

Mediengewaltforschung

Überblick und Probleme

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

Vortrag am 22.03.2004

DGfE-Kongress an der Universität Zürich

„Bildung über die Lebenszeit“

Einleitung

Gewalt und Prosozialität in den Medien

- Erste Inhaltsanalysen in den USA objektivieren hohe Gewaltanteile des Fernsehens (Logan, 1950; Head, 1954; Klapper, 1960; Gerbner & Gross, 1973).
- Im internationalen Vergleich sind in den USA, gefolgt von Japan, die Gewaltanteile des Fernsehens überproportional hoch (Huesmann & Eron, 1986, S. 21; Iwao et al., 1981, S. 31).
- Umfassende Analysen der deutschen Fernsehlandschaft seit den 90er Jahren (Groebel & Gleich, 1993; Krüger, 1994, 1996).
- Prosoziales Verhalten war lange Zeit in der Psychologie nicht präsent, seit Latané und Darley (1970) hat das Interesse an der Thematik des altruistischen und uneigennütigen Verhaltens sprunghaft zugenommen. Prosoziales Verhalten und Medienkonsum sind heute forschungsmäßig gut abgedeckt (Mares & Woodard, 2001; Wiegman et al., 1992).

Methodische Grundlagen der Studie „Das Weltbild des Fernsehens“

- Repräsentative **Stichprobe** von 712 aufgezeichneten und digitalisierten Fernsehsendungen (ca. 400 Stunden) von **öffentlich-rechtlichen** und **privaten** Fernsehanbietern.
- **Kategoriensysteme** für 16 Bereiche mit etwa 12 - 16 Einzelmerkmalen
- **Zeitunabhängige Kategorien** für das Auftreten von Ereignissen in Bezug auf die Bereiche Jugendschutz, Werte, Thematisierungen, Entwicklungsaufgaben, Seniorendarstellungen, Komik, Animationsfiguren, Personendarstellungen [Rollen, Rolle-Moderator, Rolle-Musikvideo, Menschenbilder, Klischees], Sendungsbogen, Formale Bögen).
- **Zeitabhängige Kategorien** für die Bereiche Aggression, Ausländer, Drogen, Prosozialität, Sexualität und Tod

Anteile Aggression und Prosozialität an der Gesamtsehzeit

| Sendeanstalten | Aggression | | Prosozialität | |
|------------------|------------|-----|---------------|-----|
| | Dauer | % | Dauer | % |
| öffentl.-rechtl. | 475.4 | 4.2 | 502.7 | 4.5 |
| Privat | 819.6 | 5.8 | 730.0 | 5.2 |
| Gesamt | 1295.0 | 5.1 | 1232.8 | 4.9 |

Aggressive und prosoziale Ereignisse kommen vergleichbar häufig im Fernsehen vor, aber mit der gleich häufigen Thematisierung sind keine symmetrischen Effekte verbunden (Mares & Woodward, 2001, S. 195 f)!

