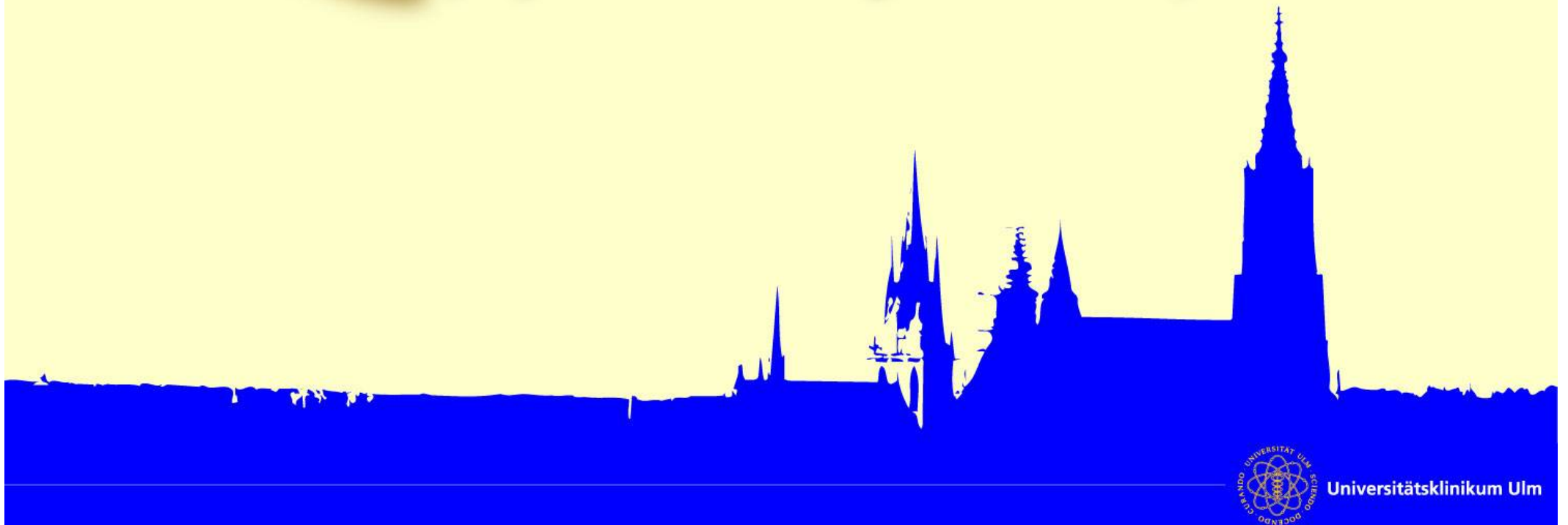




# Klinik für Kinder- und Jugend- psychiatrie/Psychotherapie



# Medienkonsum und Mediengewalt – ein Auslöser aggressiven und delinquenten Verhaltens

Tagung der Schweizerischen Arbeitsgruppe für  
Kriminologie

„ Neue Technologien und Kriminalität: Neue  
Kriminologie?“

Interlaken 10.3.2006

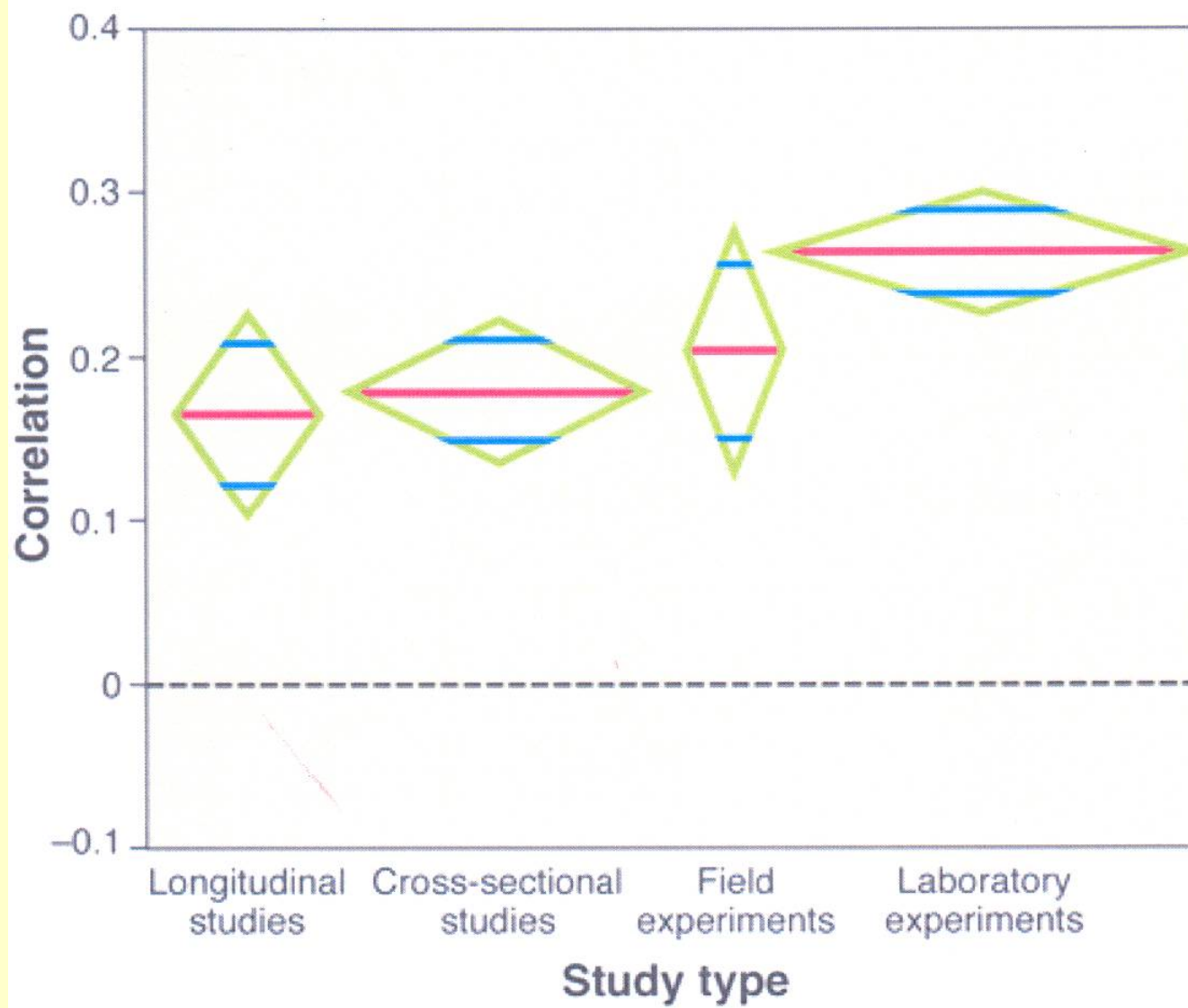
*J.M. Fegert (Ulm)*



- Einführung
- Forschung zu Zusammenhängen zwischen Medienkonsum und Aggressivität / Gewalt
  - Studienlage, Metaanalysen
  - Eigene Forschungsergebnisse
  - Mediengewalt und Delinquenz
  - Moderatorvariablen
- Kasuistik eines 9 jährigen Jungen
- Empfehlungen

# Klarer Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggression

- Metaanalysen von Forschungsstudien, insbesondere Arbeitsgruppe von Craig A. Anderson (2001, 2003 und 2002) oder Browne, Lancet (2005), zeigen Zusammenhänge zwischen Mediengewalt und Aggression.
- Anderson 2002, Science S. 2377ff analysierten
  - 46 longitudinale Studien mit insgesamt 4.975 Teilnehmern
  - 86 Querschnittsstudien mit 37.341 Teilnehmern
  - 28 Feldexperimente mit 1.976 Teilnehmern und
  - 124 experimentelle Laborstudien mit 7.305 Teilnehmern.



- Mediengewalt hat einen schwachen bis mittleren Effekt ( $r = .13 - .32$ ) auf gewalttätiges Verhalten.
- Sehr viel mehr Studien zeigen einen Zusammenhang mit aggressivem Verhalten (teilweise auch mit Gewalt und Kriminalität) ( $r = .18 - .38$ )
- Unabhängig von Methoden lassen sich diese Effekte immer wieder finden.
- Langzeitstudien zeigen Folgen von Mediengewaltkonsum in der Kindheit bis ins Erwachsenenalter.
- Effekte sind unterschiedlich je nach Ausgangsniveau des aggressiven Verhaltens, zeigen sich aber auch bei Probanden, die nicht ohnehin schon eine stärkere Aggressionsneigung hatten.

