.de/fileadmin/Download/Gesetze/RStV_aktuell.pdf.

5 Computerspiele enthalten Alterseinstufungen der USK. Was diese zu bedeuten haben, erläutert die USK auf ihrer Homepage, abrufbar unter: <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/>. Diese Alterseinstufungen, ihre Akzeptanz und ihre tatsächlichen Wirkungen sind auch Gegenstand der Forschung. So beispielsweise bei STIX (2009), 33.

Medieninhalte können insofern aufgrund verschiedener Kriterien für Jugendliche ungeeignet sein. Innerhalb der Forschung zur Medienwirkung auf Kinder und Jugendliche nimmt die Forschung zur Wirkung von Gewaltdarstellungen in den Medien und ihre Wirkung auf Kinder und Jugendliche einen Schwerpunkt ein.

3. Theorien der Medienwirkungsforschung

In den Anfängen der Medienwirkungsforschung – in der ersten Hälfte des letzten Jahrhunderts – standen einfache Stimulus-Response-Modelle als Erklärungsversuche der Medienwirkung. Es zeigte sich aber bald, dass diese einfachen Annahmen von Stimulus und Response der Realität nicht gerecht wurden. Es wurden deshalb neue Modelle entwickelt. Doch auch die in der Folgezeit entworfenen Modelle werden heute als unzureichend eingeschätzt. „Das Grunddilemma der Medienwirkungsforschung besteht darin, dass alle (...) skizzierten Theorien plausibel, aber alleine nicht in der Lage sind, Medienwirkungseffekte zu beschreiben und zu erklären. (HERMANN 2011, 122).

So ist auch die Forschungslage zu den Wirkungsvermutungen medialen Gewaltkonsums durch differenzierte, sich zum Teil widersprechende Aussagen und Ergebnisse gekennzeichnet.⁶ Die Forschung ist sich mittlerweile einig darüber, dass der Zusammenhang zwischen Gewaltdarstellungen und Aggression durch verschiedene Einflussgrößen bestimmt wird. Im Mittelpunkt stehen daher der Rezipient und sein soziales Umfeld, sowie die inhaltlichen Eigenschaften von Mediengewalt und deren situative Nutzungsbedingungen. Diese Kontextfaktoren sind bisweilen jedoch nur unzureichend wissenschaftlich untersucht.⁷ Auch das unterschiedliche Wirkungspotenzial der verschiedenen Medien sowie der Langzeitwirkung eines andauernden medialen Gewaltkonsums sind bislang wenig erforscht. Innerhalb der Medienwirkungsforschung bestehen diverse Theorien und Wirkungsvermutungen, die bislang jedoch nicht empirisch abgesichert sind. Diese sollen im Folgenden in kurzer Form dargestellt werden.

Laut *Kartharsishypothese* werde durch Betrachtung medialer Gewalt die eigene aggressive Energie gemindert und folglich die Aggressionsbereitschaft gesenkt.

Die *Inhibitionshypothese* nimmt an, dass beim Betrachter Aggressionsängste hervorgerufen werden, wenn dieser realistische Gewaltdarstellungen sieht, die auch die Konsequenzen der Gewalt deutlich zeigen; die hervorgerufenen Aggressionsängste wirken - der Theorie entsprechend - aggressionshemmend.

Die *Stimulationshypothese* vermutet bei Betrachtung von Gewaltdarstellungen in Medien eine Förderung der Aggressionsbereitschaft, insbesondere, wenn der Betrachter zuvor eine Frustration erfahren hat.

6 Vgl. Frerich, Stefan: Grundlagen der Gewaltwirkungsforschung – wie wirkt Brutalität in Fernsehnachrichten und –filmen?– Eine allgemein verständliche Einführung für Laien. Abrufbar unter: http://www.stefre.de/Grundlagen_der_Gewaltwirkungsforschung.pdf [Stand: 25.05.2011].

7 Vgl. KUNCZIK / ZIPFEL 2010, 8. Siehe in diesem Zusammenhang auch: MÖLLER (2011) und die dort dargestellten verschiedenen entwicklungspsychologischen Studien in Fußnote 7.

Die *Imitationshypothese* geht davon aus, dass das Betrachten medialer Gewalt zu einer direkten Nachahmung führt.

Die *Suggestionshypothese* nimmt an, dass zwar kein direkter Nachahmungseffekt einsetzt, jedoch davon auszugehen sei, dass manche Rezipienten in ihrem Verhalten beeinflusst werden, sofern sie dafür empfänglich sind.

Die *Habituationshypothese* vermutet einen langfristigen Abstumpfungseffekt bei häufigem Ansehen medialer Gewalt. Das wiederholte Beobachten fiktiver Gewalt führe auch zu einer Gewöhnung an reale Gewalt.

Die *Emotionalisierungshypothese* vermutet eine starke Ängstigung des Rezipienten durch ständigen medialen Gewaltkonsum, was zu einer unangemessen ängstlichen Persönlichkeit führe. Dies habe keine aggressionshemmende Wirkung, sondern könne in bestimmten Situationen sogar, aufgrund von Bedrohungsangst, zu Gewaltausbrüchen führen.

Die *These der Wirkungslosigkeit* nennt weder positive, noch negative Effekte in Bezug auf medialen Gewaltkonsum, da der Sozialisationsfaktor „Medien“, neben Familie, Freundeskreis, Schule et cetera eine untergeordnete Rolle spiele.