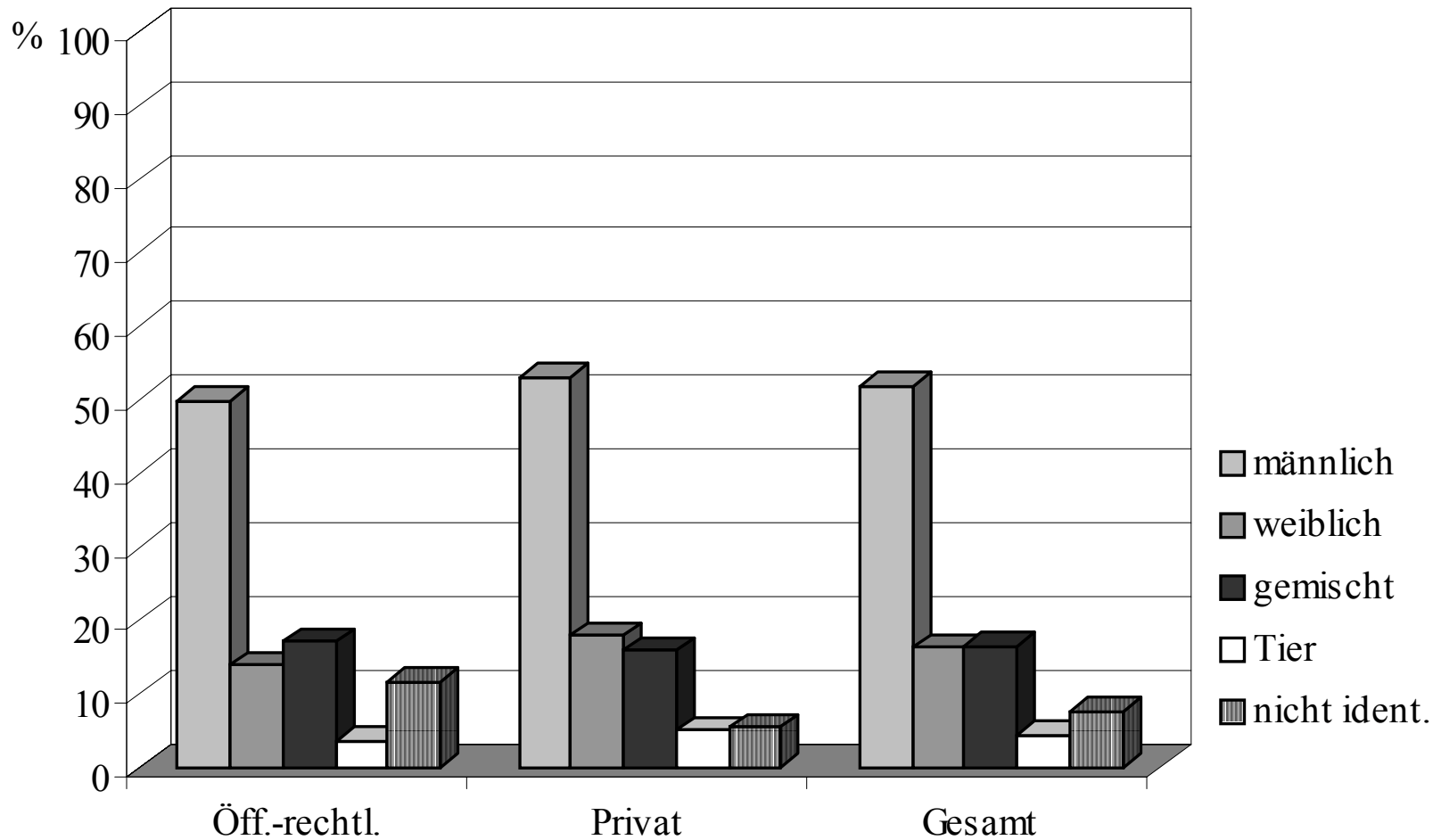
Weitere Spezifika der Gewaltdarstellungen im deutschen Fernsehen

- In 78,7 % aller Sendungen in das Thema der Gewalt präsent (Steigerung im Vergleich zu Groebel & Gleich, 1993).
- Etwa jede 20. Fernsehminute ist mit Gewalt gefüllt.
- Pro Stunde werden im Fernsehen 4,12 Akte schwerster Gewalt (z.B. Morde) und 5,11 Akte schwerer Formen der Körperverletzung gezeigt.
- Fernsehformate der fiktionalen Unterhaltung enthalten am häufigsten die Gewaltthematik, gefolgt von den Kinder- und den Informationssendungen. Nach den Zeitanteilen liegen die Kindersendungen hinsichtlich Gewalt an erster Stelle.
- Ein Drittel der Taten bleiben ohne Konsequenzen, in jedem achten Fall werden positive Konsequenzen für den Täter sichtbar.

Geschlecht des Aggressors (Rollenbögen)

| Rollenbogen Aggressives Verhalten | | Öffentl.-rechtl. | | Privat | | Gesamt | |
|--------------------------------------|----------------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| | | Männer N = 253 | Frauen N = 179 | Männer N = 357 | Frauen N = 354 | Männer N = 610 | Frauen N = 533 |
| Art der Aggression | Überwiegend verbal | 17.8 | 20.1 | 17.6 | 23.7 | 17.7 | 22.5 |
| | Überwiegend physisch | 15.4 | 11.7 | 29.1 | 12.7 | 23.4 | 12.4 |
| | Beides zu gleichen Teilen | 4.3 | 2.8 | 3.4 | 2.5 | 3.8 | 2.6 |
| | Kein aggressives Verhalten | 62.5 | 65.4 | 49.9 | 61.0 | 55.1 | 62.5 |
| Motivation der Aggression | Instrumentelle A. | 17.4 | 8.4 | 28.3 | 14.7 | 23.8 | 12.6 |
| | Expressive A. | 15.0 | 21.8 | 13.2 | 18.6 | 13.9 | 19.7 |
| | Destruktive A. | 5.1 | 4.5 | 8.7 | 5.6 | 7.2 | 5.3 |
| | Kein aggressives Verhalten | 62.5 | 65.4 | 49.9 | 61.0 | 55.1 | 62.5 |