# Bewertung von Metaanalysen mit Effektstärken

- Cohens Daumenregel:  $d = .20$ , ist ein kleiner Effekt  $d = .50$  ist ein mittlerer Effekt und  $d = .80$  ist ein sehr starker Effekt.
- $r$  von  $.20 - .30$  ist ein mittlerer Effekt.
- Beispiel: der durchschnittliche Effekt von Gewaltmedienkonsum in verschiedenen Metaanalysen zeigt nach dieser Klassifikation kleine bis mittlere Effekte. Dies wurde vor allem in der Medienliteratur stets bagatellisiert.
- Eine Effektstärke von  $r = .26$  ( $d > .40$ ) wie sie eine Metaanalyse für Filme mit gewalttätigen Inhalten fand, ist
  - stärker als der Effekt des Kondomgebrauchs auf die Verminderung des HIV-Risikos oder
  - stärker als der Effekt von Passivrauchen am Arbeitsplatz auf Lungenkrebs,
  - oder stärker als der Effekt der Calciumeinnahme auf die Knochenmasse und
  - Ungefähr gleichstark wie der Effekt von Antidepressiva zur Behandlung der Depression bei Erwachsenen

- Repräsentative Datenerhebung zwischen 7.11.94 und 20.12.94.
- Ausgangsstichprobe 12.588 Haushalte. In 3.663 Haushalten (29,1%) lebten Kinder und Jugendliche im Alter von 4 – 18 Jahren, dies entspricht dem in der Mediaanalyse für 1994 ermittelten Anteil.
- Die Rücklaufquote betrug 78%.
- Erreicht wurden 2.856 Teilnehmer.
- Hinsichtlich zentraler, soziodemographischer Variablen unterscheidet sich die CBCL Stichprobe nicht von der Mediaanalyse für 94 (Quelle: Döpfner et al. 1998)

- Mitte der 90er Jahre fanden wir keine signifikanten Unterschiede in der Häufigkeit des Computerspielens bei Kindern aus Einelternfamilien und Kindern aus Zweielternfamilien. 57,2% der Mütter aus Einelternfamilien und 53,8% der Mütter aus Zweielternfamilien gaben damals an, dass ihre Kinder nie mit dem Computer spielen.
- Bis zu 1 Stunde spielten 24,3% der Kinder in Einelternfamilien (EEF) und 32,8% der Kinder in Zweielternfamilien (ZEF).
- Bis zu 2 Stunden 15,6% in EEF vs. 10,2 in ZEF
- Bis zu 4 Stunden 2% in EEF vs. 2,6% in ZEF
- Über 4 Stunden täglich spielten knapp 9% in EEF und 0,7 in ZEF.

- Jugendliche spielten damals signifikant häufiger als Kinder
- 5,2% der Jugendlichen spielten bis zu oder über 4 Stunden pro Tag, nur 1,2% der Kinder tun dies ( $p < 0.0001$ )
- Jungs spielen häufiger als Mädchen
- 7,1% aller Buben hatten intensiven Computerspielkonsum, nur 0,9% der Mädchen ( $p < 0.0001$ )
- Kinder mit auffälligem aggressivem Verhalten spielen deutlich häufiger Computer (OR = 1.82, CI: 1.53 – 2.17)

- 38,6% der Kinder und Jugendlichen lesen nach Elternangaben überhaupt nicht. 46% nur bis zu einer Stunde pro Tag. Bei Nichtlesern sind Verhaltensauffälligkeiten immer häufiger als bei Lesern. Am stärksten sind die Effekte bei:
  - Aufmerksamkeitsproblemen ( $p = 0.0043$ )
  - Delinquentes Verhalten ( $p = 0,0055$ )
  - Für den Gesamtsummenscore ergibt sich ein P von  $p = 0.39$
- Mehr Kinder in Einelternfamilien lasen überhaupt nicht (42,4% vs. 38,1%). Lesen aber Kinder und Jugendliche aus Einelternfamilien, lesen sie in der Regel länger als altersgleiche Kinder in Zweielternfamilien.

- Langzeitstudien zeigen Zusammenhänge mit Körperverletzung, Gewalt in Beziehung bzw. in der Ehe
- Es gibt keine klaren Belege für Vergewaltigung, schwere Körperverletzung, Totschlag und Mord. Hierfür wären sehr große Stichproben nötig, da die Basisrate dieser Ereignisse relativ niedrig ist.