Die *sozial-kognitive Lerntheorie*, die sich mit dem Erwerb, der Ausführung und der Beibehaltung sozialer Verhaltensweisen befasst, hilft zu veranschaulichen, weshalb nicht alle Medieninhalte und Rezipienten gleichermaßen gefährlich, beziehungsweise gefährdet sind, da mediale Gewaltdarstellungen nur einen Faktor bei der Entstehung von Gewaltverhalten bilden: „Personeninterne emotionale und kognitive Prozesse werden dabei in ihrem Wechselspiel mit äußeren Einflüssen thematisiert.“ (ELLER 2000, 7 ff.) Der Erwerb sozialer Verhaltensweisen, wie auch aggressiven Verhaltens, erfolge primär über das Beobachtungslernen. „Der eigentliche Lernvorgang besteht also in einer kognitiven Verarbeitung der aus der Beobachtung gewonnenen Informationen und mündet in der Ausbildung von spezifischen Erwartungshaltungen. Man entwickelt Konzepte darüber, welche Nützlichkeit, welcher funktionale Wert den über Beobachtung kennengelernten Verhaltensmustern zur Erreichung bestimmter Ziele beizumessen ist. Verhaltenspräferenzen werden ausgebildet.“ (ebd.) Das Lernen wird als vielschichtiger Vorgang angesehen, der durch Subprozesse gesteuert wird (Aufmerksamkeits-, Gedächtnis-, motorische Reproduktions- und Motivationsprozesse). In Bezug auf die Aufmerksamkeitsprozesse ist an dieser Stelle zu betonen, dass vornehmlich aggressive Verhaltensmodelle die besondere Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Prosoziale Verhaltensmodelle werden indessen weniger auffällig und aufmerksamkeitsweckend wahrgenommen. „Vor allem aggressive Verhaltensmuster, die durch Familienmitglieder, Peergruppen und Massenmedien modelliert werden, finden starke Beachtung und werden im Gedächtnis als wieder abrufbare Bilder gespeichert. Diese können zu einem späteren Zeitpunkt als Orientierung für die eigene Ausführung dienen.“ (ebd.). Der Lernvorgang erweitert lediglich das Verhaltenspotential. Das tatsächliche Ausführen hängt jedoch von zahlreichen weiteren Bedingungen ab. „Die Wahrscheinlichkeit, dass es zur Ausführung aggressiven Verhaltens kommt, ist erhöht, wenn die Verhaltensmodelle, die der Betreffende kennengelernt hat, überwiegend Erfolg mit aggressivem Verhalten hatten, wenig negative Sanktionen hinnehmen mussten und somit eine positive Verstärkungserwartung bezüglich Aggression gefördert haben. Eine weitere Bedingung besteht im Fehlen nicht-aggressiver Verhaltensalternativen.“ (ebd. 8.) Über die langfristige Beibehaltung aggressiver Verhaltenstendenzen und ihre Ausformung zu stabilen Verhaltensdispositionen entscheiden die insgesamt mit diesem Verhaltensmuster gemachten Verstärkungserfahrungen. Wie bereits erwähnt, ist keine dieser

Wirkungstheorien wissenschaftlich belegt und die Forschungslage stellt sich unübersichtlich dar. Inzwischen ist man allerdings der Auffassung, dass die Kartharsishypothese, die Imitationshypothese, sowie die Suggestionstheorie sich empirisch nicht halten lassen.

In jüngster Zeit erfährt die NEUROPHYSIOLOGISCHE THEORIE zunehmend an Aufmerksamkeit. Bei dieser Theorie wird davon ausgegangen, „biologische Dispositionen steuern den Umgang mit Alltagserlebnissen, diese, möglicherweise auch Medienerfahrungen, könne wiederum biochemische Veränderungen zum Beispiel bei neuronalen Verbindungen bewirken.“(GROEBEL, ZITIERT BEI HERMANN 2011, 122, FN 17).

4. Entwicklungspsychologischer Zugang

Die Medienwirkung auf Kinder und Jugendliche wird auch von der Entwicklungspsychologie untersucht. Diese geht davon aus, dass Medieninhalte die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen gefährden können und dass es deshalb wichtig sei, die kognitive Entwicklung von Kindern und die Identitätsentwicklung der Jugendlichen aus entwicklungspsychologischer Sicht zu betrachten.

Kinder lernen durch Erfahrungen; das Kind muss sich in handelnder Auseinandersetzung ein eigenes Verständnis von der es umgebenden Welt verschaffen. Nur so kann es anschließend die Erfahrungen und Schlussfolgerungen so zusammenfügen, dass sich ein Sinn daraus ergibt. Das Kind reagiert folglich auf äußere Reize und Sinneseindrücke, die im Gehirn verarbeitet werden, indem immer neue Verschaltungsmuster entstehen und sich mit der Zeit manifestieren. „Die Verschaltung bzw. Verdrahtung von Milliarden von Nervenzellen zu neuronalen Netzen geschieht in Abhängigkeit von Erfahrungs- und Nutzungsbedingungen.“(DEUTSCHES JUGENDINSTITUT 2007, 14) Letztendlich formen daher die Umweltbedingungen das Verhalten und die Persönlichkeit: „Die psychosozialen Erfahrungen mit Bindungspersonen und der Umwelt verdrahten die Neuronen in unserem Gehirn und formen damit nach und nach unsere kognitiven, emotionalen, körperlichen und sozialen Fähigkeiten. Die Gehirnentwicklung ist ein sich selbst organisierender, durch Interaktion mit der Außenwelt gelenkter Prozess. Die Eindrücke und Erfahrungen, die Erlebnisse und die emotionalen, körperlichen, physiologischen Reaktionen darauf rufen eine Prägung hervor: aus neuronalen Verbindungen werden je nach Häufigkeit, Dauer und Intensität der Nutzung schließlich feste Strukturen im Gehirn.“(ebd. 15). Diese erlernten Verhaltensmuster festigen sich besonders, wenn sie unter emotionaler Belohnung, unter emotionalem Stress und unter emotionaler Erregung entstehen. Das ist die Gefahr, die auch aus der Mediennutzung erwächst, besonders beim (regelmäßigen) Konsum von Gewaltdarstellungen. Das Gehirn bildet die Außenwelt innerlich ab und reagiert nach diesen Vorbildern. Werden bereits ab dem frühen Kindesalter regelmäßig mediale Gewaltdarstellungen konsumiert, „dann haben die Bilder freien Zugang zur Strukturierung des Gehirns und werden so zu handlungsleitenden Bildern.“(ebd., 20). Auch die Identitätsentwicklung im Jugendalter wird als Lernprozess aufgefasst. Die Ausbildung einer persönlichen und sozialen Identität und das Erlernen wichtiger Fähigkeiten zur Bewältigung der Lebensanforderungen erfolgt durch die Auseinandersetzung mit altersspezifischen Anforderungen und der Bearbeitung dieser Entwicklungsaufgaben. Diese Anforderungen ergeben sich aus den biologisch-körperlichen Veränderungen, den gesellschaftlichen Erwartungen und den individuellen Zielsetzungen und Werten. In dieser Sozialisationsphase bilden die Jugendlichen ihre indivi-

duelle Identität aus, indem sie für die altersspezifischen Anforderungen eigene Lösungswege suchen, um daran zu reifen. Von besonderer Bedeutung sind für die Jugendlichen daher Gleichgesinnte mit denen sie sich austauschen können: die eigene Peergroup erhält neben Familie und Schule verstärkt an Gewicht und gewinnt an Einfluss.

5. Aktuelle Studien zur Nutzung von Medien durch Jugendliche

Zwei regelmäßig in Deutschland durchgeführte Studien liefern Datenmaterial über die Nutzung und den Umgang von Jugendlichen mit den neuen Medien und Informationstechnologien. Dies sind die KIM-Studie und die JIM-Studie.

