

Institut für Psychologie der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel  
 Entwicklungspsychologie, Pädagogische Psychologie und Rechtspsychologie

**C | A | U**

## Gewalt und Medien

### Formen, Umfang und Folgen für jugendliche Nutzer

*Thomas Bliesener*


Universität Kiel

Institut für Psychologie der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel  
 Entwicklungspsychologie, Pädagogische Psychologie und Rechtspsychologie

**C | A | U**

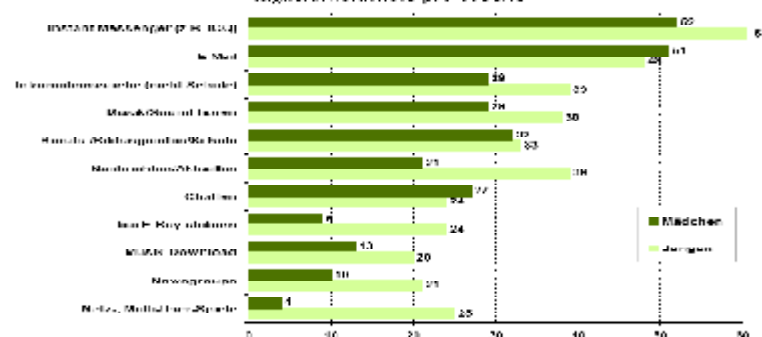
### Internetnutzung

- Ø mehr als 90% der 14-Jährigen haben Interneterfahrung
- Ø ¾ der Internetnutzer gehen mehrmals wöchentlich online
- Ø Alters- und Bildungsunterschiede sind eher gering

 mpfs

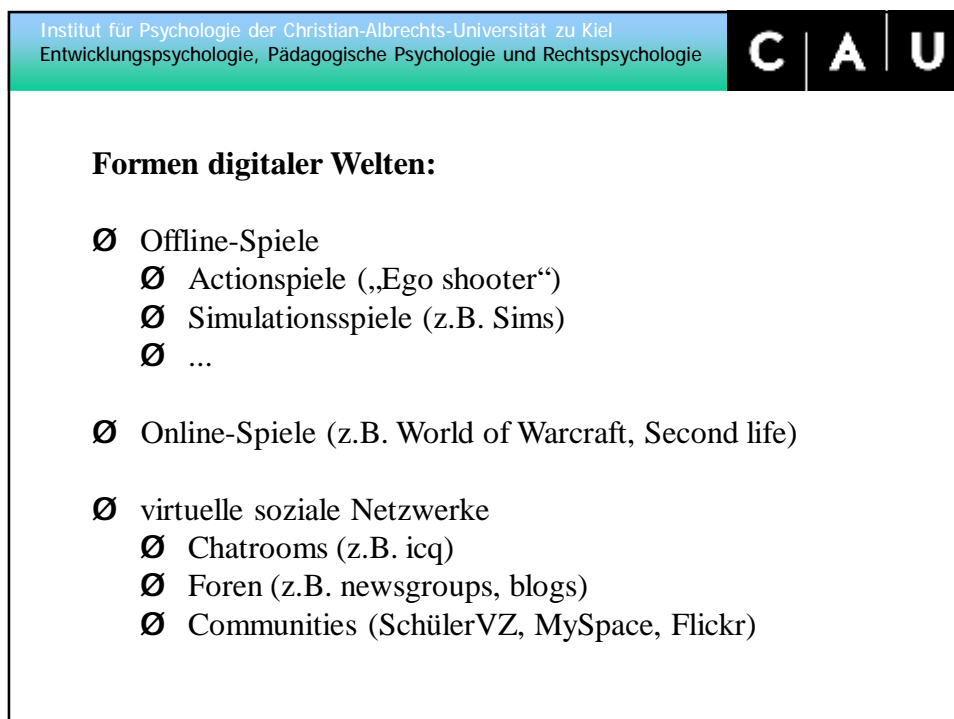
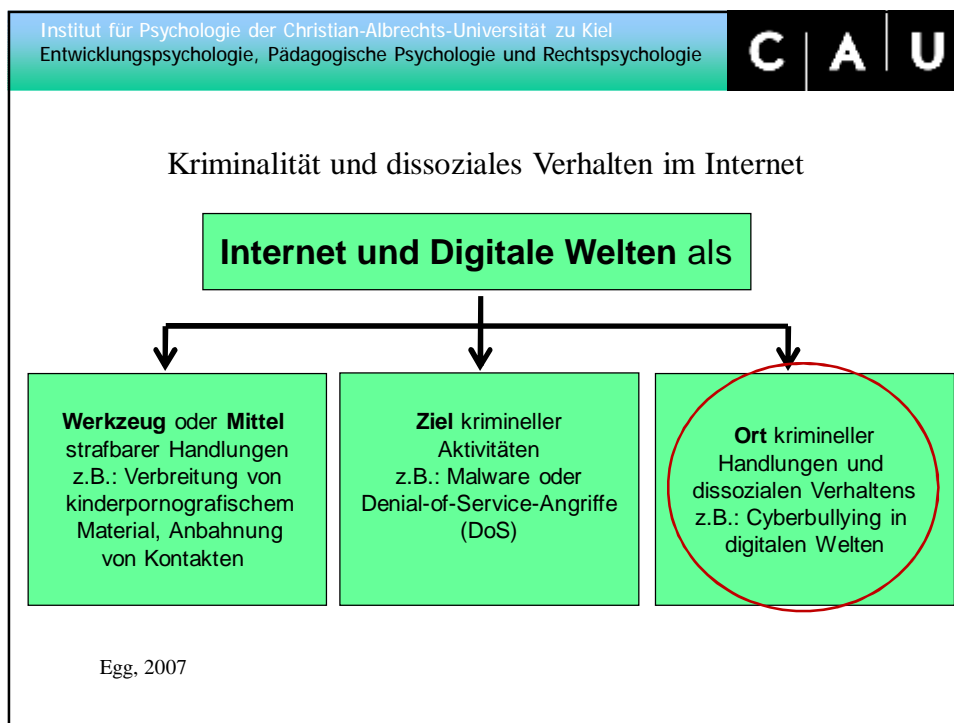
#### Internet-Aktivitäten 2006 (Auswahl)