# Korrelation mit Kriminalität oder Verursachung von Kriminalität

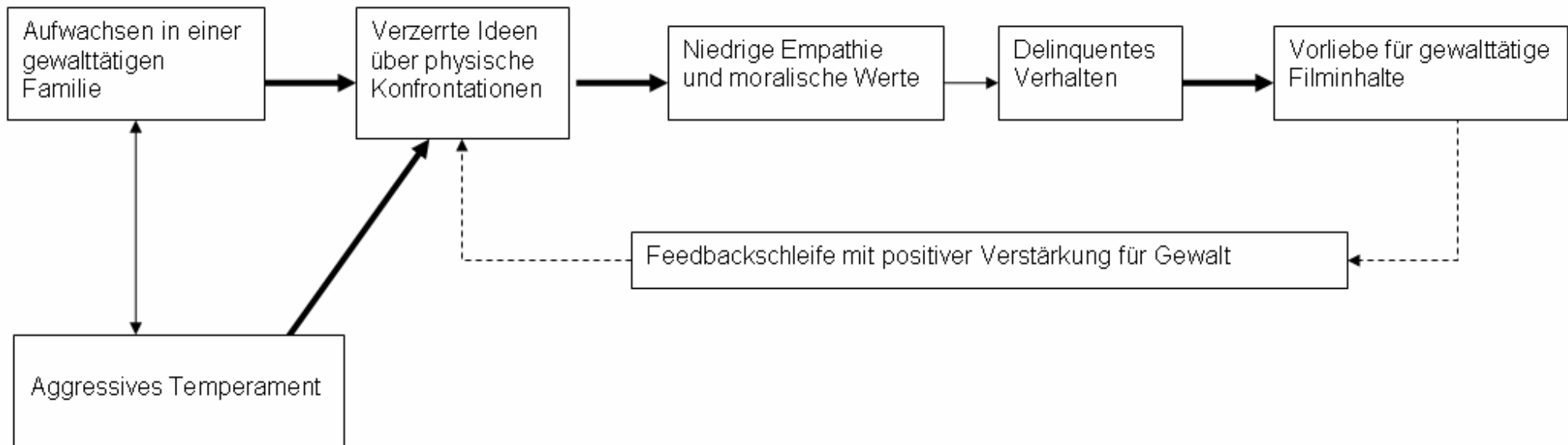
- Zusammenhänge zwischen schweren Verbrechen und Medienkonsum konnten nachgewiesen werden, es ist aber unklar, ob ein kausaler Zusammenhang besteht.
- Prospektivstudien nicht groß genug.
- Studien an forensischen Patienten z. B. Sue Bailey (1993) untersuchte 40 jugendliche Mörder und 200 jugendliche Sexualstraftäter und fand ausgedehnten Konsum von Gewaltfilmen und pornografischen Videos als wichtigen Faktor bei der Begutachtung dieser Straftäter.
- In einigen Fällen kam es direkt zu Imitation von Filmhandlungen
- Surette (2002) zeigte in seiner Studie, dass  $\frac{1}{4}$  aller von ihm interviewten jugendlichen Straftäter versuchten, Verbrechensabläufe aus Medien nachzuahmen.

- Eine Langzeitstudie der Gruppe um Kruttschnitt, Heath, hatte Gewaltdelinquenz als Studienzielgröße und fand Zusammenhänge zwischen Medienkosum in der Kindheit Und Gewaltdelinquenz.
- Andere Autoren (Savage, 2004) behaupten in einem Review von Longitudinalstudien, es gäbe keinen Nachweis von Zusammenhängen zwischen Medienkonsum und Gewalt, allerdings hatten 11 von 12 dieser Langzeituntersuchungen Gewaltdelinquenz nicht als Zielgröße und konnten deshalb keine direkten Effekte nachweisen, die einzige die dies direkt untersuchte fand Zusammenhänge.
- Diese Zusammenhänge wurden stärker, wenn die Interaktion zwischen häuslicher Gewalt und Gewaltfernsehkonsument berücksichtigt wurde.