5.1. KIM-Studie 2010

Der Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs) führt seit 1999 die Studienreihe KIM (Kinder + Medien, Computer + Internet) durch und untersucht mit repräsentativen Stichproben die Mediennutzung und das Medienverhalten von sechs bis 13-Jährigen und deren Erziehungspersonen in Deutschland (KIM-Studie 2010). Die Studie aus dem Jahr 2010 konzentriert sich auf die Themen Geräteausstattung und Medienbeschäftigung, Verzichtbarkeit und Wichtigkeit der Medien, Nutzungsmuster bei Radio und Fernsehen, Computer- und Internetaktivitäten und den Umgang mit dem Handy. Auch die direkten Erziehungspersonen der befragten Kinder und Jugendlichen wurden zur eigenen Mediennutzung und zum Medienverhalten in der Familie befragt. Weiterhin wurden auch die allgemeinen Themeninteressen der Kinder einbezogen. Die Ergebnisse lassen erkennen, dass die neuen Medien (Computer-, Konsolen-, Onlinespiele [65%], Kino/ Filme [63%], Internet/ Computer[60 %]) für Kinder zwar interessant, beziehungsweise sehr interessant sind, jedoch bei der Angabe ihrer Präferenzen erst nach Freunden (61%), Musik (76%), Sport (68%) und Schule (68%) genannt werden. Das Medium Handy (57%) liegt hier nur auf dem zehnten Platz bei den Nennungen. Im Vergleich der Themeninteressen von Mädchen und Jungen wird deutlich, dass sich Jungen häufiger für Technik, neue Medien und Sport interessieren; bei Mädchen liegt der Interessenschwerpunkt bei Freunden, Musik, Tiere, Schule, Bücher lesen. Die Themen Handy, Kino/ Filme, Umwelt/ Natur, fremde Länder und aktuelles Weltgeschehen stoßen bei beiden Geschlechtern auf ähnlich starkes Interesse.

Der Fernseher ist immer noch das zentrale Medium der Kinder; es ist die häufigste und beliebteste Freizeitbeschäftigung, auf die die Kinder am wenigsten verzichten möchten. 45 % haben einen eigenen Fernseher im Kinderzimmer. Bei älteren Kindern ist laut Studie jedoch eine Tendenz hin zum Computer erkennbar. Weitere häufige Medienbeschäftigungen sind Musik hören und Konsolen-/ Computerspiele. Auch hier liegt bei Jungen eine größere Affinität zum Computer vor. Insgesamt sind 43 % der Kinder einmal pro Woche online, mehr als die Hälfte nutzt den Computer regelmäßig. Einen eigenen Computer besitzen lediglich 15 % der Kinder und nur jedes zehnte verfügt über einen eigenen Internetanschluss. Über einen eigenen Internetanschluss verfügen aber 89% der befragten Haushalte; die Familien sind ausreichend mit Medien ausgestattet (Fernseher, Computer, Handy, Radio und Mp3-Player), fast jedes zweite Kind besitzt eine Spielkonsole und etwa die Hälfte besitzt ein eigenes Handy, sowie einen Mp3-Player. Insgesamt zählen drei Viertel der Kinder zu den Computernutzern und bereits jeder Zweite im Alter von sechs bis sieben Jahren nutzt zumindest selten einen Computer. Häufigste Tätigkeiten am Computer sind Spielen, Arbeiten und Lernen für die Schule und das Schreiben von Texten. Auch im privaten Bereich wird das

Internet von Kindern genutzt – mit zunehmendem Alter steigt die generelle Zuwendung zum Internet und auch die Häufigkeit der Nutzung deutlich an: „gut die Hälfte der Kinder kann man zu den Onlinern zählen, von diesen geht jeder Vierte so gut wie jeden Tag ins Internet.“ (KIM-Studie 2010, 70). Die Nutzung sozialer Netzwerke (zum Beispiel *SchülerVZ*) hat deutlich zugenommen: Zwei Fünftel der Kinder sind bei solch einer Community angemeldet. Weitere häufige Tätigkeiten im Internet sind der Einsatz von Suchmaschinen, das Surfen auf Kinderseiten, Fotos- und Videos anschauen und „Drauf-los-surfen“. Kinder lesen trotz neuer Medien oft Bücher, jedoch wird der Anteil immer geringer: jedes fünfte Kind liest nie in seiner Freizeit ein Buch. Die durchschnittliche Internetnutzung wird von den Erziehenden auf 24 Minuten pro Tag geschätzt (Fernsehen: 98 Minuten, Spielen an PC und Konsole: 36 Minuten, Arbeiten/ Lernen am PC: 44 Minuten, Lesen 21 Minuten). Der Langzeitvergleich zeigt, dass bei Computer, Internet und elektronischen Spielen in den letzten Jahren leichte Zuwächse zu verzeichnen sind, wobei die Dauer der Fernseh- und Buchnutzung in den letzten Jahren stabil geblieben ist.

5.2. JIM-Studie 2010

Die Studienreihe JIM (Jugend, Information, (Multi-)Media) des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs) untersucht jährlich mit repräsentativen Stichproben den Medienumgang der 12- bis 19-Jährigen in Deutschland (JIM-Studie 2010). Im Zentrum der JIM-Studie 2010 steht die Frage, wie und wie intensiv die Jugendlichen die vielfältigen Möglichkeiten der neuen Medien nutzen und welche Gefahren mit dieser Nutzung einhergehen können. Auch die subjektive Bedeutung der Medien für die Jugendlichen wurde abgefragt. Die Ergebnisse der Untersuchung ergaben, dass sich das Internet zu einem alltäglichen Medium für fast alle Jugendlichen entwickelt hat; vier Fünftel der 12- bis 19-Jährigen besitzen einen eigenen Computer oder Laptop. Jeder Zweite verfügt über einen eigenen Internetanschluss. Nur noch die Hälfte der Jugendlichen besitzt einen eigenen Fernseher. Dennoch sehen sie im Durchschnitt zwei Stunden fern pro Tag. Computer und Internet gehören zur Alltagswelt der Jugendlichen. Die wichtigsten Medienaktivitäten sind für diese Altersgruppe Musik hören und die Nutzung des Internets. Auch der Fernseher, das Radio, sowie Bücher und Zeitungen bilden einen festen Bestandteil im Alltag der jugendlichen Nutzer. Die verschiedenen Medien sind je nach Situation von unterschiedlicher Wichtigkeit: Fernsehen und Radio spielen bei den Mahlzeiten für die Jugendlichen eine wichtige Rolle; in Pausen, unterwegs oder vorm Schlafen haben Mp3-Player und CDs eine hohe Relevanz.

