

**Zeitschrift:** Reihe Kriminologie / Schweizerische Arbeitsgruppe für Kriminologie =  
Collection criminologie / Groupe suisse de travail de criminologie

**Herausgeber:** Schweizerische Arbeitsgruppe für Kriminologie

**Band:** 24 (2006)

**Artikel:** Medienkonsum und Mediengewalt : ein Auslöser aggressiven und  
delinquenten Verhaltens

**Autor:** Fegert, Jörg

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-1051086>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 12.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

**JÖRG FEGERT**

## **MEDIENKONSUM UND MEDIENGEWALT – EIN AUSLÖSER AGGRESSIVEN UND DELINQUENTEN VERHALTENS**

### **Zusammenfassung**

Der Vortrag setzt sich mit der Forschung zu Zusammenhängen zwischen Medienkonsum und Aggressivität und Gewaltdelikten auseinander. Zunächst wird auf der Basis von Übersichtsarbeiten, so genannten Metaanalysen, die weltweite Studienlage dargestellt. Hier kann festgestellt werden, dass in der Weltliteratur durchgehend kleine bis mittlere Effekte des Gewaltmedienkonsums auf aggressives und Gewalttätiges Verhalten gefunden wurden. In der Rezeption durch die Medienforscher werden diese Effekte häufig bagatellisiert und heruntergespielt. Im Referat wird durch Vergleich mit anderen Effektgrössen aus der Medizin versucht, den Zuhörern ein Gefühl für die Bedeutung dieser Effekte zu geben. Eigene Untersuchungen zeigten die protektive Bedeutung des Lesens sowie die Zusammenhänge zwischen Medienkonsum und aggressivem Verhalten bei Kindern und Jugendlichen.

Gerade in Bezug auf jugendliche Straftäter ist die Bedeutung der direkten Imitation von Filmhandlung gut belegt.  $\frac{1}{4}$  aller jugendlichen Straftäter räumten ein, dass sie in ihren Taten Verbrechensabläufe aus Medien nachzuahmen versuchten. Inhaftierte Straftäter haben eine höhere Präferenz für Gewaltfilme und identifizieren sich stärker mit gewalttätigen Rollenmodellen. Bei Videospielen ist durch den höheren Realismus in Abhängigkeit von der Grösse des Bildschirms noch mit deutlich stärkeren Effekten zu rechnen.

Abschliessend werden einige Empfehlungen formuliert. Zunächst wird Eltern geraten, den Medienkonsum ihrer Kinder bewusst zu begleiten und auch einzuschränken. Kinderschutzverantwortliche müssen völlig unkontrollierten Medienkonsum von extrem gewalttätigen oder sexuellen Gewaltinhalten künftig als Misshandlungsform erkennen können, welche häufig mit emotionaler Kindesmisshandlung bzw. Kindesvernachlässigung kombiniert ist. Therapeuten, Berater und Pädagogen die in der Betreuungsbeziehung Mitwisser von massiven Gewaltfantasien von Jugendlichen werden, sollten zu einer stärkeren Reflektion über die notwendigen Güterabwägungen zwischen der therapeutischen Schweigepflicht und den Schutzinteressen anderer möglicher Betroffenen angeregt werden. Rechtspolitisch müssen sachlich fundierte Empfehlungen zum staatlichen Jugendschutz und Jugendmedien-schutz aktualisiert werden. Bei der Begutachtung von Straftätern, vor allem jugendlicher Straftäter sollte die Medienkonsumanamnese regelhaft Berücksichtigung finden. Im Jugendmassnahmenvollzug und allgemein im Strafvollzug sollte eine akti-

vere Auseinandersetzung mit Konsummustern, Idealisierungen von Gewaltdarstellungen im Sinne einer konfrontativen Medienpädagogik erfolgen.

### **Consommation et violence médiatiques – un déclencheur de comportements agressifs et délinquants**

L'exposé tend à rechercher des relations entre la consommation de médias d'une part, et l'agressivité et les délits violents d'autre part. Dans un premier temps, l'état actuel des études au niveau mondial est présenté à l'aide d'une méta-analyse. On y constate que, dans la littérature mondiale, des effets de faible à moyenne importance de la consommation de médias violents sur les comportements agressifs et violents ont constamment été relevés. Ces effets ont fréquemment été minimisés et dédramatisés par les chercheurs s'étant intéressé au domaine des médias. Dans cet exposé, nous tenterons de montrer l'importance de ces effets en les comparant à d'autres variables provenant du domaine médical. Certaines études ont en effet montré le rôle protecteur de la lecture, de même que les relations entre la consommation de médias et le comportement agressif chez les enfants et les adolescents.

En ce qui concerne les jeunes délinquants, l'importance de l'imitation directe d'actes vus dans des films est bien démontrée. Un quart des jeunes délinquants ont en effet reconnu avoir essayé d'imiter le déroulement d'un crime vu dans les médias en commettant leur acte délictueux. Les détenus préfèrent les films violents et s'identifient plus fortement à des modèles violents. En ce qui concerne les jeux vidéo, il faut encore compter avec des effets nettement plus forts en raison du haut degré de réalisme qui découle de la taille de l'écran.

Finalement, quelques recommandations seront formulées. En premier lieu, nous conseillons aux parents de contrôler et de limiter la consommation de médias de leurs enfants. Les personnes responsables de la protection des enfants doivent pouvoir caractériser une consommation totalement incontrôlée de médias à contenu extrêmement violent ou contenant des violences sexuelles comme étant une forme de mauvais traitements, souvent combinée d'ailleurs avec des sévices psychiques, respectivement de la négligence. Les thérapeutes, conseillers et pédagogues qui sont confrontés, dans leur relation d'encadrement, à des phantasmes de violence de la part de jeunes devraient être encouragés à entreprendre une réflexion plus poussée sur la pesée d'intérêts entre le secret professionnel et l'intérêt d'autrui à être protégé. Sur le plan politico-juridique, des recommandations objectives concernant la protection de la jeunesse, particulièrement face aux médias, doivent être actualisées au niveau national. Lors de l'expertise de délinquants, notamment quand il s'agit de jeunes délinquants, l'anamnèse de leur consommation de médias devrait en règle générale être prise en considération. Dans le cadre de l'exécution des sanctions des mineurs et de l'exécution des peines en général une discussion plus soutenue devrait intervenir portant sur les modèles de consommation et les idéalizations de représentations de violence.