Das Geschlecht des Adressaten/Opfers aggressiver Handlungen (Rollenbögen)

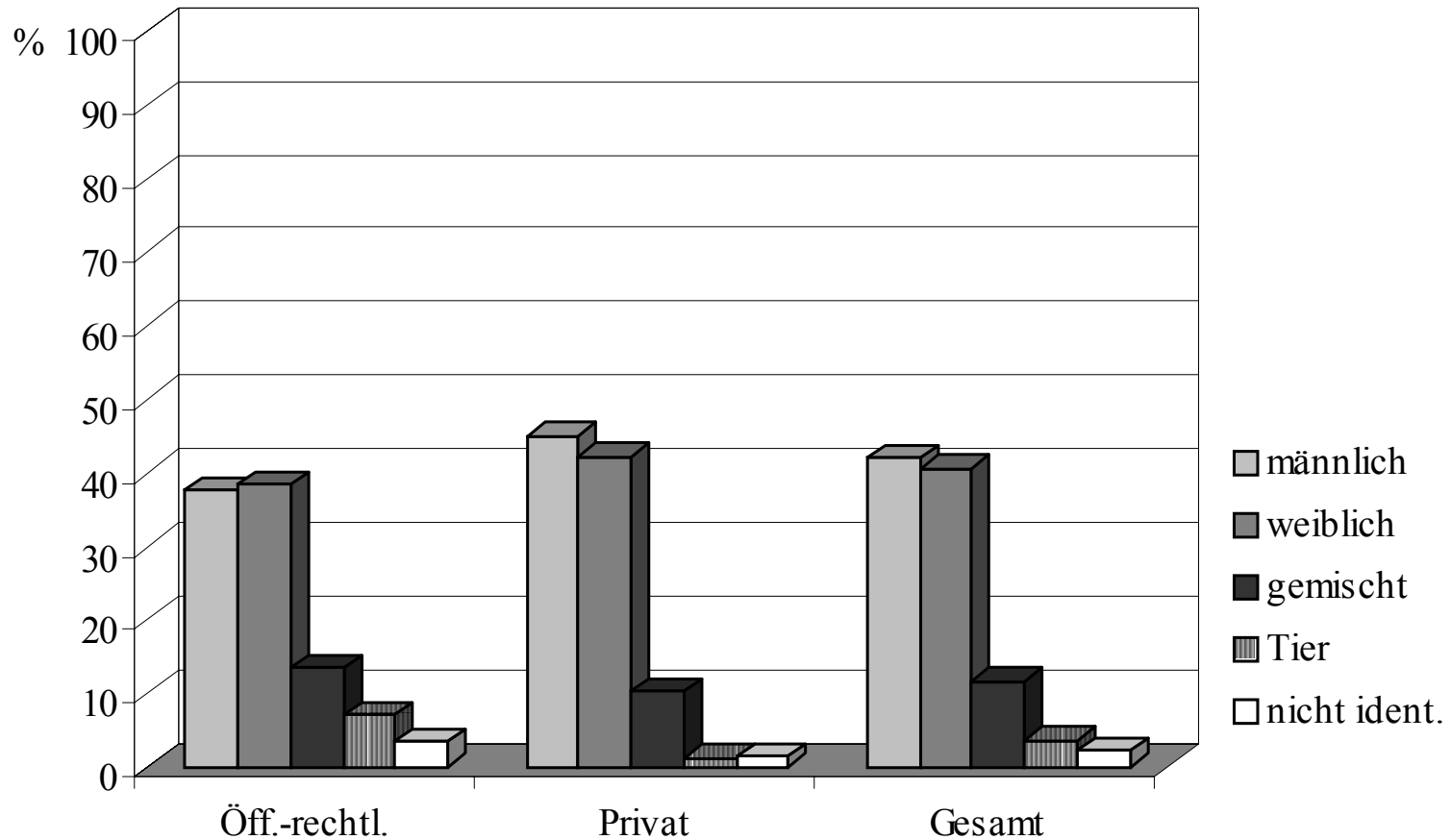


Prosozialitätsdarstellungen im Fernsehen

Geschlecht des prosozial Handelnden und Struktur der prosozialen Handlung

| Rollenbogen prosoziales Verhalten | | Öffentl.-rechtl. | | Privat | | Gesamt | |
|---|-----------------------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| | | Männer N = 253 | Frauen N = 179 | Männer N = 357 | Frauen N = 354 | Männer N = 610 | Frauen N = 533 |
| Art des prosozialen Verhaltens | Überwiegend Helfen/Unterstütz. | 22.5 | 17.9 | 24.4 | 18.6 | 23.6 | 18.4 |
| | Überwiegend Sympathie | 13.8 | 17.9 | 20.4 | 22.6 | 17.7 | 21.0 |
| | Überwiegend Schenken | 9.1 | 7.8 | 8.1 | 3.7 | 8.5 | 5.1 |
| | Kein prosoziales Verhalten | 54.5 | 56.4 | 47.1 | 55.1 | 50.2 | 55.5 |

Geschlecht des Adressaten prosozialer Handlungen



Rückblick zu den Inhaltsanalysen

- **Prosozialität und Aggressivität sind in etwa gleicher Dauer im Fernsehen präsentiert. Das Fernsehangebot ist aber keineswegs völlig harmlos geworden (vgl. Sendungsformate wie „Jack Ass“), vielmehr ist ein säkularer Trend vorhanden, der eine Verstärkung der action- und gewaltorientierten Unterhaltung bedeutet.**
- **Aggressives Verhalten ist zwar noch vermehrt an männliche Protagonisten geknüpft, dieser Trend hat sich aber wesentlich reduziert: Männer werden im Vergleich zu früher heute seltener als gewalttätig geschildert, bei Frauen nimmt dieser Anteil hingegen zu. Möglicherweise sind Verhaltenseffekte zu erwarten bzw. bereits eingetreten.**