- täglich/mehrmals pro Woche -



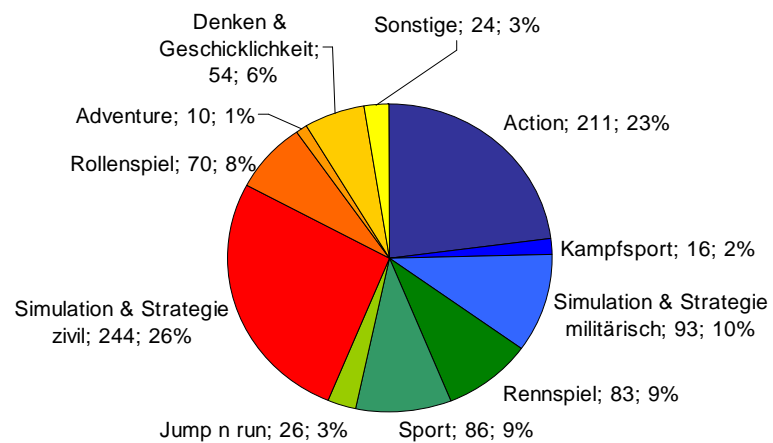
Aktivität	Mädchen (%)	Jungen (%)
Instant Messenger (IM) use	25	53
e-Mail	25	41
Instant Messenger (IM) use	29	25
Music downloading	29	30
Music downloading	29	28
Chatting	27	38
Search engines	24	24
Music downloading	13	20
News groups	11	15
Music downloading	4	25

Quelle: mpfs, JIM Study 2006. Angaben in Prozent. Quelle: eigene Aufbereitung. © CAU



## Kinder und Jugendliche in virtuellen Spielwelten

## Welche Spiele werden bevorzugt?



Staude-Müller & Bliesener, 2007, (630 Schüler/innen der Klassen 6-8)