## 1 Einleitung

Spektakuläre Ereignisse, wie die Amokläufe in Columbine und in Erfurt haben in den letzten Jahren die Fachdiskussion um die Einflüsse des Medienkonsums, aber insbesondere auch neuer Videospiele mit Gewalteinhalt, im Blick auf die Delinquenz immer wieder neu angefacht. Gerade in den Medien wird diese Thematik sehr kontrovers diskutiert, was nicht verwunderlich ist, da es auch um starke Marktinteressen geht. Der Staat versuchte in Deutschland durch den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, verbesserte Rahmenbedingungen zu schaffen (Für eine erste Bilanz siehe das Themenheft 2/05 der *Zeitschrift für Jugendschutz*). Neueste noch unveröffentlichte funktionelle echtzeitmagnetomographische Untersuchungen zeigen, bei Individuen die regelmässig Gewalt-Computerspiele spielen während des Spiels ein Herunterregulieren ihrer emotionalen Beteiligung und eine immer stärkere kognitive Einschränkung auf die Antizipation von Reizen, die zum kaltblütigen Schiessen «verleiten». Dies deckt sich mit der Praxisbeobachtung der Amerikanischen Armee, die bis vor einigen Jahren noch eine verhaltenstherapeutische Trainingseinheit zur Verbesserung von Tötungsergebnissen im Mann zu Mann Kampf unterhielt, bis sie feststellte, dass Soldaten, welche das Computerspiel «Doom» auf ausreichend grossen Bildschirmen regelmässig spielten, dieselben oder bessere Ergebnisse erzielten als Soldaten, welche das Training durchliefen. Der Psychologe, welcher dieses Programm leitete (DAVE GROSSMAN), verlor konsequenter Weise seinen Job und reist seither mit Vorträgen über die Gefahr von Videospielen und als Leiter einer «Killology Research Group» durchs Land. Wer sich darüber einmal ein Bild verschaffen möchte, kann im Internet unter <http://www.killology.com/> recherchieren.

Manche Bücher wie «Teaching our kids to kill» oder «On killing» sind durchaus lesenswert und enthalten eine Fülle von Informationen zur Mediengewalt und auch zu den Interessengruppen und ihren massiven Interventionen in den USA, um negative Stellungnahmen gegen Fernsehkonsum oder Gewaltvideospiele zu verhindern.



## 2 Forschungsergebnisse

Die Forschungsergebnisse sind eindeutig. Es besteht ein klarer Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggression. Insgesamt ist die Literatur zu den Zusammenhängen zwischen Mediengewalt und Aggression erdrückend. Übersichten wurden in den angesehensten wissenschaftlichen Zeitschriften wie *Science* (ANDERSON 2002, Seite 2377 ff) oder *Lancet* (BROWNE) veröffentlicht. Die Übersicht der Arbeitsgruppe von ANDERSON hat z.B. 46 longitudinale Studien mit insgesamt 4975 Teilnehmern, 86 Querschnittsstudien mit 37 341 Teilnehmern, 28 Feldexperimente mit 1975 Teilnehmern und 124 experimentelle Laborstudien mit 7305 Teilnehmern einschliessen können. Insgesamt wurden in Laborexperimenten stärkere Korrelationen oder Effektstärken gefunden und in Langzeitstudien sowie Querschnittsstudien etwas schwächere. Im Durchschnitt lagen die Effektstärken bei ungefähr .50 und die Korrelationen bei .30. Die überwiegende Mehrzahl der Studien zeigt einen Zusammenhang mit aggressivem Verhalten  $r = .18 - .38$ . Unabhängig von Methoden lassen sich Effekte in dieser Grössenordnung immer wieder finden. Langzeitstudien zeigen Folgen von Mediengewaltkonsum in der Kindheit bis ins Erwachsenenalter. Deutlich ist aber auch, dass die Effekte unterschiedlich stark ausfallen, je nach Ausgangsniveau des aggressiven Verhaltens. Sie zeigen sich aber auch bei Probanden die nicht ohnehin schon eine stärkere Aggressionsneigung hatten. Damit ist widerlegt, dass nur wer ohnehin aggressiv, delinquent oder kriminell ist, durch Fernseh- oder Videogewalt negativ beeinflusst wird. In der Wissenschaft werden solche Effekte als «mittlere Effekte» bezeichnet und dies führt in den Medien häufig zur falschen Bewertung, dass das Ganze doch gar nicht so schlimm und der jeweilige Einfluss beim jeweiligen Individuum sowieso unklar sei. Ein Beispiel mag diese statistischen Messgrössen für die Leser etwas bewertbarer machen. In einer Studie fanden die Autoren eine Korrelation von  $r = .26$  und eine Effektstärke von  $d > .40$ . Für den Zusammenhang zwischen dem Ansehen von Filmen mit gewalttätigen Inhalten und späterer Gewaltausübung. Solche Effekte sind z.B. stärker als der

