

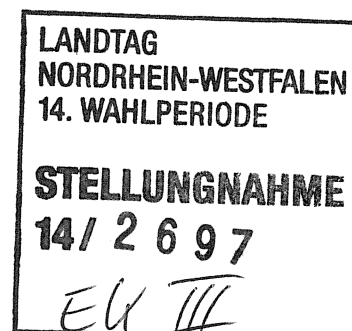
**Anhörung der Enquêtekommission III am 21.08.2009 im Landtag Nordrhein-Westfalen zum Thema „Medien als potentieller Risikofaktor für Kinder- und Jugenddelinquenz – was ist zu tun?“**

*Stellungnahme von Prof. Dr. Mario Gollwitzer, Universität Koblenz-Landau*

---

**1) Welche Daten liegen vor zum Umgang von Kindern und Jugendlichen mit elektronischen Medien im Hinblick auf Nutzungshäufigkeit/ Nutzungsdauer und Inhalte? Welche Rolle spielen sonstige Medien im Leben von Kindern und Jugendlichen?**

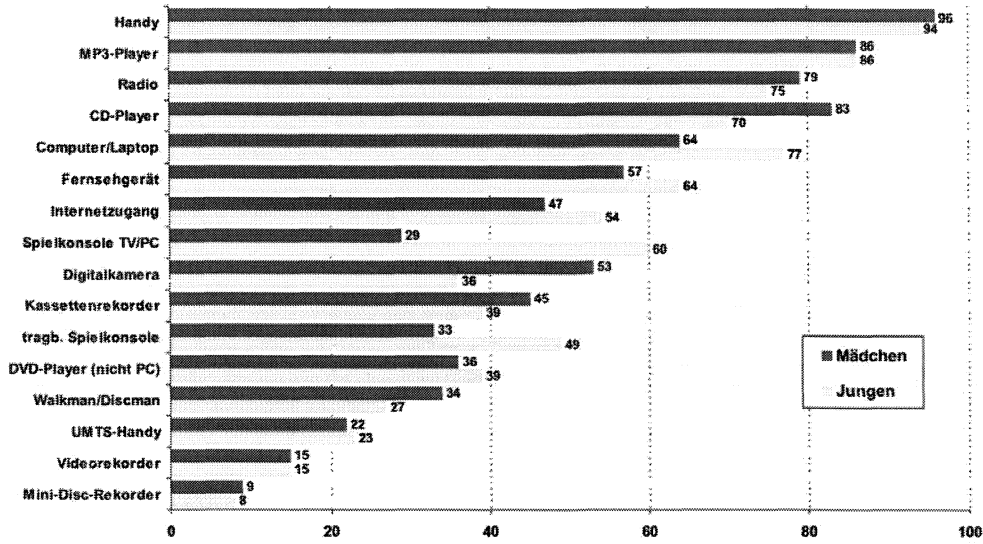
- Elektronische Medien spielen im Alltag von Kindern und Jugendlichen eine zentrale Rolle. Zitat aus der „JIM-Studie 2008“ (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2008):  
*„Haushalte, in denen Jugendlichen leben, verfügen über eine sehr hohe Medienausstattung. Vollversorgung besteht bei Mobiltelefonen, Computern bzw. Laptops und Fernsehgeräten. 96 Prozent aller Haushalte haben einen Internetzugang, ähnlich hoch ist die Ausstattungsrate bei CD- und MP3-Playern sowie Digitalkameras (92 %). Auch Spielkonsolen finden zunehmend mehr Verbreitung und sind in etwa zwei Drittel der Haushalte zu finden. In drei Viertel der Haushalte gibt es (noch) einen Videorekorder, inzwischen hat sich die Folgetechnik DVD-Player (86 %) durchgesetzt.“* (JIM-Studie, 2008; S. 8).
- Aber: Nicht-mediale Freizeitaktivitäten wie Treffen mit Freunden, „draußen spielen“ oder Bücher lesen haben im Alltag der Kinder nach wie vor einen hohen Stellenwert.
- Fernsehen und Computernutzung stellt – insbesondere für Jungen – eine der bevorzugten Freizeitbeschäftigungen dar.
- 61 % der 12- bis 19- Jährigen besitzen einen eigenen Fernseher, 63 % sehen täglich fern (zum Vergleich: Internetnutzung: 63 %), weitere 29 % mehrmals pro Woche (Internet: 21 %).
- Nach eigener Schätzung sehen die 12- bis 19-Jährigen an einem durchschnittlichen Tag (Mo-Fr) 122 Minuten fern, die Internetnutzung rangiert mit 117 Minuten knapp darunter.
- Mit dem Alter steigt die regelmäßige Nutzung des Computers an.
- Unter den Aktivitäten, die am PC ausgeführt werden, werden Spielen und Musikhören am häufigsten genannt. Mit dem Alter nimmt „Spielen“ im Vergleich zu Lernen und Arbeiten jedoch deutlich ab.





© Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2008  
www.mpfs.de

### Gerätebesitz Jugendlicher 2008



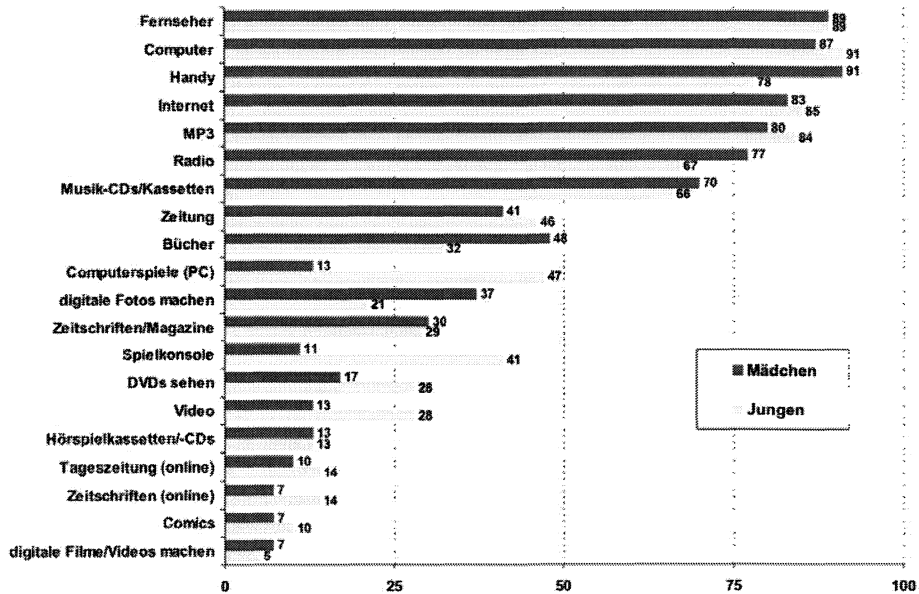
Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208



© Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2008  
www.mpfs.de

### Medienbeschäftigung in der Freizeit 2008 - täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

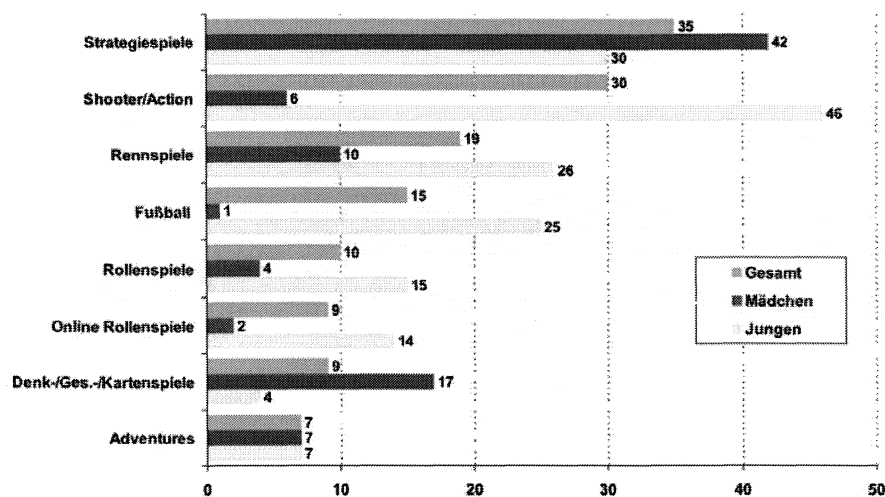
Basis: alle Befragten, n=1.208

- 45% aller 12-19-Jährigen besitzen eine Spielekonsole für TV oder Computer (Jungen: 60%, Mädchen: 29%).
- 30% aller 12-19-Jährigen spielen regelmäßig Computerspiele (Jungen: 47%, Mädchen: 13%).
- Die durchschnittliche Nutzungsdauer für Konsolen- bzw. Computerspiele liegt bei ca. 58 Minuten (Werktag) bzw. 74 Minuten (Wochenende). Jungen spielen im Schnitt dreimal so lange wie Mädchen.
- Diejenigen Kinder, die Computerspiele nutzen, besitzen ca. 13 Spiele.
- Lieblingsspiele bzw. -genres von 12-19-Jährigen:



© Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2008  
www.mpfs.de

### Liebste Computerspiele - bis zu drei Nennungen -



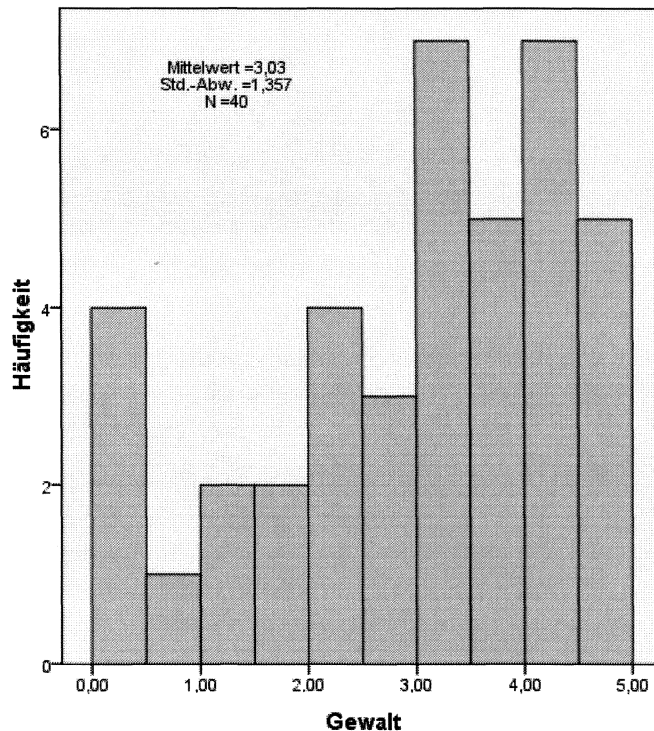
Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: PC-/Konsolenspielnutzung zumindest selten, n=948

## 2) Welche inhaltlichen Botschaften sind auf Grund ihrer psychologischen Effekte als problematisch anzusehen und wie verbreitet sind diese?

- Förderung von Stereotypen, Vorurteilen und „kognitiver Schemata“ in Bezug auf bestimmte soziale Kategorien und gesellschaftliche Gruppen (z.B. Latinos, Schwarze und Asiaten im Videospiel „Saints Row“).
- Aggression ist nicht nur „richtig“ (Probleme kann man lösen, indem man seinen Gegner umlegt), sondern auch notwendig, um im Spiel weiter zu kommen (siehe aber auch neuere Spiele, in denen die „unmoralische“ Variante eines sozialen Dilemmas nicht notwendigerweise günstiger ist als die „moralische“, z.B. GTA-IV; Bioshock).

- Implizite Botschaften vieler Spiele: Die Welt ist voller lebensbedrohlicher Gefahren; andere Menschen sind grundsätzlich nicht vertrauenswürdig; Argwohn und Feindseligkeit zahlen sich aus.
- Eigene Daten zur Frage der „Verbreitung“ von Gewalt in gängigen Computerspielen: 40 der meist verkauften Videospiele wurden von ca. 2.300 Jugendlichen (ca. 14-40 Jahre alt) im Hinblick auf ihre Gewalthaltigkeit hin bewertet. Ergebnis: Für 60% der 40 meistverkauften Spiele trifft die Aussage, dass diese Spiele Gewalt beinhalten, zu. Die folgende Grafik zeigt die Verteilung der Antworten (Skala von 0-5):



- 3) **Welche Aussagen können zum Zusammenhang von Medienkonsum und Persönlichkeitsentwicklung getroffen werden und welche Erklärungsansätze liegen dem zugrunde? Wie sind die Aspekte soziale Isolation und soziale Inkompetenz in diesem Zusammenhang zu beurteilen?**

*Erklärungsansätze für die Effekte von Medienkonsum (insbesondere Videospiele) auf Persönlichkeit und Verhalten:*

(1) Videospiele sind hervorragende „Lehrer“:

- Der Lernerfolg wird belohnt: erfolgreiches Lernen wird bekräftigt (extrinsisch durch Waffen, Gesundheit, Lebenspunkte etc.; intrinsisch durch Status, Kraft, Macht, Selbstwert).
- Das „Lernen“ im Videospiel stellt eine ideale Kombination aus „massierten“ und „verteilten“ Übungen dar.