- Englische Studie zu Mediengewalt und Verbrechen (Browne und Pennell 1998 a + b, 1999)
- The behaviour impact of the viewing film violence, London Home Office 1999, official report of a government sponsored study.
- Verglichen wurden 82 junge Straftäter mit 40 Nichtstraffälligen. Die inhaftierten Straftäter berichteten, höhere Konsumraten für Satellitenfernsehen und Videofilme, sie berichteten auch eine Präferenz für Gewaltfilme und identifizierten sich mit gewalttätigen Rollenmodellen.
- In psychometrischen Untersuchungen zeigten sie weniger Empathie, geringere moralische Entwicklung, stärkeres aggressives Temperament und verzernte Wahrnehmung über Gewalt.

- Dieselbe Studie zeigte, dass während des Ablaufs eines Films Gewaltstraftäter deutlich mehr an Gewaltszenen interessiert waren als die Kontrollgruppe.
- 10 Monate nach der Vorführung des Films erinnerten sich doppelt so viele Straftäter im Vergleich zur Kontrollgruppe an Gewaltszenen und identifizierten sich mit den gewalttätigen Hauptdarstellern.
- Die US-Amerikanische Studie von Slater et al. 2003 zeigte ebenfalls, dass aggressive Jugendliche in einer Auswahl Aufgabe gewalttätige Computerspiele, Videospiele und Internetsides mit gewalttätigem Inhalt bevorzugten.

# Modell von Browne und Pennell zur Erklärung der Entwicklung der Vorliebe für gewalttätige Filme



- Hoch signifikanter Zusammenhang ( $p < 0,01$ )
- Signifikanter Zusammenhang ( $< 0,05$ )
- - - - -** Angenommener Zusammenhang

- Gruppenstatistisch besteht ein kleiner bis mittlerer korrelativer Zusammenhang zwischen aggressivem Verhalten und Gewalt im Fernsehen. Zu **Videospielen** gibt es weniger Forschung. Hier zeigen sich eher gleiche bis größere Zusammenhänge mit Gewaltdarstellungen. Es besteht offensichtlich auch ein Zusammenhang mit der Größe des Bildschirms.
- **Digitale Technologie hat Kontrolle von kindlichem Medienkonsum noch schwieriger bis unmöglich gemacht.**
- Viele Studien beziehen wichtige Einflussvariablen nicht mit ein. Aus der Perspektive der Analyse der Vorgeschichte von Straftaten ergibt sich, dass Medienbeispiele in einem erheblichen Anteil der Jugendkriminalität eine Vorbildrolle spielen.
- Jugendliche Straftäter sind fixiert auf Gewaltinhalte in Filmen und identifizieren sich mit Darstellern die Gewalt ausüben.

- Greven und Fegert (1993) zeigten, dass mehr als die Hälfte aller Musikvideos Mitte der 90er Jahre Gewaltinhalte und Inhalte sexueller Gewalt präsentierten.
- Die in Studien festgestellten Effekte sind Desensibilisierung gegenüber Gewalt als Kurz- und Langzeitfolge (Greeson und Williams 1996, Rehman und Reiley 1985, Straßburger und Hendren 1995)
- Verstärkte Effekte zeigten sich insbesondere für sexuelle Gewaltdarstellungen durch eine direkte Verstärkung durch sexuelle Erregung.

# Früher Fernsehkonsum

- Einführung von Babyfernsehen (Teletubbies) und permanentes Fernsehen als familiäre Backgroundgestaltung vor allem in Unterschichtsfamilien.
- Christakis (2004) fand in einer nationalen Langzeitstudie einen, durch eine logistische Regression abgesicherten, Zusammenhang zwischen frühem Fernsehkonsum und ADHD im Alter von 7 Jahren.
- 1278 Kinder wurden mit einem Jahr, 1345 Kinder mit drei Jahren untersucht. Ein klarer Zusammenhang mit der Menge des täglichen Fernsehkonsums und dem Auftreten von ADHD [log. Regression: 1. Lj. mit ADHD im 7. Lj. als abhängiger Variable 1.09 (1.03 – 1.15) und Fernsehkonsum 3. Lj. und ADHD im 7. Lj. ebenfalls 1.09 (1.02 – 1.16)]

- Das kindliche Gehirn entwickelt sich nach der Geburt rasch weiter (Barkovich et al. 1988, Yamada et al. 2000)
- Umweltfaktoren, insbesondere der Grad der Stimulation, beeinflusst die Zahl und dichte neuronaler Synapsen.
- Greenough et al. (1987) Hypothese Überstimulation durch schnell wechselnde Bilder führt zu kürzerer Aufmerksamkeitsspanne bei Kindern und damit erlernten ADHD, z. B. Hartmann (1996).
- Koolstra und van der Voort fanden statistisch signifikante Zusammenhänge zwischen frühem Fernsehkonsum und schlechterem Schriftspracherwerb bzw. weniger Lesen im Schulalter.