Das Internet ist für Jugendliche von höchster Bedeutung, wenn sie alleine zu Hause sind. „Im Schnitt verbringen Jugendliche 138 Minuten pro (Wochen-) Tag im Internet, dabei gehen sie überwiegend von zu Hause aus mit dem Computer ins Netz. Mobiles Internet und der Netzzugang über Spielekonsolen nehmen zwar deutlich zu, bleiben aber vergleichsweise irrelevant.“ (JIM-Studie 2010, 60-61). Jugendliche nutzen das Internet vor allem als Kommunikationsplattform und verbringen die Hälfte ihrer Online-Nutzung auf den Seiten der sozialen Netzwerke, zum Beispiel „SchülerVZ“, „facebook“ und mit Instant Messenger (zum Beispiel „ICQ“). Die Online-Communities der sozialen Netzwerke werden von über der Hälfte der Befragten täglich genutzt, von den meisten sogar mehrmals täglich. Im Umgang mit ihren persönlichen Daten verfahren die Jugendlichen sensibler als noch im Vorjahr: „die Bereitschaft, persönliche Daten ins Netz zu stellen, ist [...] etwas gesunken und Jugendliche machen deutlich häufiger von der Möglichkeit Gebrauch, die Zugänglichkeit der Daten auf einen bestimmten Personenkreis einzuschränken.“ (JIM-Studie 2010, 61). Die Gefahren des Internets sehen Jugendliche besonders in ‚Abzocke‘ und Betrug, Viren, Datenmissbrauch und Cybermobbing. Sexueller Missbrauch durch Pädophile wird nur von einer

Minderheit als Gefahr wahrgenommen. Computerspiele werden auch in dieser Altersgruppe vermehrt von Jungen gespielt: 35 % der Jugendlichen nutzen regelmäßig elektronische Spiele; hierbei ist der Anteil der Jungen dreimal höher als der, der Mädchen. Die durchschnittliche tägliche Spieldauer wird von den Jugendlichen auf 65 Minuten (Mo – Fr) geschätzt. Besonders Onlinespiele haben höchste Priorität im Alltag, speziell die Multi-User-Spiele. Jeder dritte Spieler gibt zu, gewalthaltige Spiele zu nutzen. Fast zwei Drittel hat schon einmal ein Spiel gespielt, für das sie – gemäß vorgeschriebener Alterskennzeichnung - eigentlich zu jung waren. Vor allem unter den älteren Jugendlichen finden die Smartphones (zum Beispiel das iPhone) Verbreitung; die multifunktionalen Kommunikationsgeräte ermöglichen es, weitere Funktionen zu nutzen: die sogenannten Apps (von der englische Kurzform für *application*) sind Anwendungsprogramme. Hierzu zählen Computerspiele, soziale Netzwerke, Messenger und Musikapplikationen. Diese Apps auf dem Mobiltelefon erlauben es auch von unterwegs aus online auf entsprechenden Internetseiten aktiv zu sein. Das Thema Mobbing im Internet, beziehungsweise per Handy stellt für die Jugendlichen selbst kein größeres Problem dar, da dies nur wenige betrifft. Das Verschicken und Zusenden gewalthaltiger und pornographischer Inhalte per Handy bleibt jedoch relevantes Thema. Auch das „Happy Slapping“ – das Filmen von Körperverletzung von unbekanntem Personen, aber auch von Mitschülern oder Lehrern und das Verbreiten der Videos im Internet – bleibt trotz rückläufiger Zahl der Betroffenen, aktuelles Thema.

5.3. BITKOM-Studie

Die BITKOM-Studie „Jugend 2.0“ untersucht repräsentativ das Internetverhalten der zehn – bis 18-Jährigen. Schwerpunkt hierbei ist die Frage nach der Rolle des Internets im Leben der Kinder und Jugendlichen (BITKOM 2011). Im Vordergrund stehen hierbei die sozialen Netzwerke, der Umgang mit Daten im Netz und die positiven und/ oder negativen Erfahrungen der Kinder und Jugendlichen im Internet. Auch die Eltern spielen bei der Untersuchung eine Rolle, indem nach den getroffenen Schutzmaßnahmen für die Kinder im Netz gefragt wird. Die Ergebnisse der Studie zeigen, dass die Jugendlichen die am besten vernetzte Altersgruppe sind: bereits 10- bis 12-Jährige sind zu 96 % online und bewegen sich regelmäßig im Internet. Die 10- bis 18-Jährigen sind zu 98 % online. Mit zunehmendem Alter steigt die Onlineaktivität: sind schon die 10-Jährigen regelmäßig im Internet, sind die 13-Jährigen meist schon täglich online. Viele Jugendliche wissen das Web sinnvoll zu nutzen und einzusetzen. Der Umgang mit dem Internet ist für die meisten Normalität und Alltag. Dennoch sind den Jugendlichen Freunde, Familie und Schule wichtiger als das Netz: Für 98 % sind die Freunde wichtig, für 86 % hat das Internet eine größere Bedeutung. Laut Studie verbringen die Jugendlichen mehr Zeit mit Freunden und Hausaufgaben als im Internet. 76 % nutzen das Internet, um für Schule und Ausbildung Informationen zu suchen; so haben 64 % der befragten Jugendlichen ihr Wissen durch Internetrecherche verbessert und 38 % ihre Leistungen in Schule und Ausbildung. Auch wenn die positiven Erfahrungen im Netz überwiegen, berichten doch 34 % von Negativerfahrungen: jedes sechste Mädchen und 3 % der Jungen wurden im Internet schon einmal sexuell belästigt. Ältere Teenager, die das Web intensiver nutzen, sind davon häufiger betroffen als Kinder. So fordern 73 % der Jugendlichen selbst mehr Schutz im Web, vor allem mehr Datenschutz und Schutz vor Belästigung. Dennoch nutzt etwa jeder Vierte die Datenschutzmöglichkeiten der Online-Communities nicht ausreichend, obwohl 93 % der 10- bis 18-Jährigen und 42 % der 10- bis 12-Jährigen in sozialen Netzwerken aktiv sind. Die BITKOM-Studie 2.0 zeigt, dass sich Kinder und Jugendliche Schutz wünschen. So fordern 58 Prozent der 10- bis 18-Jährigen von der Politik, dass ihre Daten besser ge-

geschützt werden. 40 Prozent wollen mehr Schutz vor Belästigungen, 36 Prozent vor sexueller Annäherung. Zudem wollen 40 Prozent vor gewalttätigen und 34 Prozent vor sexuellen Darstellungen geschützt werden.

5.4. Weitere auf die Medienwirkung bezogene Veröffentlichungen und Studien

5.4.1. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LFM)

FRITZ, JÜRGEN, LAMPERT, CLAUDIA, SCHMIDT, JAN-HINRIK, WITTING, TANJA (Hrsg.) 2011, Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielen: Gefordert, gefördert, gefährdet, Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LFM), Band 66, Vistas, Berlin.