Effekt des Kondomgebrauchs auf die Verminderung des HIV-Risikos oder stärker als der Effekt von Passivrauchen am Arbeitsplatz auf Lungenkrebs, deutlich stärker als der Effekt der Kalziumeinnahme auf die Knochenmasse. Würden wir bei den letzten drei Beispielen es wagen, diese Themen deshalb, weil es sich nur um «mittlere statistische Effekte» handelt, als vernachlässigbar abzutun? Sicher nicht. Ebenso muss sich insbesondere der Bereich der Forensik und des Strafvollzugs mit den Folgen von Mediengewalt auseinandersetzen. In allen Studien findet man Zusammenhänge mit Medienkonsum und aggressivem Verhalten, teilweise auch mit Gewalt und teilweise mit Kriminalität. Diese Effekte sind individuell unterschiedlich ausgeprägt, je nach Ausgangsniveau des aggressiven Verhaltens und zeigen sich aber auch bei Probanden, die nicht ohnehin schon eine stärkere Aggressionsneigung hatten. Es ist also nicht so, dass nur der der ohnehin initial schon aggressiv ist, noch aggressiver wird. Allerdings sind Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene die ohnehin schon zu Gewalttätigkeit neigen, durch diese Medien besonders erreichbar und beeinflussbar. Gut abgesichert sind in Langzeitstudien Zusammenhänge zwischen Medienkonsum und Körperverletzung, sowie Gewalt in Beziehungen bzw. in der Ehe. Aus rein statistischen Gründen gibt es für seltenere Gewalttaten, wie Vergewaltigung, schwere Körperverletzung, Totschlag und Mord, nicht so abgesicherte Zahlen, weil hierfür sehr viel grössere Stichproben nötig wären, da die Basisrate dieser Ereignisse glücklicherweise relativ niedrig ist.

### **3 Zusammenhänge zwischen Verhaltensauffälligkeiten und Medienkonsum bei Kindern im deutschsprachigen Raum.**

In einer repräsentativen Datenerhebung zwischen dem 7.11.1994 und 20.12.1994 erfassten wir in der PAK-KID-Studie (Psychische Auffälligkeiten und Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen In Deutschland) eine repräsentative Stichprobe zur Erfassung von Verhaltensauffälligkeiten deutschsprachiger Kinder. Die Ausgangs-

stichprobe erreichte 12 588 Haushalte. In 3663 Haushalten (29,1%) lebten Kinder und Jugendliche im Alter von 4–18 Jahren, dies entspricht dem in der Mediaanalyse von 1994 ermittelten Anteil. Die Rücklaufquote betrug 78%, erreicht wurden somit 2856 Teilnehmer. Hinsichtlich zentraler soziodemographischer Variablen unterscheidet sich die CBCL Stichprobe nicht von der Mediaanalyse für 1994 (DÖPFNER et al. 1998). In dieser Studie 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. Dies hat sich bis heute wesentlich geändert, da die Verbreitung des Computerspielens deutlich zugenommen hat. Damals spielten bis zu einer Stunde 24,3% der Kinder in Einelternfamilien und 32,8% der Kinder in Zweielternfamilien, bis zu zwei Stunden 15,6% in Einelternfamilien vs. 10,2% in Zweielternfamilien. Bis zu vier Stunden 2% in Einelternfamilien und 2,6% in Zweielternfamilien. Über vier Stunden täglich spielten knapp 9% in Einelternfamilien und 0,7% in Zweielternfamilien. D. h., nur in der Extremgruppe des ausgedehnten Medienkonsums fanden sich Effekte zu Ungunsten von Kindern aus Einelternfamilien. Jugendliche spielten damals noch signifikant häufiger als Kinder mit dem Computer. 5,2% der Jugendlichen spielten mindestens vier oder über vier Stunden pro Tag, nur 1,2% der Kinder taten dies. ( $p < 0.0001$ ). Jungs spielten eindeutig häufiger als Mädchen. 7,1% aller Buben hatten intensiven Computerspielkonsum, nur 0,9% der Mädchen spielten mit gleicher Intensität ( $p < 0.0001$ ). Kinder mit auffällig aggressivem Verhalten spielten signifikant häufiger Computer (OR 1.82, Confidenzintervall CI: 1.53–2.17). Ein erstaunliches Ergebnis, welches wir schon damals finden konnten, ist der Zusammenhang mit dem Lesen, insbesondere bei Jungs. 38,6% der Kinder und Jugendlichen lesen nach Elternangaben überhaupt nicht. 46% nur bis zu einer Stunde pro Tag. Bei Nichtlesern sind Verhaltensauffälligkeiten deutlich häufiger als bei Lesern. Am stärksten sind die Effekte bei Aufmerksamkeitsproblemen ( $p = 0.0043$ ), bei delinquen-

tem Verhalten ( $p = 0.0055$ ). Für den Gesamtsummenscore von Verhaltensauffälligkeiten, gemessen mit der Child Behavior Checklist ergibt sich ein  $p$  von 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 (LEHMKUHL et al. 1997). 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 vor allem als Desensibilisierung gegenüber Gewalt als kurz- und Langzeitfolge zu beschreiben (GREESON und WILLIAMS 1996, REHMAN und REILLY 1985, STRASBURGER und HENDREN 1995). Verstärkte Effekte zeigten sich insbesondere für sexuelle Gewaltdarstellungen durch eine direkte Verstärkung durch sexuelle Erregung.