### **Spielintensität**

- Ø 97 % der Jugendlichen zw. 12 und 19 Jahren spielen zumindest gelegentlich
- Ø 37 % zählen zu den intensiven Spielern, d.h. sie spielen täglich oder mehrmals wöchentlich (bei den Jungen sind dies 56 %)
- Ø Jungen spielen im Durchschnitt fast doppelt so viel (14,5 h/Woche) wie Mädchen (7,5 h/Woche)
- Ø etwa 15% der Jungen spielen mehr als 4 h täglich
- Ø 52% der Jungen spielen für ihr Alter nicht zugelassene Spiele
- Ø die Zahl der Intensivspieler und die Spielfrequenz sinken mit dem Alter und dem Bildungsgrad

### **Medienwirkungsforschung**

Wirkung gewalthaltiger Filme:

- Ø Gewöhnung and Leid und Schmerz des Opfers
- Ø Übernahme von negativen Stereotypen und Feindbildern
- Ø Lerneffekt, dass aggressive Konfliktlösungen effektiv sind

### **Medienwirkungsforschung**

- Ø Der Effekt von filmischen Gewaltdarstellungen auf das Verhalten ist für Kinder weit größer als für Erwachsene.
- Ø Der Effekt steigt mit der Zeit zwischen den Messzeitpunkten  
=> kumulative Effekte des Fernsehkonsums.
- Ø Kinder und Jugendliche mit Aufmerksamkeitsstörungen, einem gesteigerten Erlebnishunger und einer höheren Gewaltneigung zeigen eine Vorliebe für Genres mit hohem Gewaltanteil und einen höheren Konsum.

### **Vergleich Film - PC-Spiel**

- Ø PC-Spiel ist interaktiv (insbesondere bei online-Spielen)
- Ø teilweise deutlich höhere Konsumzeit beim PC-Spiel
- Ø (geringere) Realitätsnähe des PC-Spiels
- Ø flachere Dramaturgie

## Studie I

Versuchspersonen: 42 männliche Studenten

(Alter:  $M = 22,3$ ;  $SD = 2,9$ )

PC-Spiel: 20 min. „*Unreal Tournament*“ in 2 Varianten:

- wenig Gewalt (Energiewaffe nicht im Blickfeld, Einfrieren des Gegners)
- viel Gewalt (Schusswaffe im Blickfeld, Blut, Schreie, Körperteile, Schussgeräusche)

Quelle: Staude-Müller, Bliesener & Luthman, 2008

## Szenenbild



Counter Strike



Institut für Psychologie der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel  
Entwicklungspsychologie, Pädagogische Psychologie und Rechtspsychologie

**C | A | U**

### Studie

AV:

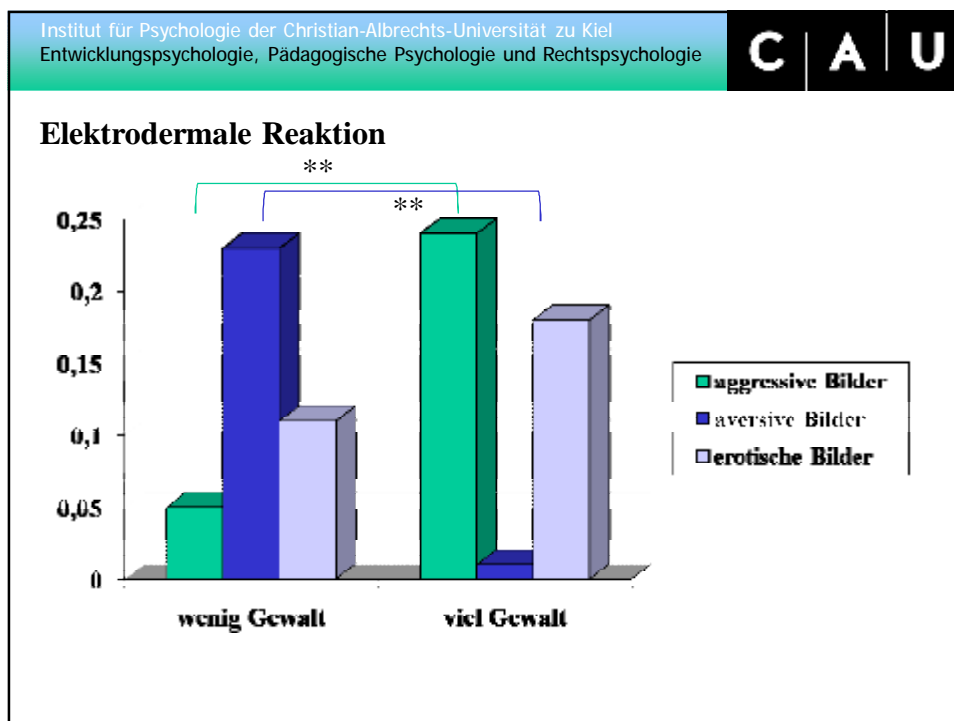
- physiologische Reaktion auf das Spiel
  - Atmung
  - Herzfrequenz
- Einschätzung der eigenen emotionalen Reaktion auf aversive, aggressionshaltige und erotische Bilder
- physiologische Reaktion (z.B. Hautleitwiderstand) auf die Bilder