- Wissen und Fertigkeiten werden in unterschiedlichen Kontexten erworben und eingeübt: Das erlaubt den Transfer über Kontexte hinweg.
- Verhalten, das in einer positiv valenten Situation (dem Spielen) bekräftigt wird, wird auch außerhalb dieser Situation eher gezeigt (Swing, Gentile & Anderson, 2009).
- Diejenigen Fertigkeiten, die im Spiel gefordert und bekräftigt werden, werden eher dauerhaft erworben (z.B. Auge-Hand-Koordination; räumliche Orientierung; Vigilanz; Schnelligkeit).
- Solche „Lerneffekte“ sind nicht nur beschränkt auf aggressive Inhalte bzw. aggressives Verhalten, sondern schließen auch prosoziale Inhalte und Verhalten mit ein.

#### (2) Videospiele sind unterhaltsam:

- Sie sind herausfordernd, aufregend, anregend und spannend.
- Durch ihre Interaktivität erlauben sie es dem Spieler, Kontrolle und Selbstwirksamkeit zu erleben (Vorderer, 2000).
- Sie erlauben es, sich in Fantasiewelten hineinzusetzen und Wunschträume auszuleben (Klimmt & Vorderer, 2009).
- Videospiele befriedigen das Bedürfnis nach Autonomie und nach Kompetenz in idealer Weise.
- Ob es sich dabei um gewalthaltige oder nicht-gewalthaltige Spiele handelt, ist zunächst irrelevant (Przybylski, Ryan & Rigby, 2009).
- Allerdings haben Gewalt und Zerstörung aufgrund ihres Tabus im „echten“ Leben eine reizvolle Ästhetik (Kuhrcke et al., 2006).

#### (3) Videospiele beeinflussen die Verhaltenssteuerung und -bewertung:

- Beispiel Aggression: Aggressives Verhalten ist im Regelfall mit negativen affektiven Reaktionen (Schuld, Zweifel, Mitleid) assoziiert. Solche Reaktionen reduzieren die Wahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens.
- Diese Reaktionen können durch kognitive Umbewertungen („der hat es ja so gewollt“; „sie hat es verdient“) abgeschwächt werden.
- Wird aggressives Verhalten im Computerspiel gefordert, so müssen negative affektive Reaktionen unterdrückt werden (vgl. Krieg).
- Diese Unterdrückung kann „gelernt“ werden und sich auch auf Situationen außerhalb des Spiels generalisieren (Desensitivierung).
- Ist die Verknüpfung zwischen aggressivem Verhalten und negativen affektiven Reaktionen (d.h. der Hemmungsmechanismus) gelockert, so tritt aggressives Verhalten häufiger auf.

#### (4) Videospiele formen kognitive Schemata (Normen, Einstellungen, Erwartungen) und Verhaltensskripte (Reiz-Reaktions-Verknüpfungen). Beispiele:

- „Verhalten, das belohnt wird, kann nicht verwerflich sein.“
- „Figuren, die mir unähnlich sind, sind wahrscheinlich Feinde.“

- „Besteht die Gefahr, angegriffen zu werden, ist Aggression eine erfolgversprechende Reaktion.“ („shoot first, talk later“)
- „Die meisten Figuren, denen man im Spiel begegnet, hegen feindselige Absichten.“ („hostile attribution bias“)

#### *Die Rolle von sozialer Isolation und sozialer Inkompetenz*

- Zur Rolle von sozialer Isolation und sozialer Inkompetenz gibt es bislang nur wenig Forschung, sowohl was deren Rolle
  - als *Prädiktor* überdurchschnittlichen Medienkonsums
  - als *Moderator* der Wirkungen gewalthaltiger Medien
  - als *Konsequenz* überdurchschnittlichen Medienkonsums angeht (wobei der Befund, dass die durchschnittlich vor dem Computer verbrachte Zeit negativ mit der Zeit korreliert, die man physisch aktiv mit Freunden verbringt, ein trivialer ist).