Eine neue Entwicklung stellt das so genannte Babyfernsehen dar. Schon vor der Einführung des Babyfernsehens (z.B. Teletubbies) war permanentes Fernsehen als familiäre Backgroundgestaltung vor allem in Unterschichtsfamilien aufzufinden. CHRISTAKIS (2004) fand in einer nationalen Langzeitstudie einen, durch eine logistische Regression abgesicherten Zusammenhang zwischen frühem Fernsehkonsum und ADHD, d.h. dem Aufmerksamkeitsdefizitsyndrom oder Hyperkinetischen Syndrom 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 wurde bestätigt. Insofern ist es wichtig, diese Häufigkeitsergebnisse des Fernsehens und Video- bzw. Computerspielkonsums im Zusammenhang mit der Entwicklungsneurobiologie von Kindern zu sehen. Das kindliche Gehirn entwickelt sich nach der Geburt rasch weiter (BARKOVICH et al. 1988, YAMADA et al. 2000). Umweltfaktoren, insbesondere der Grad der Stimulation und pädagogischen Anregung beeinflusst die Zahl und Dichte neuronaler Synapsen. GREENOUGH et al. (1987) formulierten die Hypothese, dass Überstimulation durch schnell wechselnde Bilder, zu kürzerer Aufmerksamkeitsspanne bei Kindern und damit er-



lerntem ADHD führe (vgl. auch HARTMANN 1996). Die Ergebnisse der Langzeitstudie von CHRISTAKIS scheinen dies nun signifikant und eindeutig zu belegen. KOOLSTRA und VAN DER VOORT fanden statistisch signifikante Zusammenhänge zwischen frühem Fernsehkonsum und schlechterem Schriftspracheerwerb bzw. weniger lesen im Schulalter.

#### **4 Moderatorfaktoren für den Einfluss des Medienkonsums.**

Zunächst sind als Moderatorvariablen Charakteristika bei den Medienkonsumenten selbst zu nennen. Wie soeben dargestellt, hat das Alter bei Beginn der ersten intensiven medialen Belagerung eines Kindes, eine wichtige Rolle für die späteren Effekte. Das Aggressivitätsniveau schon im Vorschulalter ist ein Prädiktor für aggressivitätssteigernde Medienwirkung. Wichtig sind auch die Ansichten von Kindern über Realitätsbezug in den Medien und insbesondere die Identifikation mit aggressiven Darstellern. Deshalb sind also neben vorbestehender Psychopathologie und möglicher Weise auch genetisch bedingter Temperamentsausstattung, vor allem Faktoren der Medienrezeption, die auch durch pädagogische Massnahmen beeinflusst werden können, Faktoren welche die aggressionsfördernde Wirkung von Medien erklären. Als gesellschaftliche Moderatorvariablen haben sich in vielen Studien elterliche und familiäre Einflüsse gezeigt. Kriminalität, insbesondere beim Vater, *broken home* Situationen, Situationen des Alleinerziehens und vor allem das elterliche Vorbild, mit elterlichem hohem Gewaltmedienkonsum, spielen hier eine zentrale Rolle. Einer der wichtigsten Faktoren ist die nicht vorhandene elterliche Kontrolle, die nicht vorhandene begleitende Teilnahme am Medienkonsum. Eltern die ihre Kinder nicht in die Medienwelt pädagogisch begleiten, haben keinen Einfluss auf die Konzepte, die sich die Kinder beim Ansehen solcher Filme machen. Sie können Identifikationen mit falschen Helden nicht verhindern und nehmen somit hin, dass sich ihre Kinder zunächst in der Fantasie und später immer mehr in der Realität in irrealen und auch unserer



sicht inakzeptablen Normwelten bewegen, ohne dass dies überhaupt hinterfragt würde. Dabei ist hervorzuheben, dass je kleiner Kinder sind, desto weniger sind sie in der Lage, das auf dem Bildschirm Gesehene als unreal zu erleben und die Handlungen entsprechend moralisch zu bewerten. Die Grösse des Bildschirms und der Realismus der Darstellung spielt dabei ebenfalls eine entscheidende Rolle, wobei vor allem der Faktor des Realismus in den Videospielen in der Zwischenzeit einen Grad erreicht hat, dass vor allem Verwundungen etc. detaillierter als real abgebildet werden und damit auch eine ganz neue Form der Abstumpfung und Verarbeitung bewirkt wird. Die zentralen Moderatorvariablen in den Medien sind die Charakteristika der dargestellten Täter und in wie weit diese dargestellten Täter Empathie erlauben. Der Grad des Realismus in der Gewaltdarstellung der wie gesagt permanent zunimmt und die ideologische Rechtfertigung der Gewalt, spielen ebenfalls eine zentrale Rolle. Erstaunlich ist die Auswirkung der Darstellung von Konsequenzen der Gewalt. In Japan sind sadomasochistische Gewaltdarstellungen viel deutlicher verbreitet als in USA oder Mitteleuropa. Hollywood Filme werden auch deshalb für unterschiedliche Märkte unterschiedlich geschnitten, wobei in Europa mehr sexuelle Inhalte toleriert werden, während in USA mehr primäre Gewaltdarstellungen erlaubt sind. Der Gegensatz zwischen den USA und z. B. Japan ist, dass in Japan stärker das Leiden der Opfer nach Gewalt gezeigt wird, während im amerikanischen Zuschnitt eines Filmes auch massivste Gewaltanwendung, höchstens mit einer kurzen Schnittsequenz auf das Opfer endet und damit für den Zuschauer quasi folgenlos bleibt. Überraschend ist nun, dass in Japan, wo das Leiden der Opfer entsprechend den Bedürfnissen des Publikums besonders deutlich gezeigt wird, trotz der Darstellung brutaler Gewalt in den Medien, weniger Nachahmereffekte zu beobachten sind als ohne die Darstellung des Leidens der Opfer, wie z. B. in den USA. Auch dies unterstreicht die Bedeutung der Identifikation mit Medienhelden und der mangelnden intellektuellen und moralischen Verarbeitung des Gesehenen.