- **Bei der Prosozialität sind konträre säkulare Trends nachzuweisen: Die Zuschreibung von Prosozialität zu den weiblichen Fernsehprotagonistinnen hat sich deutlich reduziert und es sind heute die Männer, die häufiger prosoziales Verhalten zeigen.**

- **Frauen und Männer erhalten aber in etwa gleichem Ausmaß Fürsorglichkeit und Hilfe, wobei ein gegenläufiger Geschlechtstrend zwischen Geber(innen) und Empfänger(innen) von Prosozialität in den Fernsehbildern zum Ausdruck kommt.**

Zur Wirkung von Mediengewalt (Metanalysen zu Fernsehen / Film)

| <i>A u t o r</i> | <i>Z e i t - r a u m</i> | <i>S t u d i e n / E f f e k t e</i> | <i>V e r s u c h s - p e r s o n e n</i> |
|-------------------------------------|------------------------------|--|--|
| (1) Andison (1977) | 1956 - 1976 | 67 | 30.000 |
| (2) Hearold (1986) | 1929 - 1977 | 230 / 1.043 | 100.000 |
| (3) Wood, Wang & Chachere (1991) | 1956 - 1988 | 23 | |
| (4) Paik & Comstock (1994) | 1957 - 1990 | 217 / 1.142 | |
| (5) Anderson & Bushman (2002) | 1887 - 2000 | 284 | • 51.500 |

Zur Bedeutung von Metaanalysen:

Metaanalysen fassen mit Hilfe statistischer Verfahren quantitative Ergebnisse, die in vielen Einzeluntersuchungen vorliegen, mit quantitativen Methoden zusammen, um ein repräsentatives Bild zu gewinnen.

In den zuvor genannten fünf Metaanalysen wurden insgesamt etwa 700 Primärstudien (mit ca. einer halben Million Probanden) verarbeitet.

Zusammenfassend findet sich als Globaleffekt ein deutlicher Beleg für die aggressionssteigernde Wirkung des gewalthaltigen Medienkonsums.