FRITZ, JÜRGEN 2011, Wie Computerspiele in Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LFM), Band 67, Vistas, Berlin.

FRITZ, JÜRGEN; ROHDE, WIEBKE 2011, Mit Computerspielern ins Spiel kommen. Dokumente. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LFM), Band 68, Vistas, Berlin

„Um künftig noch bedarfsgerechter zum Thema Computerspiele medienpädagogisch arbeiten und Aufklärungsarbeit leisten zu können, hat die LfM das Hans-Bredow-Institut für Medienforschung (Hamburg) gemeinsam mit dem Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln mit der Durchführung eines Forschungsprojekts zum Thema „Kompetenzerwerb, exzessive Nutzung und Abhängigkeit. Chancen und problematische Aspekte von Computerspielen aus medienpädagogischer Perspektive“ beauftragt. Im Rahmen des Projekts sind eine Bestandsaufnahme der vorliegenden wissenschaftlichen Befunde zu Nutzung, Potenzialen und Risiken von Computerspielen sowie eine Repräsentativerhebung zu den Nutzungsgewohnheiten, kompetenzfördernden und riskanten Nutzungspraktiken bzw. möglichen Risikofaktoren erfolgt. Zudem sind zielgruppengerechte Handlungskonzepte und -empfehlungen für die medienpädagogische Praxis formuliert worden.

Die Ergebnisse aus dem Forschungsprojekt sind in Form von drei Publikationen aufbereitet worden: Die Hauptstudie (Bd. 66 der LfM-Schriftenreihe Medienforschung) dokumentiert die Ergebnisse des Projekts, welches dazu beitragen will, sowohl den „durchschnittlichen“ als auch den „exzessiven“ Spieler sowie die sozialen und individuellen Faktoren, die der Spielnutzung zugrunde liegen, besser zu verstehen

Zudem sind das der Studie zugrunde gelegte theoretische Konzept sowie die umfangreichen Fallanalysen (Spielerportraits) publiziert worden (ebenfalls in der LfM-Schriftenreihe Medienforschung, als Bände 67 und 68). Zusätzlich wurde ein Anlagenband [online](http://www.lfm-nrw.de/forschung/schriftenreihe-medienforschung/band-66-68.html) veröffentlicht, in dem u. a. ausführliche Spielanalysen und Materialien zu den qualitativen Interviews zusammengestellt wurden.“(LfM, Kompetenzerwerb, exzessive Nutzung und Abhängigkeitsverhalten, im Internet abrufbar unter: <http://www.lfm-nrw.de/forschung/schriftenreihe-medienforschung/band-66-68.html>.)

5.4.2. HERMANN, MICHAEL C. 2011

HERMANN, MICHAEL C. 2011, Gewalt im Fernsehen – Gewalt in der Realität Jugendlicher. Ergebnisse einer international vergleichenden Studie in Deutschland und Russland, in : Deutsche Jugend, 59. Jg., H.3, 120 – 127.

Die vergleichende Studie, die neben dem Fernsehen auch die Nutzung von Computerspielen untersuchte, kommt zu der Schlussfolgerung, dass die Mediennutzung von jungen Deutschen und jungen Russen sich nicht so sehr unterscheidet, wie erwartet:

„Die Ergebnisse zeigen insgesamt, dass eine stärkere Differenzierung hinsichtlich der Mediennutzungsprofile erforderlich ist und problematische Interaktionen der Rezeption fiktionaler Formate und Einstellungen zu Gewalt in beiden Ländern beschreibbar sind. Ferner wurde deutlich, dass sich die Einstellungen zur Gewalt weniger stark unterscheiden als gedacht. Beim subjektiven Gewalterleben sind die Differenzierungen nur gering, die Gewaltakzeptanz ist in Russland stärker ausgeprägt, während das Bedürfnis nach weiterer Gewaltrezeption bei den jungen Deutschen größer ist.“ (HERMANN 2011, 128).

5.4.3. DITTLER, ULRICH / HOYER, MICHAEL 2010

DITTLER, ULRICH / HOYER, MICHAEL 2010, Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht. Chancen und Gefahren des Aufwachsens in digitalen Erlebniswelten aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Sicht, München, KoPaed.

Die Aufsätze dieses Buches gehen von der Selbstverständlichkeit der Verfügbarkeit der digitalen Medien für die Generation der sogenannten „digital natives“ aus (im Gegensatz zu deren Vorgängergeneration, den „digital immigrants“, die die neuen Medien noch als eine ergänzende Option erlebt haben). Durch die Zusammenführung von aktuellen Forschungsergebnissen und Theorienansätzen können fundierte Erkenntnisse der Medienrezeption und Medienwirkung präsentiert werden.

5.4.4. KUNCZIK, MICHAEL, ZIPFEL, ASTRID 2010

KUNCZIK, MICHAEL, ZIPFEL, ASTRID 2010, Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 2004 – 2009. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Berlin (Die Studie ist abrufbar über die Internetseiten des BMFSFJ unter: <http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste.did=165440.html>). [Stand: 15.06.2011]

Nach einer kurzen Einführung in die begrifflichen und theoretischen Grundlagen der Medien- und Gewalt-Forschung werden die Forschungsbefunde für die Wirkung von Gewalt in Film und Fernsehen, in Computerspielen, im Internet, in der Musik, im Radio und in Comics betrachtet. Abschließend werden medienpädagogische Maßnahmen präsentiert, die den schädlichen Auswirkungen von Mediengewalt entgegenwirken können. Michael Kunczik und Astrid Zipfel stellen als Quintessenz ihrer Auswertung einer Vielzahl von Studien zur Wirkung von Mediengewalt fest, dass der Konsum medialer Gewaltdarstellungen einen Beitrag zur Entstehung einer zur Gewaltanwendung neigenden Persönlichkeit und von gewalttätigem Verhalten leisten kann (wenn

auch andere soziale oder Persönlichkeitsfaktoren einen stärkeren Einfluss haben mögen). Umgekehrt beeinflusst die Aggressivität des Medienkonsumenten aber auch die Zuwendung zu gewalthaltigen Medieninhalten. Es ist somit ein Wechselwirkungsprozess zwischen Zuwendung zu und Wirkung von Mediengewalt anzunehmen

- 5.4.5. STAUDE-MÜLLER, FRITHJOF 2010, *Gewalthaltige Computerspiele und Aggressionsneigung. Längsschnittliche und experimentelle Betrachtung konkurrierender Zusammenhangsannahmen*, Verlag Dr. Kovac, Hamburg.