## 5 Fallbeispiel

Ein neunjähriger Junge<sup>1</sup> wurde in unserer Klinik wegen der Zuspitzung seiner Schulprobleme mit Hausaufgabenverweigerung, Provokation anderer Kinder, Gewalttätigkeiten auf dem Schulhof, schnell aufbrausendem, unkonzentrierten Verhalten im Unterricht, akut stationär vorgestellt, weil er einen Schulverweis erhalten hatte, da er einen Mitschüler mit einer Pistole bedroht hatte. Er war ein unerwünschtes Kind von zwei suchtkranken Eltern, der zunächst die ersten Meilensteine der Entwicklung unauffällig durchlaufen hat, aber schon im Kindergartenalter durch Verslossenheit und aggressives Verhalten aufgefallen ist. Die massiven psychosozialen Belastungen bei beiden Eltern führten wiederholt zu Eingriffen und Hilfen der Sozialbehörden. Die Eltern trennten sich, als der Junge drei Jahre alt war nach einem massiven Konflikt mit innerehelicher Gewalt, der Kindesvater war wegen aggressiven Verhaltens und aggressiver Durchbrüche mehrfach aufgefallen und war einschlägig vorbestraft. Obwohl der Junge auf Anraten des Jugendamtes einen Hort besuchte, hatte er dort keine wirklichen Freunde und keinerlei soziale Kontakte in Schule und am Wohnort. So verbrachte er seine Freizeit exzessiv mit zum Teil mehr als zehn Stunden täglich mit Spielen an Playstation, PC-Spielen, Fernsehens, nur selten ging er vor die Haustür zum Skateboard fahren, ganz selten berichtete er, habe er gemalt oder sei er schwimmen gegangen, wobei er diesen beiden letztgenannten Aktivitäten durchaus möge. Das Einzige was im Haushalt reichlich vorhanden gewesen sei und für ihn immer erreichbar gewesen sei, seien Computerspiele und Videos jeglichen Inhalts gewesen. Zur stationären Aufnahme kam er mit spärlicher Kleidungsausstattung aber mit zwei Gameboys, einem ohne Altersbeschränkung freigegebenen Autorasenspiel, die restlichen Spiele waren ab 16 Jahren oder für Erwachsene freigegeben. Insgesamt enthielten alle Spiele extrem gewaltverherrlichende aktionistische Inhalte. In der Psychotherapie war er zunächst kaum zugänglich, wirkte fast wie in einer

---

1 Für die Falldarstellung mit Verfremdung lag eine Zustimmung der Sorgeberechtigten vor.

durch Psychose beeinflussten Scheinwelt. Den Ärzten, Psychologen und Betreuern war lange unklar, ob er halluziniert und wie weit sein Realitätsbezug noch gegeben ist. Seine zeichnerischen Darstellungen waren geprägt von Darstellungen von Verletzungen, von Tod. Er sprach davon sterben zu wollen, andere umbringen zu wollen, war andererseits auch davon überzeugt, dass Menschen ähnlich wie Computerwesen über mehrere Leben und unterschiedliche Levels der Existenz verfügen. Gefragt nach der Faszination von Computerspielen schilderte er vor allem die Spannung in Jagdszenen und die Begeisterung über die Geschicklichkeit bei der Vernichtung der Gegner. Auch der scheinbar rechtsfreie Raum im Computerspiel wurde von ihm genossen: «Weil man machen kann, was man will und dass man ganz schön viel Lebensenergie hat.» Auch während der stationären Behandlung stellte der Junge – nachdem er von uns auf Computerentzug gesetzt worden war – permanent PC-Spiele nach und belästigte andere Kinder mit Inhalten aus nicht kindgerechten Filmen und Spielen. Er war enorm aggressiv anderen Kindern gegenüber, provozierte und bedrohte diese und zeigte eine völlig mangelnde Empathiefähigkeit, war nicht in der Lage sich an einfachste Regeln zu halten und reagierte auf pädagogische Hinweise mit sozialem Rückzug, Rachegeanken, Schulunlust und Hausaufgabenverweigerung. Im direkten Kontakt zur behandelnden Psychotherapeutin war er eher zurückhaltend, wenig von sich preisgebend, zeigte wenig Blickkontakt, wirkte traurig und affektiv kaum modulationsfähig. Die Aussenseiterposition, welche er in der Herkunftsschule hatte, hatte er auch sehr schnell im stationären Milieu. Er verneinte Suizidgedanken, beschäftigte sich aber permanent mit Tod und Vernichtung, und zeigte als hervorstechendes, psychopathologisches Phänomen eine Einengung auf die Fantasiewelt aus Computerspielen. Wurde er am Wochenende zur Mutter beurlaubt, um die Belastbarkeit der Beziehung auch prognostisch besser einschätzen zu können, zeigte er am Montagmorgen starke Müdigkeit und berichtete, dass er am Wochenende quasi permanent erneut computergespielt hatte. Zunächst wurden Gedankenabrisse und andere formale Denkstörungen beobachtet, so dass der Junge für nicht Eingee-

weihte, z. B. auch im Studentenpraktikum, wiederholt wegen vermutlicher wahnhafter Inhalte aufgefallen ist. Insgesamt ergaben sich aber keine Anhaltspunkte für psychotisches Erleben. Wir diagnostizierten vielmehr eine Störung des Sozialverhaltens mit depressiver Symptomatik, eine Lese-/Rechtschreibstörung bei Intelligenz im Bereich der Lernbehinderung, eine massive psychosoziale Belastung, sowie eine durchgängige soziale Beeinträchtigung mit Schulausschluss. Im Verlauf der stationären Behandlung nahm der Junge zunehmend Kontakt auch zu anderen Kindern auf und zeigte nach einer ca. zweimonatigen Entwöhnung durchaus altersadäquates Spielverhalten. Er wurde nach vier Monaten Behandlung in eine Pflegefamilie entlassen und bekommt noch ambulant eine Psychotherapie. Mit den Pflegeeltern wurde ein sehr restriktives Regime des begleiteten Medienkonsums vereinbart.