Die Effektstärken im Einzelnen:

Andison (1977):

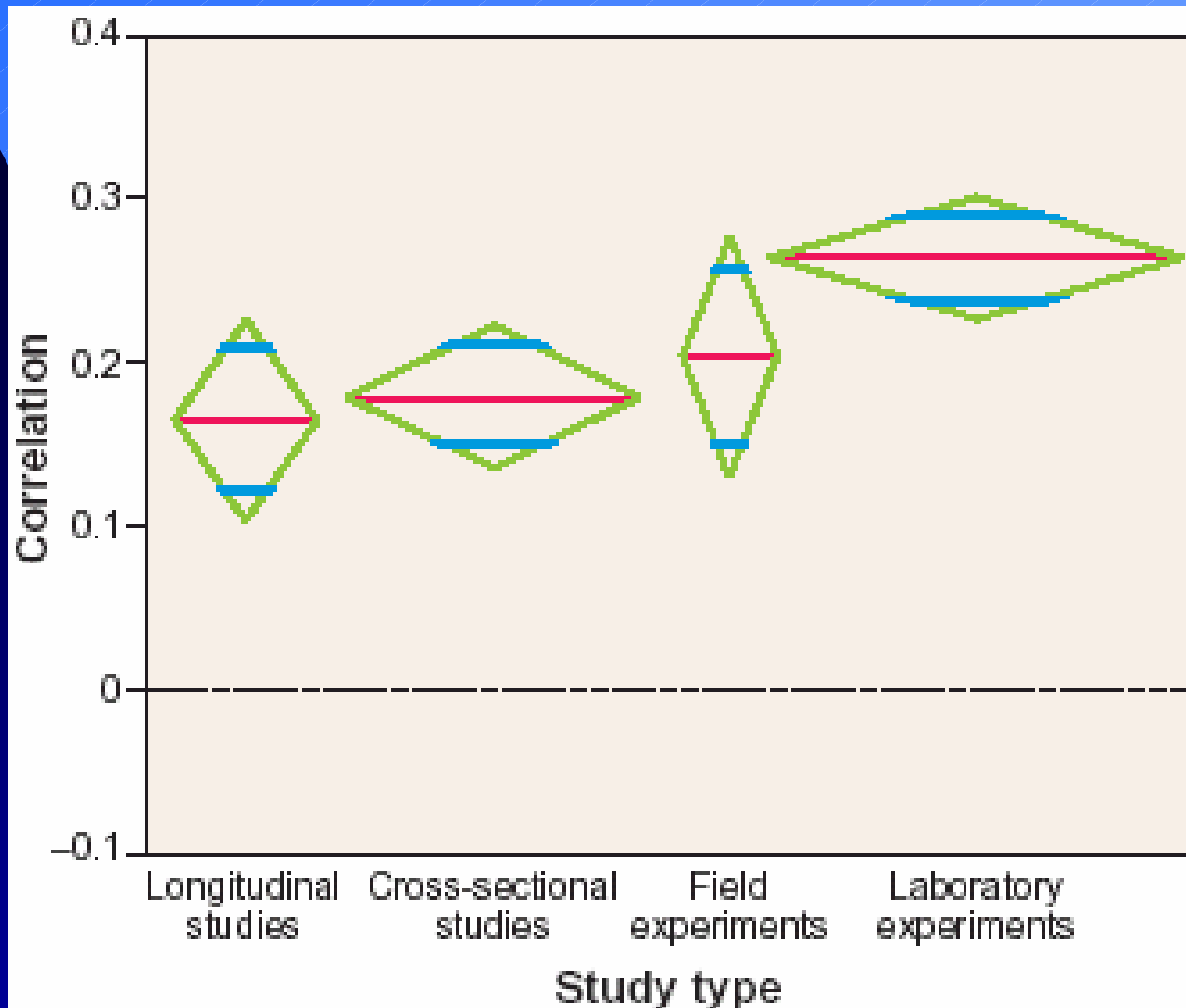
- 39,7% aller Untersuchungen belegen einen mittel bis stark positiven Zusammenhang in Richtung der Stimulations-these (r zwischen .31 und größer .71),
- 37% einen schwach positiven,
- 19,2% der Studien weisen in Richtung einer Nullbeziehung,
- 4,1% sind schwach negative Ergebnisse.