Die Studie untersucht die Fragestellung, ob der Konsum von Computerspielgewalt aggressiv macht oder ob andererseits aggressive Spieler sich besonders gewalthaltige Spiele aussuchen. Die einschlägigen Theorien und Ergebnisse beider Wirkungsrichtungen werden dargestellt. Theoretische Grundlagen und empirische Methoden werden aufgearbeitet und die Grenzen der psychologischen Wirkungsforschung aufgezeigt. Eine Längsschnittstudie und ein Experiment ergänzen die Forschungsliteratur. Als Ergebnis wird festgestellt, dass Gewalt im Computerspiel durchaus dazu führen kann, die soziale Wahrnehmung und das Verhalten in Richtung Aggression zu beeinflussen.

- 5.4.6. Wirkung pornographischer Mediendarstellungen

Empirische Befunde zur Medienwirkung sexualisierter und pornographischer Darstellungen auf Jugendliche werden in dem Aufsatz von Ralf Vollbrecht thematisiert. Das Buch ist auch als Online-Ressource über die Bibliothek des Bundestages verfügbar:

VOLLBRECHT, RALF (2010), *Wirkung pornographischer Mediendarstellungen: Theorien, Annahmen und empirische Befunde zur Medienwirkung sexualisierter und pornographischer Darstellungen auf Jugendliche*, in: SCHETSCHKE, MICHAEL (HRSG.) *Sexuelle Verwahrlosung: empirische Befunde – gesellschaftliche Diskurse – sozioethische Reflexionen*, Wiesbaden: VS-Verl. 145 – 165.

Die Zusammenfassung zu diesem Werk lautet wie folgt:

„Wie die Wirkung pornographischer Mediendarstellungen einzuschätzen ist, hängt nicht zuletzt ab von dem gewählten theoretischen Zugang und dem mit ihm verknüpften Menschenbild. Im Folgenden werde ich auf einige ausgewählte theoretische Ansätze eingehen, da eine vollständige Darstellung von Wirkungsansätzen den Umfang des Beitrags sprengen würde. Historisch betrachtet, haben sich Theorien der Medienwirkungsforschung in der Auseinandersetzung mit jeweils einem Medium, dem Film, dem Radio, dem Fernsehen entwickelt. Wir leben heute jedoch in komplexen Medienwelten, in denen gleiche oder ähnliche Inhalte auf verschiedenen Kanälen kommuniziert werden, wobei von Wechselwirkungen auszugehen ist, und zudem in den Supermedien Computer und Internet Konvergenzeffekte auftreten, da vormalig getrennte Einzelmedien in ihnen aufgehoben sind. Soweit es um Medienwirkungen auf Subjekte geht (und nicht um gesellschaftliche Effekte), werden Medienwirkungen in der Medienpädagogik daher heute meist im Kontext von Sozialisation betrachtet, also theoretisch eher als Mediensozialisation konzipiert statt als Medienwirkung (vgl. dazu die Beiträge in Vollbrecht/Wegener 2010).“

5.4.7. Zwei Studien zur Auswirkung von Mediengewalt auf das Aggressionsverhalten Jugendlicher

WEBER, STEFANIE / HASLER, CHRISTOPH (2010), Gewalt in den Medien und ihre Auswirkungen auf das Aggressionsverhalten unter Jugendlichen. Zwei Studien zur Untersuchung des Zusammenhangs, Peter Lang GmbH, Frankfurt am Main.

Die in dieser Arbeit vorgestellten Untersuchungen haben zu signifikanten Zusammenhängen zwischen dem Konsum von gewalthaltigen Medien und der Aggressionsbereitschaft der Probanden bzw. einem tatsächlichen aggressivem Verhalten geführt. Doch auch zu diesen Ergebnissen wird betont, dass nicht von einem monokausalen Zusammenhang ausgegangen werden kann. Dies hatten die Ergebnisse einer vergleichenden Längsschnittstudie ergeben. Im Vorwort wird deshalb ableitend von den Ergebnissen der Studie, folgende Interpretation der Ergebnisse formuliert:

„Während weniger gewalttätige Schüler auf aggressive Medieninhalte auch nicht mit einer höheren Aggressionsbereitschaft reagieren, sind dahingegen gewalttätigere Schüler auch viel stärker durch gewalthaltige Medien beeinflussbar. Schüler, die also von vornherein aggressive Verhaltensauffälligkeiten zeigen, könnten nach dieser Vermutung daher auch durch gewalthaltige Medien zu einer höheren Gewaltbereitschaft angeregt werden. Aggressive Computerspiele können dieser Interpretation zufolge die Gewaltbereitschaft bei bereits gewalttätigen Jugendlichen fördern, ohne sie aber zu verursachen. (WEBER/HASLER 2010, 8).

5.4.8. WITTING, TANJA 2007

WITTING, TANJA 2007, Wie Computerspiele uns beeinflussen. Transferprozesse beim Bildschirmspiel im Erleben der User. München 2007.

Die Interviewstudie untersucht das Wirkungspotential von, den meist gewalthaltigen, Computerspielen. Es wird der Frage nachgegangen, ob das „Handeln und Erleben in virtuellen Welten in risikobehafteter Art und in bedenklichem Ausmaß Einfluss nehmen könnte auf das Denken und Handeln in der realen Welt.“ Hierzu wurden Spieler und Spielerinnen zu den Transfererlebnissen der virtuellen auf die reale Welt befragt. Die Spieler unterscheiden zwischen virtueller und realer Welt, dies schließt jedoch nicht aus, dass gewissen Elementen virtueller Spielwelten eine Relevanz und Bedeutsamkeit auch über die Grenzen dieser Welt zugewiesen seien. Witting stellt die Forderung nach einer Entwicklung der kritischen Reflexionsfähigkeit der Spieler, als Kontrollinstanz für diese Transferprozesse. In Anbetracht des immer höheren Realismusgehalts der Computerspiele wird es immer schwieriger eine reflexive, kritische Distanz zu bewahren. Die Studie kommt zu dem Ergebnis, das insbesondere die Reflexionsfähigkeit bei Kindern und Jugendlichen im Umgang mit den virtuellen Welten gefördert werden sollte.

5.4.9. SPITZER, MANFRED 2005, Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft, Stuttgart, Klett.

Die These von Spitzer lautet: „Elektronische Bildschirm-Medien – Fernsehen und Computer – machen dumm, dick und gewalttätig.“ (S. 245) Solche Verallgemeinerungen sind unter Berücksichtigung anderer zu dieser Thematik vorliegenden Studien jedoch nur schwer haltbar. Spitzer untersucht unter anderem die Zusammenhänge zwischen Schulerfolg und Bildschirm-Medien-

konsum und zwischen Gehirnentwicklung und Computerspielen. Dabei hält er selbst „intelligente Lernprogramme“ und „tollste Kindersendungen“ für schädlich (S. 81). Zweifelhaft sind auch seine Verallgemeinerungen aus Einzelfällen, bei den Bildschirmkonsum und direkte Gewalt in Verbindung gebracht wurden (S. 155ff.).