## **6 Gibt es resiliente Medienkonsumenten?**

Nicht bei allen Kindern führt die Tatsache, dass Fernsehen und Computerspiele die alleinigen Erzieher im Haushalt zu sein scheinen dazu, dass sie durch extrem aggressives Verhalten in der Schule auffallen oder dass sie soviel Realitätsbezug verlieren, dass ihre psychiatrische Behandlung dringend erforderlich erscheint. Alle Studien zeigen, dass die zugrunde liegenden psychologischen Mechanismen die im Experiment gut untersucht sind, bei allen Menschen funktionieren. Damit ist jedes Kind ein Risikoprobant. Allerdings zeigt die Literatur auch protektive Faktoren wie Geschlecht, nicht aggressive Primärpersönlichkeit, sowie günstige Aufwuchsbedingungen mit wenig Verhaltensauffälligkeiten, vor allem in Familien der Mittelschicht, auch eine höhere Intelligenz ist protektiv. Dennoch erscheint es wichtig, auf der Basis der vorhandenen Studiendaten und angesichts teilweise katastrophaler Verläufe, wie wir sie in der stationären Behandlung in der Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie sehen, Empfehlungen für Eltern zu formulieren, um durch eine vernünftige Alltagspädagogik den klar erkannten



Risiken frühen Fernsehkonsums vorzubeugen. Einige solche Empfehlungen sind hier modifiziert nach BROWN (2005) dargestellt. Eltern sollten die Risiken des Konsums von Gewaltinhalten im Fernsehen und in Computerspielen kennen. Die Risiken in Bezug auf Verhaltensauffälligkeiten sind gesteigerte Störungen der Aufmerksamkeits- und Konzentrationsentwicklung, Entstehung aggressiver Grundhaltung, vermehrt antisoziales Verhalten im Jugendalter, Angst und Desensibilisierung gegenüber Gewalt bzw. Entemotionalisierung 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. Sozialarbeiter und Bewährungshelfer sollten in jedem Fall neben der Familienanamnese auch eine Familienmedienanamnese der von ihnen betreuten Jugendlichen erheben. Die Tatsache, dass gerade in vielen Unterschichtsfamilien heute Fernseher, DVD-Rekorder und Computer in jedem Kinderzimmer stehen, so dass es Eltern gar nicht mehr möglich ist, zu kontrollieren, was im Internet konsumiert wird, welche DVDs ausgeliehen, getauscht, etc. werden. Dies reduziert den ohnehin häufig nicht intendierten pädagogischen Einfluss auf den Medienkonsum der Kinder und Jugendlichen. Filme mit gewalttätigem Inhalt, welche häufig eine hohe Attraktivität auch durch Druck in der Peer Group haben, sollten in Ausnahmefällen zusammen mit Kindern gesehen werden. Die emotionale Verarbeitung solcher Filme geschieht im Gespräch mit Eltern und Gleichaltrigen über die Inhalte. Es ist auch nicht sinnvoll, in einer permanent von Mediengewalt charakterisierten Umwelt, Kinder von der Peer Group zu isolieren und sie quasi «in Watte zu packen». Wichtig ist aber, Kinder mit der Menge von visuellen Informationen nicht zu überfordern und sie damit nicht alleine zu lassen.



## **7 Was weiss man über den Zusammenhang mit dem Medienkonsum bei Straftätern?**

Die Englische Kinder- und Jugendpsychiaterin SUE BAILEY untersuchte 1993 40 jugendliche Mörder und 200 jugendliche Sexualstraftäter und fand bei ihnen ausgedehnten Konsum von Gewaltfilmen und pornografischen Videos als wichtigen Faktor im Rahmen der Begutachtung. In vielen Fällen ihrer Untersuchung kam es direkt zu Imitationen von Filmhandlungen bei den in Frage stehenden Straftaten. SURETTE (2002) zeigte in seiner Studie, dass  $\frac{1}{4}$  aller von ihm interviewten jugendlichen Straftäter versucht, Verbrechensabläufe aus Medien nachzuahmen. Das britische Innenministerium hat 1999 (London Home Office) eine Studie mit dem Titel «The behavioural impact of viewing film violence» in Auftrag gegeben (BROWNE und PENELL 1998 a + b, 1999).

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 verzerrte Wahrnehmung von 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 eines Films im Experiment erinnerten sich doppelt so viele Straftäter im Vergleich zur Kontrollgruppe an Gewaltszenen und identifizierten sich mit den gewalttätigen Hauptdarstellern. Eine US-amerikanische Studie von SLATER u. a. 2003 zeigte ebenfalls, dass aggressive Jugendliche in einer Auswahl Aufgabe gewalttätige Computerspiele, Videospiele und Internetseiten mit gewalttätigem Inhalt bevorzugten. In Abwandlung eines Modells von BROWNE und PENNELL kann man also das Zusammenwirken unterschiedlicher Faktoren gerade in Bezug auf Jugendliche, Heranwachsende und junge erwachsene Straftäter diskutieren. Un-

streitig ist das Aufwachsen in einer gewalttätigen Familie ein Risikofaktor für spätere eigene Gewaltentwicklung. Auch das Temperament eines Kindes trägt nicht unwesentlich zum Ausgangsrisiko bei. Kommen aggressives Temperament und entsprechende gewalttätige Vorbilder z. B. in der Erziehung zusammen, so kommt es schon im Kindes- und Jugendalter zu verzerrten Ideen über physische Konfrontationen, zu niedriger Empathie und verzerrten moralischen Werten, welche wiederum die Entwicklung delinquenten Verhaltens unterstützen. Diesen Einstellungen entsprechen Inhalte, in gewalttätigen Filmen, die wiederum in einer Feedback-Schleife die kognitiven Verzerrungen und damit auch gewalttätiges Verhalten unterstützen. Dieses Modell legt es nahe, dass im Rahmen des Massnahmenvollzugs oder auch im Strafvollzug dieser Teufelskreis adressiert und möglichst auch unterbrochen werden muss. Dies ist nicht einfach, da derzeit in durchaus gängigen Medien, wie z. B. Musikvideos Gewaltinhalte und Szenen sexueller Gewalt quasi omnipräsent sind (vgl. GREVEN und FEGERT 1993). In verschiedenen Studien wurden Effekte der Desensibilisierung gegenüber Gewalt als Kurz- und Langzeitfolge festgestellt. Verstärkte Effekte zeigten sich insbesondere für sexuelle Gewaltdarstellung durch eine direkte Verstärkung durch sexuelle Erregung (GREESON und WILLIAMS 1996, REHMAN und REILLY 1995, STRASBURGER und HENDREN 1995). Die digitale Technologie hat die Kontrolle von Medienkonsum auch in Jugendheimen, Arbeitserziehungsanstalten und Strafanstalten noch schwieriger gemacht. Medienbeispiele spielen in erheblichem Umfang eine Rolle auch als Vorbild bei der Entstehung von Kriminalität. Gewaltstraftäter sind fixiert auf Gewaltinhalte in Filmen und identifizieren sich mit Darstellern die die Gewalt ausüben. Bei Sexualstraftätern bietet entsprechendes Bild- oder Spielmaterial eine Gelegenheit, Fantasiefixierungen aufrecht zu erhalten und auszubauen.