Hearold (1986): Gesamteffekt zwischen Fernsehgewalt und Aggressivität beträgt (z-Werte) .30.

Wood, Wang und Chachere (1991): mittlerer Zusammenhang von (Distanzmaß) $d = .27$ bzw. $.40$.

Paik und Comstock (1994): Gesamteffekt in der Höhe von $r = .32$ bzw. $d = .65$.

Gemittelte Zusammenhänge zwischen medialem Gewaltkonsum und eigener Aggressivität nach verschiedenen Forschungsdesigns (Anderson & Bushman, 2002, S. 2377)



Zur Metaanalyse von Anderson und Bushman (2002):

Die Grafik auf der vorhergehenden Folie zeigt die Ergebnisse ihrer Zusammenstellung relevanter Studien mit verschiedenen Forschungsdesigns.

Die Größe der Rauten symbolisiert die Anzahl der Studien, die mittlere Linie deutet die Größe des Haupteffekts an.

Die Null-Effekt-Linie wird dabei nirgends unterschritten.

Die Effektstärken variieren dabei nach der Art der Studie, wobei in Laborstudien (mit genauer Bedingungskontrolle) die größten Effekte und in Längsschnittstudien im Mittel die geringsten gefunden wurden.

Dass bei Längsschnittstudien nach 10 oder sogar 20 Jahren noch diese substanziellen Zusammenhänge nachweisbar sind, belegt die prägende Bedeutung der Qualität des Medienkonsums für den ganzen Lebenslauf.

Metaanalysen zu den Auswirkungen von gewalthaltigen Computer- oder Videospiele

| Autor | Abgedeckter Zeitraum | Anzahl der einbezogenen Primärstudien oder Effektmaße | Anzahl der in den Primärstudien enthaltenen Versuchspersonen |
|---------------------------|----------------------|---|--|
| Sherry (2001) | 1975 - 2000 | 25 | 2.722 |
| Anderson & Bushman (2001) | 1983 - 2000 | 35 / 115 | 4.262 |
| Anderson (2003) | 1983 - 2001 | 8 - 23 Studien, je nach abhängiger Variable | 393 - 3619 Vpn, je nach abhängiger Variable |