### Fotobeispiele



### Ergebnisse

- Ø keine allgemeine Erhöhung der Erregung
- Ø Signifikante und differentielle Effekte bei den emotionalen Reaktionen:
  - Ø Habituation (Gewöhnung) an aversive Reize (Opferleid)
  - Ø Sensibilisierung bei aggressiven Reizen (Waffen)
- Ø aber kein entsprechender Effekt in der Selbstbeurteilung (evtl. durch höhere kognitive Kontrollprozesse reguliert)



Institut für Psychologie der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel  
Entwicklungspsychologie, Pädagogische Psychologie und Rechtspsychologie

**C | A | U**

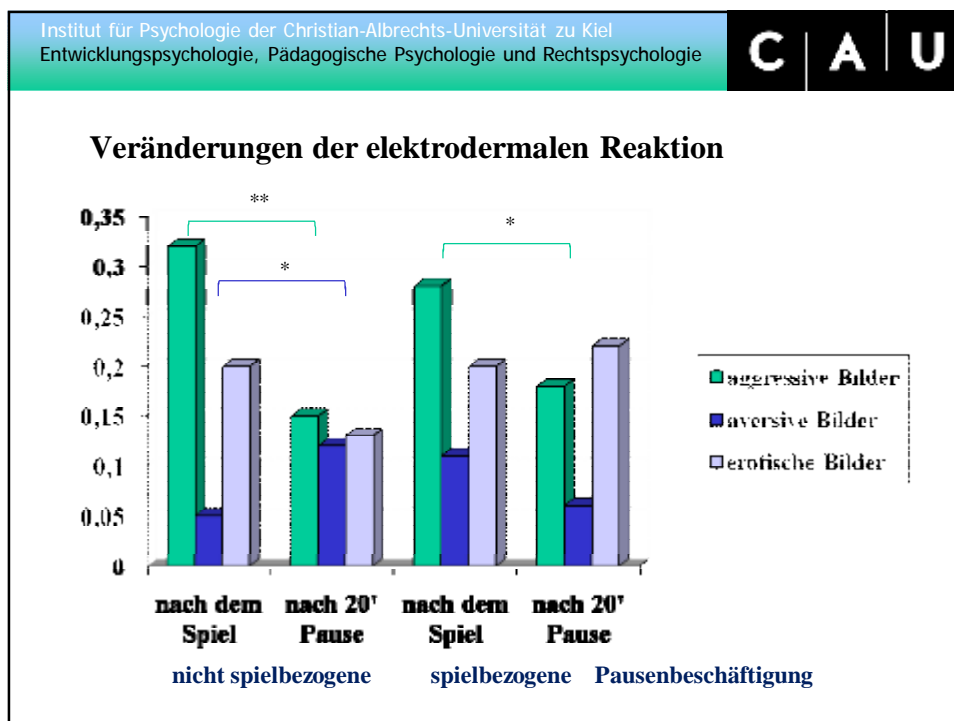
### Studie II

Versuchspersonen: 48 männliche Studenten  
(Alter:  $M = 23,1$ ;  $SD = 3,1$ )

PC-Spiel: 30 min. „Unreal Tournament“ in der Variante  
viel Gewalt

Messung der elektrodermalen Aktivität bei Bildpräsentation  
wie in Studie I

- unmittelbar vor/nach dem Spiel und nach 20 min. Pause.
- Pausenbeschäftigung: spielbezogen versus nicht spielbezogen