- 5.4.10. FRITZ, KARSTEN (Hrsg.) 2003, Mediensozialisation. Pädagogische Perspektiven des Aufwachsens in Medienwelten, Opladen, Leske+Budrich.

In diesem Buch untersuchen zahlreiche Autoren, welche Erfahrungen Kinder und Jugendliche durch die Nutzung von Medien machen und welche Auswirkungen dies auf ihre Sozialisation hat. Die Erfahrungen, die Kinder und Jugendliche mit Medien machen, stehen im Vordergrund. Aber auch die Folgen für pädagogische Institutionen, die sich aus dem Aufwachsen der Kinder in Medienwelten ergeben, werden thematisiert.

Ebenfalls als Power-Point-Präsentation liegt vor:

- HOPF, WERNER/ HUBER, GÜNTHER/ WEIß, RUDOLF, 2008: Media violence and youth violence: A 2-year longitudinal study. Abrufbar unter: <http://www.mediengewalt.eu/downloads/Hopf-Media.pdf> [Stand: 09.06.2011].

5.5. Psychosoziale Folgen von Cyber-Mobbing und Happy-Slapping

Keine Studien, sondern eine Power-Point-Präsentation hat der Fachbereich Pädagogische Psychologie der TU-Berlin veröffentlicht. In dieser wird auch auf die wenigen bestehenden Studien zu diesem Thema hingewiesen und die Wirkungen dieser Phänomene auf Jugendliche dargestellt:

- ITTEL, ANGELA & DIENHARDT, ANJA, Psychosoziale Folgen von Cyber-Mobbing und Happy-Slapping, TU-Berlin, Fachbereich Pädagogische Psychologie, Lisum – Fachtagung Cyber-Mobbing und Happy-Slapping als Realität in der Mediengesellschaft, abrufbar unter: http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/medien/jugendmedienschutz/sicherheit_im_internet_und_beim_handy/fachtagung_Cyber-Mobbing/Cybermobbing_LISUM_Frau_Ittel.pdf (Stand: 07. 06.2011).

Ebenfalls als Power-Point-Präsentation liegt vor:

- SCHULZ, IREN 2009, Cyber-Mobbing und Happy-Slapping als Realität in der Mediengesellschaft von Kindern und Jugendlichen, LISUM Fachtagung Cyber-Mobbing und Happy-Slapping, TU Berlin, abrufbar unter: http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/medien/jugendmedienschutz/sicherheit_im_internet_und_beim_handy/fachtagung_Cyber-Mobbing/Iren_Schulz.pdf.

5.6. Internationale Studien

5.6.1. BLANCHARD, JAY; MOORE, TERRY 2010

BLANCHARD, JAY; MOORE, TERRY 2010, The digital world of young children: Impact on emergent literacy. A White Paper. Arizona State University, College of Teacher Education and Leadership, (im Internet abrufbar unter: <http://www.pearsonfoundation.org/downloads/EmergentLiteracy-WhitePaper.pdf>) (Stand: 08. 06.2011).

Mit diesem Papier soll eine Diskussion in Gang gesetzt werden, wie sich die neuen Medien auf das Lernen, Sprechen, Lesen und Zuhören von Kindern und Jugendlichen auswirken. Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer Umgebung auf, die durch die neuen medienunterstützten Kommunikationsformen gekennzeichnet ist. Dies hat unterschiedliche Auswirkungen in den Ländern der dritten Welt und in den Industrieländern, Kinder aller Altersgruppen sind jedoch von diesen Veränderungen betroffen.

Die Studie liefert allerdings keine abschließenden Ergebnisse, sondern weist auf den Forschungsbedarf zu dieser Thematik und den mit ihr verbundenen Fragestellungen hin.

5.6.2. BUCKINGHAM, DAVID WITH CONTRIBUTIONS FROM WHITEMAN, NATASHA, WILLETT REBEKAH, BURN ANDREW 2007

BUCKINGHAM, DAVID WITH CONTRIBUTIONS FROM WHITEMAN, NATASHA, WILLETT REBEKAH, BURN ANDREW 2007, The Impact of the Media on Children and Young People with a particular focus on computer games and the internet. Prepared for the Byron Review on Children and New Technology. Commissioned by the Department for Children, Schools and Families. Centre for the Study of Children, Youth and Media, Institute of Education, University London. (Im Internet abrufbar unter: <http://media.education.gov.uk/assets/files/2008%20buckingham%20literature%20review.pdf>).

Dieser Bericht gibt einen Überblick zu den weltweit vorhandenen Untersuchungsergebnissen, die sich mit den Auswirkungen von Medien auf Kinder und Jugendliche befassen. Die in diesem Zusammenhang berücksichtigten Medien sind insbesondere Computerspiele und das Internet. Doch auch Forschungsergebnisse zu älteren Medien, wie dem Fernsehen werden berücksichtigt. Der Fokus der Betrachtung liegt dabei auf den schädlichen Wirkungen dieser Medien, obgleich darauf hingewiesen wird, dass es durchaus auch positive Medieneffekte zu verzeichnen gibt.

Der Bericht stellt fest, dass Untersuchungen zu den negativen Effekten von Medien zu den unterschiedlichsten Fragestellungen und mit unterschiedlichsten Untersuchungsanordnungen vorliegen. So wird einmal der Medieninhalt solcher Angebote thematisiert, andererseits der Umgang mit den Medien und seine Folgen, es gibt Kurzzeitstudien, aber auch Studien, die über einen längeren Zeitraum gemacht wurden, Studien, die Auswirkungen der Medien auf das Verhalten des Nutzers untersuchen und Studien, die emotionale Wirkungen etwa auf Einstellungen der Kinder und Jugendlichen erforschen.

Negative Medieneffekte seien aber oft oder meist auch mit positiven Effekten, beispielsweise Lernerfahrungen, verbunden. Aus diesem Grund wird in dem Papier die Schlussfolgerung gezogen, dass eindeutige Effekte, die durch diese Medien ausgelöst werden, nur schwach und nicht beweiskräftig oder eindeutig festgestellt werden konnten. Dies gilt auch für Computerspiele, denen häufig nachgesagt wird, dass sie die Gewaltbereitschaft der Nutzer verstärken sollen. Die Forschungsergebnisse hierzu würden keinen eindeutigen Beweis für diese These liefern.

Auch in Bezug auf das Internet konnte zwar festgestellt werden, dass Kinder und Jugendliche mit diesem Medium durchaus auch negative Erfahrungen machen, für die Beschreibung der negativen Wirkungen dieser Erfahrungen auf ihre Persönlichkeit fehlen allerdings haltbare und beweiskräftige Befunde.