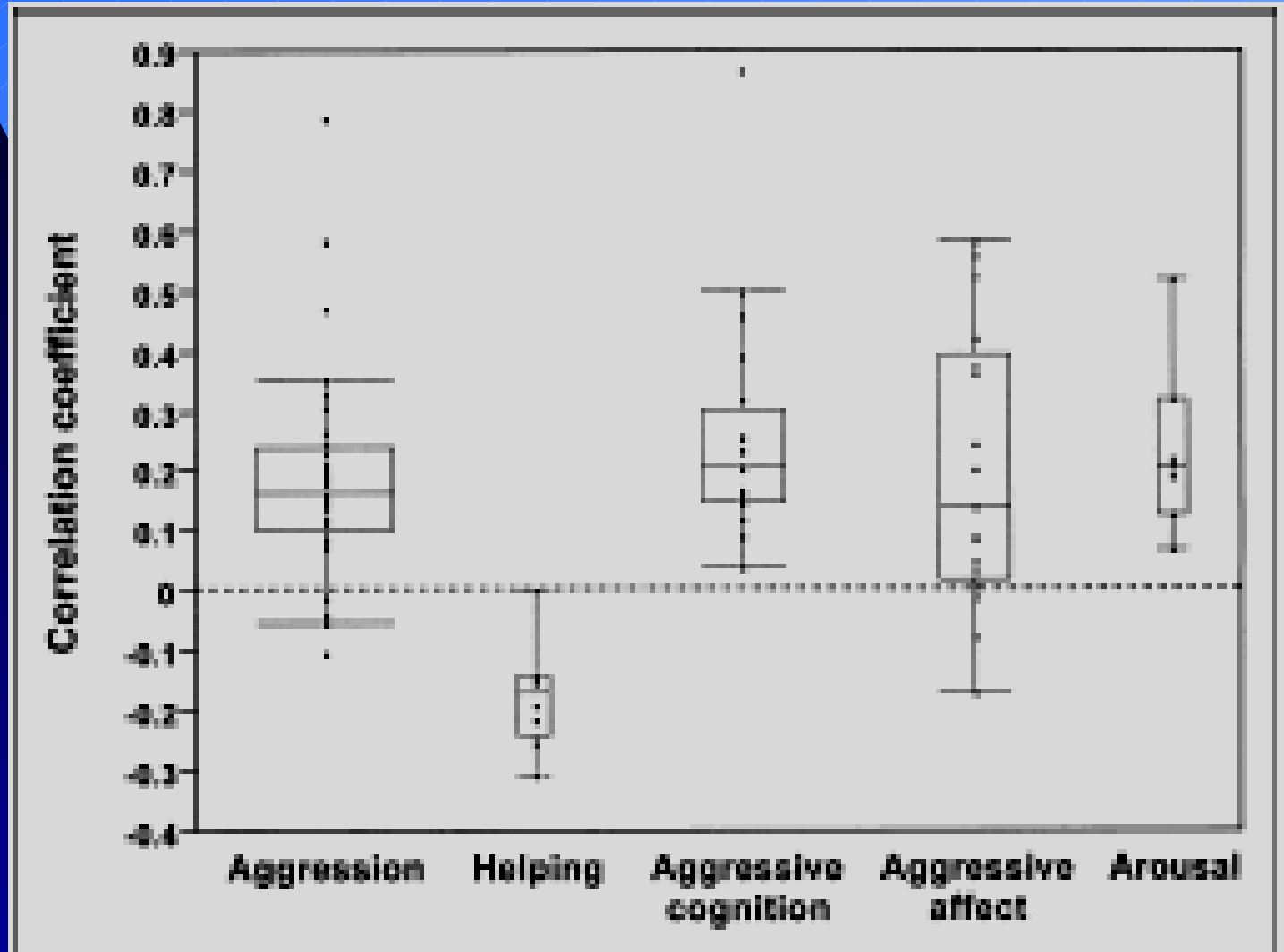
Metaanalysen zur Wirkung von Computerspielen

Hier fällt auf, dass neuere Studien größere Effekte ($r = .39$) erbracht haben als ältere.

Dies ist vermutlich auf den zunehmenden Realitätsgehalt der aktuelleren Spiele zurückzuführen, die damit wesentlich mehr Gewalttätigkeit zum Ausdruck bringen können, als Spiele mit einer - aus heutiger Sicht - inakzeptablen Graphik.

Spiele mit Gewalt gegen Menschen haben vergleichbare Effekte mit Spielen, in denen Gewalt in der Fantasie ausgeübt wird ($r = .15$), von Sportspielen gehen geringere gewaltsteigernde Wirkungen aus ($r = .08$).

Mittlere Effekte über die Auswirkungen gewalthaltigen Videospieles auf verschiedene abhängige Variablenbereiche (Anderson & Bushman, 2001, S. 357)



Zur Studie von Anderson und Bushman (2001):

Die Ergebnisdarstellung auf der vorigen Folie zeigt verschiedene abhängige Variablenbereiche, die für die Entstehung von Aggressivität stimulierend oder antagonistisch sind:

aggressives Verhalten, Helfehandeln, aggressive Kognitionen, aggressive Affekte und Erregung.

Wie zu sehen ist, weisen alle mittleren Effekte auf eine aggressionsstimulierende und eine das Hilfeverhalten zugleich reduzierende Wirkung.

Ein Update von Anderson (2003) mit spezieller Berücksichtigung der Effekte, die nur Kinder betreffen, erbrachte ähnliche Ergebnisse.

Lexikon der populären Irrtümer

- Die angebliche Inkonsistenz der Ergebnisse und die Uneinigkeit der Forscher
- Die Wirkungen des medialen Gewaltkonsums sind nur schwach ausgeprägt
- Mediale Gewaltwirkungen sind nur in engen Laborkontexten nachweisbar
- Ökologisch valide Langzeitstudien über die Auswirkungen von Mediengewalt gibt es nicht
- Nur wenn problematische Familienverhältnisse vorliegen, dann treten negative Medieneinflüsse auf (sog. Double-Dose-Theorie)
- Comics besitzen aufgrund ihrer Realitätsferne kein gewaltsteigerndes Potenzial
- Nur Kinder sind durch Medien beeinflussbar
- Weibliche Seher sind durch Gewaltmedien nicht beeinflussbar
- Gewaltstimulierende Effekte sind auf Problemgruppen oder auf bereits aggressive Menschen beschränkt