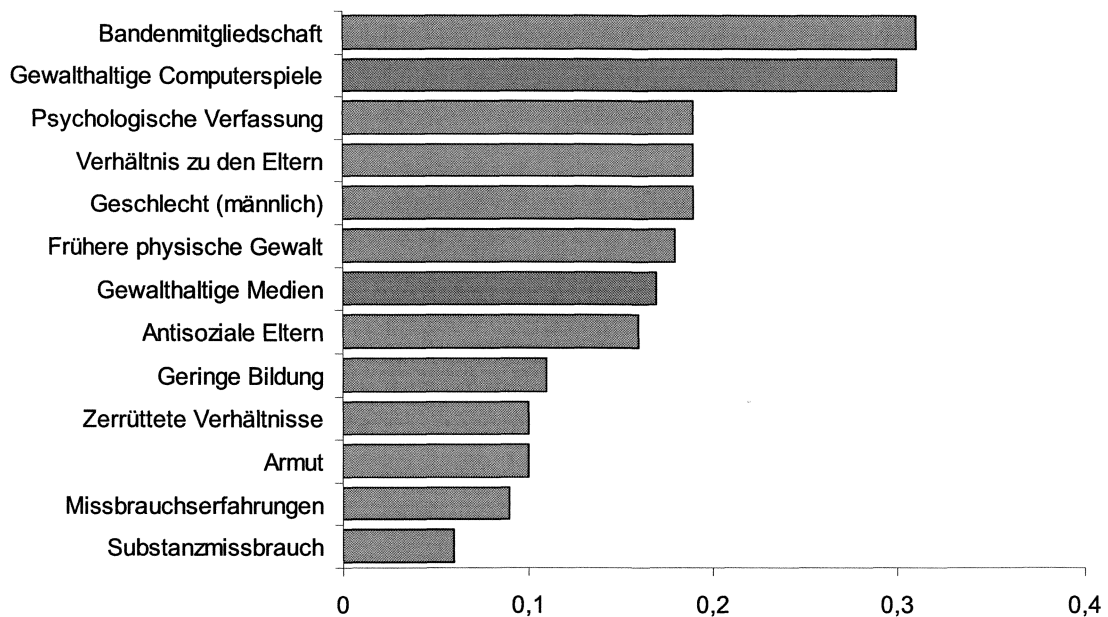
#### **4) Gibt es wissenschaftliche Erkenntnisse zu den kurz- und langfristigen Effekten des Medienkonsums im Hinblick auf die Gewaltbereitschaft von Kindern und Jugendlichen?**

(1) Zusammenfassung der aktuellen Forschung zu den Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf aggressive Verhaltensneigungen, aggressive Gedanken, aggressive Gefühle, physiologische Erregung, Empathie und Hilfsbereitschaft:

- Nahezu alle publizierten *korrelativen Querschnittsstudien* finden statistisch bedeutsame Zusammenhänge in „mittlerer“ Höhe zwischen der Häufigkeit gewalthaltiger Videospiele und aggressiven Einstellungen und Verhaltensneigungen.
- Bislang gibt es nur wenige *Längsschnittstudien*, die eine eindeutige Identifikation der „Wirkrichtung“ erlauben. Die Mehrzahl dieser Studien findet einen „Gewalteffekt“ (Gewaltspiele → Aggression; vgl. Möller & Krahe, 2009); einige finden aber auch einen „Selektionseffekt“ (Aggressivität → Gewaltspiele; z.B. von Salisch, Oppl & Kristen, 2007). Der „Gewalteffekt“ ist dabei tendenziell stärker.
- Nahezu alle *laborexperimentellen* Studien belegen, dass es einen Effekt des Spielens gewalthaltiger Videospiele (im Vergleich zu nicht-gewalthaltigen Spielen) auf aggressives Verhalten, aggressive Gedanken, aggressive Emotionen, physiologische Erregung, Hilfsbereitschaft und Empathie (negativ) tatsächlich gibt und dass dieser nicht trivial ist. Es handelt sich hier um kurzfristige Effekte.
- Bisherige *Meta-Analysen* (Anderson & Bushman, 2001; Anderson, 2004; Sherry, 2001) lassen darauf schließen, dass die Effekte des regelmäßigen Konsums gewalthaltiger Videospiele auf aggressives Verhalten, aggressive Gedanken, aggressive Emotionen und Hilfsbereitschaft (negativ) statistisch und praktisch bedeutsam sind.
- Die statistischen Zusammenhänge („Effekte“) sind in Studien, die hohen methodologischen Anforderungen genügen („gute“ Studien) sogar noch höher als in Studien, deren methodische Qualität geringer ist („schlechte“ Studien), vgl. Anderson (2004):