- Charakteristika bei den Medienkonsumenten
  - Alter
  - Aggressivität
  - Ansichten über Realitätsbezug in den Medien
  - Identifikation mit aggressiven Darstellern
  - Vorbestehende Psychopathologie
  - Möglicher Weise genetische Ausstattung

- Elterliche und Familieneinflüsse
  - Kriminalität, insbesondere beim Vater
  - Broken Home
  - Alleinerziehen
  - Eltern mit hohem Gewaltmedienkonsum
  - Keine elterliche Kontrolle bzw. begleitende Teilnahme am Medienkonsum

- Charakteristika der dargestellten Täter (Empathie)
- Grad des Realismus in der Gewaltdarstellung
- Ideologische Rechtfertigung der Gewalt
- Darstellung von Konsequenzen der Gewalt (Beispiel: In Japan stark verbreitetes sadomasochistische Gewaltdarstellungen, Leiden der Opfer wird für Bedürfnisse des Publikums besonders stark gezeigt, weniger Nachahmereffekte als brutale Gewalt ohne Darstellung des Leidens der Opfer, z. B. in USA.)

- Alle Studien zeigen, dass die zugrunde liegenden psychologischen Mechanismen, die im Experiment gut untersucht sind, bei allen Menschen funktionieren.
- Damit ist jeder ein Risikoprobant. Allerdings zeigen sich protektive Faktoren wie: Geschlecht, nichtaggressive Primärpersönlichkeit, keine zugrunde liegenden Verhaltensauffälligkeiten, günstige Aufwuchsbedingungen (Mittelschicht, Zweielternfamilie), höhere soziale Schicht, höhere Intelligenz.

- Eltern sollten klar auf die Risiken frühen Fernsehkonsums und auf die Risiken des Konsums von Gewaltinhalten im Fernsehen hingewiesen werden. Die Risiken sind:
  - Störungen der Aufmerksamkeits- und Konzentrationsentwicklung
  - Entstehung aggressiver Grundhaltung
  - Antisoziales Verhalten
  - Angst und
  - Desensibilisierung gegenüber Gewalt bzw. Emotionalisierung und mangelnde Empathie.
- Eltern sollten sich in jeder Altersstufe einen Überblick darüber verschaffen, in welchem Ausmaß ihre Kinder Medien konsumieren und welchen Anteil dabei Gewalt und sexuelle Gewaltinhalte spielen.
- (Cave: Fernseher, DVD etc. im Kinderzimmer, was wird im Internet konsumiert, welche DVDs werden ausgeliehen und getauscht bzw. gemeinsam angesehen in der Peer Group.)
- Filme mit gewalttätigem Inhalt sollten zusammen mit Kindern gesehen werden. Emotionale Verarbeitung geschieht im Gespräch mit Eltern und Gleichaltrigen über die Inhalte.
- Nicht überfordern und nicht „in Watte packen.“

Kinder- und Jugendpsychiater, psychologische Psychotherapeuten, Berater und Pädagogen sollten Eltern Unterstützung und Beratung anbieten

- Güterabwägung bei Mitwisserschaft über Gewaltphantasien
- Völlig unkontrollierter Medienkonsum von extrem gewalttätigen oder sexuellen Gewaltinhalten kann eine Misshandlungsform sein, welche häufig mit emotionaler Kindesmisshandlung bzw. Kindesvernachlässigung kombiniert ist.

- Fachpolitische Empfehlungen, staatlicher Jugendschutz und Jugendmedienschutz
- Berücksichtigung der Medienkonsumanamnese bei der Begutachtung von Straftätern
- Aktive Auseinandersetzung mit Konsummustern, Idealisierungen von Gewaltdarstellern etc. im Jugendmaßnahmenvollzug
  - Konfrontative Medienpädagogik



# Klinik für Kinder- und Jugend- psychiatrie/Psychotherapie

Prof. Dr. med. Jörg M. Fegert

Steinhövelstraße 5  
89075 Ulm

Tel. 0731/500-33544/45

Fax 0731/500-33546

e-mail: [joerg.fegert@medizin.uni-ulm.de](mailto:joerg.fegert@medizin.uni-ulm.de)