Kurzfristige Folgen des medialen Gewaltkonsums

- (1) unmittelbare Zunahme an physiologischer Erregung (Berkowitz, 1993),
- (2) Erregungs-Transfers auf weitere in der Medienrezeptionssituation vorkommende Inhalte (Zillmann, 1983),
- (3) Entstehung und Steigerung von negativen Gefühlszuständen (Ärger und Feindseligkeit),
- (4) Abnahme von Hemmmechanismen,
- (5) durch Priming-Prozesse vorgenommene Aktivierung aggressionsbezogener Gedächtnisinhalte (Anderson & Bushman, 2002; Berkowitz, 1993) sowie
- (6) Neuerwerb aggressiver Verhaltensmöglichkeiten und tatsächliches Imitationsverhalten, wenn die entsprechenden Vorbedingungen gegeben sind.

Langfristige Folgen

- (1) Erwerb aggressionsbezogener Schemata über eine böse Welt und gewaltbefürwortender Skripts (= Handlungsschemata) über soziale Konflikt- und Problemlösungsprozesse.
- (2) Dauerhaft leichtere Zugänglichkeit zu gewaltbezogenen Informationen im Gedächtnis.
- (3) Abschwächung negativer Reaktionen gegenüber aggressiven Darstellungen (Habituations- und Desensitivierungsprozesse).
- (4) Änderung normativer Überzeugungen in Richtung einer (angeblich vorhandenen sozialen) Akzeptanz von Gewalt und der Einstellung, dass Aggressivität an sich zu rechtfertigen sei („Kultivierung“ antisozialer Werte und Einstellungen).
- (5) Förderung feindseliger Attributionen (anderen Interaktionspartnern werden vermehrt aggressive Motive unterstellt).
- (6) Abnahme der Sensitivität gegenüber möglichen Opfern von Gewalt, Reduktion des empathischen Miterlebens von Notlagen anderer.
- (7) Allgemeine Abnahme altruistischer und prosozialer Verhaltenstendenzen, prosozialer Normen und Werte.

Wirkprozesse für die Ausbildung von Aggressivität und Gewaltbereitschaft durch den Konsum von Gewaltmedien

- Sozial-kognitive Theorie massenkommunikativer Wirkungen
- Kognitive neo-assoziationsistische Aggressionstheorie (Primingprozesse, aggressive Schemata und Handlungsskripts)
- Theorie der Erregungsentstehung und –übertragung
- Prozesse der emotionalen Habituation und Desensitivierung
- Änderung von Normen und Werthaltungen
- Ausbildung von Begründungs- und Rechtfertigungsstrukturen für Gewaltausübung und delinquente Handlungen

Literatur (Auswahl):

Anderson, C.A. & Bushman, B.J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353 - 359.

Anderson, C.A. & Bushman, B.J. (2002). The Effects of Media Violence on Society. *Science*, Vol 295, 29. March 2002, p. 2377 – 2378.

Lukesch, H., Bauer, Ch., Eisenhauser, R. & Schneider, I. (Hrsg.). (2004). *Das Weltbild des Fernsehens. Eine Untersuchung der Sendungsangebote öffentlich-rechtlicher und privater Sender in Deutschland*. Band 1: Ergebnisse der Inhaltsanalyse zum Weltbild des Fernsehens (Zusammenfassung). Expertise über die Gewaltwirkungen des Fernsehens und von Computerspielen. Regensburg: S. Roderer.

Mares, M.-L. & Woodard, E. H. (2001). Prosocial effects on children's social interactions. In D.G. Singer & J.J. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (pp. 183-205). Thousand Oaks: Sage.

Paik, H. & Comstock, G. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: a meta-analysis. *Communication Research*, 21, 516-546.

Ende – End – Fin – Fine

Kontakt:

Prof. Dr. Helmut Lukesch

Lehrstuhl für Psychologie, Pädagogische Psychologie und Medienpsychologie

Universität Regensburg

93040 Regensburg

Tel.: (0941) 943 2192 E-mail: helmut.lukesch@psychologie.uni-regensburg.de