Institut für Psychologie der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel  
Entwicklungspsychologie, Pädagogische Psychologie und Rechtspsychologie

**C | A | U**

### Allgemeine Befundlage zu aggressionsrelevanten Effekten

- Ø schwache bis mittlere Effekte auf aggressionsrelevante Gefühle, Kognitionen und das Erregungsniveau
- Ø jüngere Studien zeigen höhere Effekte
- Ø die Effekte sind bei jüngeren Kindern höher
- Ø Aggressionsneigung und Bildung korrelieren mit Spielintensität und Spielpräferenz
- Ø kaum Erkenntnisse zu langfristigen Effekten
- Ø kurzfristige Effekte stärker bei Wenigspielern
- Ø aber auch Hinweise auf „publication bias“ in MA

## **Kinder und Jugendliche in virtuellen sozialen Netzwerken**

## **Problematisches Verhaltens, mit dem Kinder und Jugendliche in virtuellen sozialen Netzen konfrontiert werden**

- Ø Cyberbullying / Cyberstalking
- Ø Ankündigung von Gewalttaten (auch Suizid)
- Ø Sexuelle Angriffe (auch so genanntes „grooming“)
- Ø Anwerbeversuche durch religiöse und/oder  
weltanschauliche Gruppen
- Ø Anwerbeversuche durch politische extreme Gruppen

### **Cyberbullying/Cyberstalking:**

Die gezielte und wiederholte Schädigung durch die Nutzung elektronischer Medien

Ø *direkte Form*: Zusenden unerwünschter, beleidigender, bedrohlicher oder in andere Form negativer Nachrichten per SMS, IM, Email etc.

### **Cyberbullying/Cyberstalking:**

*indirekte Form*: Verbreiten von Gerüchten, Anschuldigungen, falschen Behauptungen, kompromittierenden Inhalten in virtuellen sozialen Netzwerken (Chat rooms, MySpace, StudiVZ, facebook etc.).

Unerlaubte Weiterleitung privater und vertraulicher Informationen (z.B. Party-Einladungen).

Missbrauch einer fremden Mail-Adresse (Eintragen in Listserver, Usenet groups etc.).

*Fall Ghylzain Reza.* Der korpulente Junge (Quebec) filmte sich selbst als Jedi-Ritter. Zwei Klassenkameraden stellten den Film ohne sein Wissen ins Netz. Der Spot wurde 15 Mio. mal angeklickt, über 100 Klone (Entfremdungen) wurden erstellt und verbreitet. GR wurde schwer traumatisiert, er hat die Schule verlassen und wird seit dem einzelbeschult. Gegen die Täter wurde im April 2006 außergerichtlich verhandelt.

### **Prävalenz negativer Erfahrungen in vsN:**

Online-Befragung unter Schülern (12-18 Jahre)

in Schleswig-Holstein und Hamburg,

N = 1247 (1422); 51,2 % weiblich; 88,8% deutsche Nat.

Nutzung:	Email	72,1%
	Instant Messenger	66,3%
	Chaträume	45,3%
	Social Network Plattformen	45,5%
	Foren	21,4%
	Online-Spiele	51,7%

Quelle: Staude-Müller, Bliesener & Nowak, 2009

### Prävalenz negativer Erfahrungen in vsN:

		eher bei:
- bedroht worden	18,8%	Jungen
- Missbrauch der Identität	12,9%	Jungen; Jüngeren
- sexuelle Viktimisierung	26,5%	Mädchen
- Unwahres verbreitet	23,6%	
- Geheimnisse verraten	9,7%	12-13-Jähr.
- erpresst worden	7,8%	12-15-Jähr.
- Aufruf zur Gewalt	9,1%	Jungen; 16-17-Jähr.
- beschimpft, beleidigt etc.	21,9%	Jungen; Jüngeren
- neg. Bildmaterial verbreitet	10,9%	Jungen

alle Formen negativer Erfahrungen korrelieren mit eigenem dissozialem Verhalten

Quelle: Staude-Müller, Bliesener & Nowak, 2009

### Formen der sexuellen Viktimisierung in vsN

- Ø Verbale sexuelle Belästigungen
- Ø Übermittlung pornografischer Darstellungen
- Ø Exhibitionistische Handlungen
- Ø Kontaktaufnahme zur Vorbereitung eines sexuellen Missbrauchs (Grooming)