Dies gelte auch für die neuen Formen der Kommunikation wie die Kommunikation in sozialen Netzwerken, Foren oder Online-Communities. Auch hier lassen sich die negativen Erfahrungen, die viele Jugendliche mit diesem Medium auch gemacht haben, nicht von den positiven Erfahrungen trennen. Ein Beweis für den unmittelbaren Zusammenhang von negativen Erfahrungen in diesem Bereich und den Auswirkungen auf die Persönlichkeit des Nutzers liegen nicht vor.

5.6.3. Weiter Studien und Forschungsarbeiten zur Wirkung von Gewaltdarstellungen in den Medien

Studien zur Wirkung von Gewaltdarstellungen in den Medien sind auch zu finden auf den Internetseiten des Media Awareness Networks, einer kanadischen, gemeinnützigen Organisation. (im Internet abrufbar unter: http://www.media-awareness.ca/english/corporate/about_us/index.cfm.)

6. Zusammenfassung /Ausblick

Insgesamt kann festgestellt werden, dass die zahlreichen unterschiedlichsten Studien zum Thema Medienwirkung auf Kinder und Jugendliche durch unterschiedliche Fragestellungen und Untersuchungskonzepte gekennzeichnet sind. Eindeutige, monokausale Antworten auf die Frage der Wirkung neuer Medien auf Kinder und Jugendliche können deshalb nicht gegeben werden. Es ist aber auch zu berücksichtigen, dass Studien zu dieser Thematik, insbesondere wenn es sich um Langzeitstudien handelt, noch nicht so zahlreich vorliegen, wie es vielleicht wünschenswert wäre. Es gibt zwar eine Fülle von Studien zum Thema Medienwirkung auf Kinder- und Jugendliche, Studien zu den neuen Medien und Kommunikationsformen liegen aber bislang nur in begrenztem Maße vor. Hier sollte aber auch berücksichtigt werden, dass solche Studien auf einen gewissen Zeitraum angelegt sein müssen und deshalb Forschungsergebnisse erst nach Ablauf eines solchen Untersuchungszeitraums zu erwarten sind.

Neben den negativen Effekten und Gefahren der neuen Medien sollten die positiven Wirkungen der Nutzung neuer Informationstechniken aber auch nicht unberücksichtigt bleiben. So bieten die neuen Medien die unterschiedlichsten Möglichkeiten, das Lernen und den Zugang zu dem verfügbaren Wissen zu optimieren. Damit die neuen Kommunikationstechniken in dieser Form

genutzt werden können, ist es aber auch erforderlich, dass Schule, Elternhaus und Bildungsträger die Medienerziehung fördern und unterstützen.

7. Literaturverzeichnis

BITKOM (Hrsg.) 2011, Jugend 2.0. Eine repräsentative Untersuchung zum Internetverhalten von 10- bis 18-Jährigen. Berlin, abrufbar unter: http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM_Studie_Jugend_2.0.pdf [Stand: 31.05.2011]

DEUTSCHES JUGENDINSTITUT (Hrsg.) 2007, Aktuelle Herausforderungen im Kinder- und Jugendschutz – Sexuelle Gewalt durch die neuen Medien, 14.

EU Kids Online: Risiken und Sicherheit im Internet. Befunde einer empirischen Untersuchung zur Onlinenutzung von Kindern und Jugendlichen. Januar 2011.

ELLER, FRIEDHELM 2000, Alterseinstufungen im Jugendschutz auf dem Hintergrund (entwicklungs-) psychologischer Erkenntnisse, Paderborn.

FRERICH, STEFAN: Grundlagen der Gewaltwirkungsforschung – wie wirkt Brutalität in Fernsehnachrichten und –filmen?- Eine allgemein verständliche Einführung für Laien. Abrufbar unter: http://www.stefre.de/Grundlagen_der_Gewaltwirkungsforschung.pdf [Stand: 25.05.2011].

HASEBRINK, UWE; LAMPERT, CLAUDIA 2011, Kinder und Jugendliche im Web 2.0, in : Aus Politik und Zeitgeschichte, Jugend und Medien, H. 3, 3-10.

HERMANN, MICHAEL C. 2011, Gewalt im Fernsehen – Gewalt in der Realität Jugendlicher. Ergebnisse einer international vergleichenden Studie in Deutschland und Russland. Deutsche Jugend. 59. Jg., H.3.

HOPF, WERNER/ HUBER, GÜNTHER/ WEIß, RUDOLF, 2008: Media violence and youth violence: A 2-year longitudinal study. Abrufbar unter: <http://www.mediengewalt.eu/downloads/Hopf-Media.pdf> [Stand: 09.06.2011].

KUNCZIK, MICHAEL; ZIPFEL, ASTRID 2010, Handbuch Mediensozialisation, Ralf Vollbrecht (Hrsg.); Claudia Wegener (Hrsg.), Wiesbaden, VS Verlag für Sozialwissenschaft, 373 – 379.

LANDTAG VON BADEN-WÜRTTEMBERG 2008, Konsum und Wirkung elektronischer Medien bei Kindern und Jugendlichen. Wesentliche Beiträge und Ergebnisse der öffentlichen Anhörung des Ständigen Ausschusses des 14. Landtags von Baden-Württemberg, 1. Aufl., abrufbar unter: http://www.landtag-bw.de/Gremien/Konsum_und_Wirkung_elektronischer_Medien_bei_Kindern_und_Jugendlichen.pdf. (Stand. 07.06.2011).

MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBAND SÜDWEST: KIM-Studie 2010. Basisuntersuchung zum Medienumgang der 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart, Februar 2011. Abrufbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf10/KIM2010.pdf>. [Stand: 30.05.2011].

MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBAND SÜDWEST: JIM-Studie 2010. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart, November 2010. Abrufbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf10/JIM2010.pdf>. [Stand: 30.05.2011].

MÖLLER INGRID (2011), Gewaltmedien und Aggression, in: Aus Politik und Zeitgeschichte, Jugend und Medien, H. 3, 18-23.

NIEDERSÄCHSISCHE LANDESMEDIENANSTALT (Hrsg.): Gewalt im Web 2.0. Der Umgang Jugendlicher mit gewalthaltigen Inhalten und Cyber-Mobbing sowie die rechtliche Einordnung der Problematik. Berlin 2008.

Staude-Müller, Frithjof: Gewalthaltige Computerspiele und Aggressionsneigung. Hamburg 2010.

STIX, DANIELA CORNELIA: Der Reiz des Verbotenen- Zur Akzeptanz der USK-Alterskennzeichen. Berlin 2009. Abrufbar unter: <http://opus.kobv.de/tuberlin/volltexte/2009/2349/> [Stand: 27.05.2011].