Es ist deshalb unbestreitbar, dass in einem modernen Vollzugskonzept auch die Frage der Gewaltmedien aufgegriffen werden muss.

## 8 Schluss

Schon bei der forensischen Begutachtung oder bei anamnestischen Erhebungen in einer Einrichtung muss die Medienkonsumanamnese von Straftätern besondere Berücksichtigung finden. Nur so ist eine aktive Auseinandersetzung mit Konsummustern, Idealisierung von Gewaltdarstellung etc. im Sinne einer konfrontativen Medienpädagogik im Rahmen des Jugendmassnahmenvollzugs oder im Strafvollzug möglich. Die rasanten Veränderungen in der Medienwelt haben nicht nur die Kinderzimmer und damit die Aufwuchsbedingungen von Kindern und Jugendlichen verändert, sondern sie haben auch die Alltagswelt im Vollzug in neuer Weise geprägt. Die Vollzugspraxis hat mit Regelungen und Kontrollen reagiert, welche einerseits einer lebensweltnahen Ausgestaltung des Vollzugs und andererseits der Kriminalitätsbekämpfung Rechnung tragen. Die Fülle der schon jetzt bestehenden Regelungen zeigt, wie stark die technologischen Fortschritte und die Veränderungen der Medieninhalte in legalen Spielen, im Fernsehen etc. auch im Strafvollzug zu neuen Herausforderungen geführt hat. Generell wird dem, im Rahmen pädagogischer oder therapeutischer Konzepte und in der veröffentlichten Literatur zur Straftätertherapie noch zu wenig Rechnung getragen. Auch bei forensischen Untersuchungen, z. B. im Rahmen der Schuldfähigkeitsbegutachtung oder bei Prognosegutachten, findet der Aspekt des Medienkonsums teilweise noch nicht die notwendige Beachtung. Deshalb bleibt zu wünschen, dass die Rezeption der Befunde der neueren Medienforschung und der neurobiologischen Hirnforschung dazu führt, dass dieser Bereich im Vollzug zukünftig auch stärker konzeptuell aufgegriffen wird. Forschungsergebnisse können dann z. B. dazu beitragen, dass z. B. neuropsychologische Voraussetzungen bestimmter Experimente mit Gewaltmedien auf Regelungen in der Praxis übertragen werden. Die Tatsache, dass die beobachteten Effekte bei so genannten «Ballerspielen» (Verringerung der Empathie, Training des kaltblütigen Schiessens) nur ab einer bestimmten Bildschirmgrösse oder beim Einsatz von Videobrillen regelmässig zu beobachten sind unterstreicht die Tatsache, dass es

sinnvoll ist, in einem entsprechenden Reglement einer Strafanstalt auch die maximale Bildschirmgröße zu regulieren. Allerdings kann gerade im Umgang mit Jugendlichen nicht allein auf Abschreckung und Repression gesetzt werden. Gleichzeitig ist eine Medienkulturarbeit zu fördern, die den Jugendlichen, die oft aufgrund von Ausbildungsmängeln nie Alternativen kennen gelernt haben, andere Medien, wie z.B. Lektüre, erst eröffnen. Unsere eigenen Befunde (LEHMKUHL et al. 1997) zum Zusammenhang zwischen Aggressivität und nicht Lesen bei männlichen Jugendlichen unterstreichen die Bedeutung solcher Alternativen. Insofern wird in der Zukunft gerade im Vollzug und bei pädagogischen Massnahmen für Jugendliche aktive Medienarbeit und die Auseinandersetzung mit Medienangeboten, z. B. in der Gruppe, eine immer stärkere Rolle spielen.

Völlig unkontrollierter Medienkonsum von extrem gewalttätigen und sexuellen Gewaltinhalten kann eine Misshandlungsform sein, welche häufig mit emotionaler Kindesmisshandlung bzw. Kindesvernachlässigung kombiniert ist. Die üblichen Fortbildungen im Bereich des Kinderschutzes beachten derzeit die Belastung der Kinder durch das permanente Überlassen der Kinder an den Bildschirm noch zu wenig. Kinder- und Jugendpsychiater und Psychotherapeuten, psychologische Psychotherapeuten, Berater und Pädagogen sollten Eltern hier frühzeitig Unterstützung und Beratung anbieten. In Beratungsverhältnissen und in der Psychotherapie kann es zu schwierigen Güterabwägungen bei Mitwisserschaft über Gewaltfantasien kommen. Die amerikanische kinder- und jugendpsychiatrische Fachgesellschaft diskutierte z.B. nach den Massakern in Columbine, wie mit der ärztlichen Schweigepflicht umgegangen werden sollte, wenn ein Psychotherapeut fast in jeder Sitzung von aggressiven Gewaltfantasien oder gar schon der Vorbereitung gewalttätiger Akte erfährt. Klar ist, dass bei einem bestimmten Realitätsgrad ein Bruch der Schweigepflicht zum Schutz anderer und letztlich auch zum Schutz des Probanden unumgebar wird. Dennoch sind viele Situationen nicht so einfach zu entschlüsseln, bringen doch auch schon heute manche Jugendliche in die Therapie die Waffen mit, die sie