**Prävalenz:** 27% (eher Ältere und eher Mädchen)

### **Anwerbeversuche von religiösen oder extremistischen Gruppen:**

- Ø Aufforderung zur Diskussion
- Ø Einladung zu Konzerten/Veranstaltungen
- Ø Zusendung von Materialien (Schriften, Musikdateien)
- Ø Einladung zu gemeinsamen Treffen

### **Prävalenz**

- bei religiösen Gruppen: 5,5% (eher 12-13-Jährige)
- bei politischen Gruppen: 9,4% (eher Ältere und eher Jungen)

### **Konfrontation mit bizarren oder problematischen Ideen, Weltbildern, Vorhaben u.ä. in Foren, Chats und Newsgroups:**

- Diskussion von obskuren Ideen (z.B. Verschwörungstheorien, Gewaltphantasien)
- Aufforderung zu selbstgefährdendem Verhalten (z.B. Schnippeln, suizidalem Verhalten)
- Ankündigung und Planung von Straf- und Gewalttaten (z.B. Massaker, Attentate, Amokläufe)

Institut für Psychologie der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel  
Entwicklungspsychologie, Pädagogische Psychologie und Rechtspsychologie

**C | A | U**

X-No-Archive:yes

Ich bin's wieder, euer Franky.Habt' ihr keine Lust mehr  
ständig ab- und zuzunehmen? Ich biete die Lösung:

Ich suche nämlich frisches Menschenfleisch.  
Am liebsten mag' ich gut gemästete Exemplare.

Wenn ihr bereit zur Mast und anschliessenden Schlachtung seid,  
dann schreibt mir. Euer Fleisch wird bei mir gut verwertet und  
in wahre Köstlichkeiten verwandelt.

Franky

[ [Auf dieses Posting antworten](#) ]

<http://de.nntp2http.com/alt/etc/wunschgewicht/2006/12/538657a7f115108ee23735564b95e14b.html>

Institut für Psychologie der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel  
Entwicklungspsychologie, Pädagogische Psychologie und Rechtspsychologie

**C | A | U**

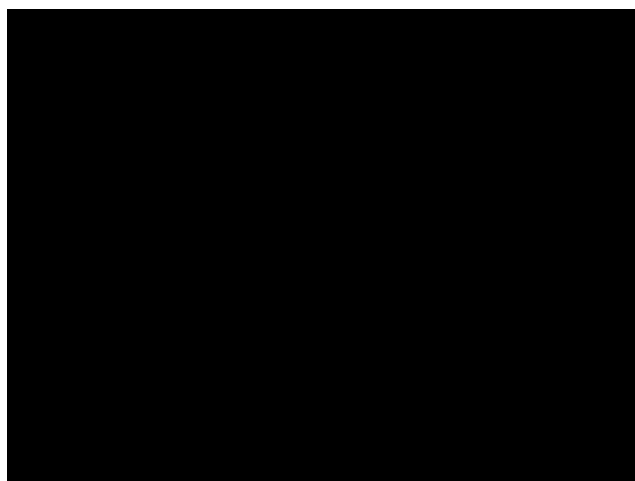
### Weitere Problembereiche

- Ø Online-Spiele (z.B. World of Warcraft, Second life)
  - sozialer Druck und Abhängigkeit, Suchtgefahr
  - Betrugsdelikte
- Ø Handys und Snuff-Videos (happy slapping) / Schockvideos
  - Aufzeichnung und Verbreitung von Bildern mit  
kompromittierendem Inhalt
  - Zusendung von Verbreitung von gestellten bzw.  
authentischen massiven Gewaltszenen

## Beispiele für Schockbilder und Schockvideos







### **Risikobewußtsein**

- Ø es findet sich ein deutlicher third-person-Effekt:  
50,4% halten die Gefährdung der eigenen Person durch das Internet für gering oder sehr gering.  
Bezüglich anderer Personen sehen nur 20,9% der Befragten eine geringe oder sehr geringe Gefährdung.

## **Was tun?**