auch in der Schule unerlaubter Weise tragen und die Therapeutin/der Therapeut ist erst einmal froh, dass überhaupt ein Gespräch über dieses riskante Verhalten möglich ist. Es geht also in der Kinder- und Jugendlichkeitstherapie und der sozialpädagogischen Begleitung von Risikojugendlichen teilweise um prekäre Güterabwägungen, die (das ist nun einmal leider bei der Begrenztheit menschlichen Handelns so) bisweilen auch im Nachhinein als überzogen bzw. nicht ausreichende Reaktionen bewertet werden. Deshalb ist es umso wichtiger, dass die handelnden Pädagogen, Psychologen und Ärzte solche Güterabwägungen dokumentieren und in ihren Aufzeichnungen schriftlich deutlich machen, warum sie sich z. B. für einen Bruch der Schweigepflicht oder für die Aufrechterhaltung der therapeutischen Beziehung unter den obwaltenden Bedingungen entschieden haben und warum sie es auch bei einer gründlichen Abwägung der Risiken rechtfertigen konnten, so zu handeln. Auf Kantons- und Bundesebene sollten fachpolitische Empfehlungen, Jugendschutz und Jugendmedienschutz aktualisiert werden. Durch eine konfrontative Medienpädagogik sollte eine aktive Auseinandersetzung mit Konsummustern, Idealisierungen von Gewaltdarstellungen etc. erfolgen. Dies gilt insbesondere für Orte, wo mit von straffällig gewordenen oder schwer aggressiv-dissozialen Jugendlichen gearbeitet wird, z. B. im Jugendmassnahmenvollzug und in den Arbeitserziehungsanstalten. Die Berücksichtigung der Medienkonsumanamnese sollte bei der Begutachtung jugendlicher Straftäter regelmäßig erfolgen und einen Einfluss auf die Massnahmenplanung spielen.



## Literatur

- ANDERSON, C. A., BUSHMAN, B. J.: The effects of media violence on society. *Science*, 2002; 295: 2377–2378.
- BAILEY S. M.: Brief communication. *Crim Justice Matters* 1993; 6: 6–7.
- BARKOVICH A. J., KJOS B. O., JACKSON D. E., NORMAN D.: Normal maturation of the neonatal and infant brain: MR imaging at 1.5T. *Radiology* 166: 173–180, 1988.
- BROWNE, K. D., HAMILTON-GIACHRITSIS, C.: The influence of violent media on children and adolescents: A public-health approach. *Lancet*, 2005; 365: 702–710.
- BROWNE K. D., PENNELL, A. E.: Effects of video violence on young offenders. *Research findings* 1998; 65: 1–4.
- BROWNE K. D., PENNELL A. E.: *The effects of video violence on young offenders*. London: Home Office, 1998
- CHRISTAKIS D. A., ZIMMERMAN F. J., DIGIUSEPPE D. L., MCCARTY C. A.: Early television exposure and subsequent attentional problems in children. *Pediatrics* 2004; 113: 708–713.
- GREESON L. E. WILLIAMS, R. A.: Social implications of music videos for youth: an analysis of the content and effects of MTV. *Youth Soc* 1986; 18: 177–89.
- GREENOUGH W. T., BLACK J. E., WALLACE C. S.: Experience and brain development. *Child Dev.* 1987; 58: 539–59.
- GREVEN, P., AND FEGERT, J. M.: Music videos and psychopathology of adolescent psychiatric patients. *Medicine and Mind.* 1993; VIII: 189–213.
- GROSSMAN, D.: *On killing*. Little, Brown and Company, Boston, New York, London 1995.
- HARTMANN, T. (1996): *Beyond ADD: Hunting for reasons in the past and present*. Green Valley, CA: Underwood Books.
- LEHMKUHL, G., FEGERT, J. M., PLÜCK, J., DÖPFNER, M.; LENZ, K., POUSTKA, F., LEHMKUHL, U.: *Die Rolle des Lesens in der Therapie psychisch kranker Kinder – Empirische Ergebnisse zum Lesen und psychotherapeutische Ansätze*. In K. RING, K. V. TROTHA, and

- P. VOSS, eds., *Lesen in der Informationsgesellschaft – Perspektiven der Medienkultur*. Kongressdokumentation. Nomos-Verlag, 1997.
- PENNELL A. E., BROWNE, K. D.: Film violence and young offenders. *Aggress Violent Behav* 1999; 4: 13–28.
- REHMAN S.N., REILLY S. S.: Music video: a new dimension of televised violence. *Pa speech Commun annual* 1985; 41: 64.
- STRASBURGER V. C., HENDREN R. L.: Rock music and music videos. *Pediatr Ann* 1995; 24: 97–103.
- SURETTE R.: Self-reported copycat crime among a population of serious and violent juvenile offenders. *Crime Delinq* 2002; 48: 46–69.
- VAN DER VOORT, T. H. A., BEENTJES, J. W. J., BOVILL, M., GASKELL, G., KOOLSTRA, C. M., LIVINGSTONE, S. & MARSEILLE, N.: (1998). Young People's Ownership and Uses of New and Old Forms of Media in Britain and the Netherlands. *European Journal of Communication*, 13, 457–478.
- YAMADA K. et al.: Dynamic transformation of Bergmann glial fibers proceeds in correlation with dendritic outgrowth and synapse formation of cerebellar Purkinje cells. *Journal of Comparative Neurology* 418: 106–120 (2000).
- ZEITSCHRIFT FÜR JUGENDSCHUTZ. Themenheft: *Zwei Jahre Jugendschuttschutz-Staatsvertrag*. Luchterhand 50: 2, 2005.