- Fazit: Die (kurz- und langfristigen) Effekte des Konsums gewalthaltiger Computerspiele (und anderer gewalthaltiger Medien) auf Aggression sind inzwischen sehr gut belegt und in ihrer Höhe nicht trivial: Der Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggression ist bspw. stärker als der Zusammenhang zwischen Passivrauchen und Lungenkrebs.
- Ergebnis der Untersuchung von Anderson, Gentile & Buckley (2007): Relative Einflussstärke unterschiedlicher Risikofaktoren (zu einem früheren Zeitpunkt) auf die Gewaltneigung (zu einem späteren Zeitpunkt):



(2) Zum Einfluss der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele auf das Risiko extremer Gewaltverbrechen:

- Schwere Formen gewalttätigen Verhaltens (Raubüberfälle, Amokläufe) können auf der Basis gängiger sozialwissenschaftlicher Forschungsmethoden nicht mehr reliabel prognostiziert werden, da
  - sie nicht im Rahmen eines reaktiven Forschungsansatzes untersuchbar sind
  - in der Realität so selten vorkommen.
- Über spezifische Risikofaktoren für diese extremen Formen von Gewalt ist daher wenig bekannt. Das bedeutet allerdings nicht, dass Mediengewalt nur eine „schwache Wirkung“ hat! Es bedeutet nur, dass im Falle schwerer Gewaltformen möglicherweise weitere Risikofaktoren hinzukommen (z.B. Bandenmitgliedschaft, familiäre Gewalterfahrungen) oder bekannte Risikofaktoren in einer bestimmten Konfiguration auftreten müssen.
- Bei jugendlichen Amoktätern ist in verschiedenen Studien eine intensive Beschäftigung mit gewalthaltigen Medien in Form von Büchern und Musik, vor allem aber mit Computerspielen und Filmen beobachtet worden (Vossekuil et al., 2002). Diese Beobachtung lässt jedoch noch nicht den Schluss zu, ob die Beschäftigung mit solchen Medien eine kausale Rolle in Bezug auf die Entscheidung für die Amoktat gab. Möglicherweise gab es bei den jugendlichen Amoktätern bereits unabhängig von der Beschäftigung mit gewalthaltigen Medien stark ausgeprägte Gewaltfantasien (Scheithauer & Bondü, 2008).
- Einem Befund von Mullen (2004) zufolge entnehmen Jugendliche wie auch erwachsene Täter ihre Skripte für die Tatabläufe (also prototypische Vorstellungen über den Tatablauf) unter anderem Filmen und anderen Medien.
- Verschiedene Studien belegen, dass sich die realen Schießleistungen mittels des Spielens von Shooter-Spielen „trainieren“, also verbessern lassen (Grossmann & DeGaetano, 1999; Hermanutz et al., 2004).

**5) Welche Formen des Mediengebrauchs und -konsums zeigen nachweislich positive und sozial erwünschte Wirkungen?**

- Die Mechanismen, die den Medienwirkungseffekten zugrunde liegen, sind nicht notwendigerweise auf ein bestimmtes Genre oder bestimmte Medieninhalte beschränkt.
- Prosoziale Spiele haben einen (kurzfristigen) Einfluss auf prosoziales Verhalten (Gentile et al., 2009).
- Bsp: Studie von Rosser et al. (2007). Chirurgen, die angaben, in ihrer Freizeit häufig Computerspiele zu spielen, machten bei einem Laparoskopie-Training („Top Gun“) weniger Fehler als Nichtspieler.
- „Serious Games“ = Computer- und Videospiele, die nicht primär zu Unterhaltungszwecken produziert werden und mit denen „ernsthafte“ Ziele verfolgt werden.
- Anwendungsbereiche: Simulation und Training (Feuerwehr, Militär, Piloten, Chirurgen etc.), Werbung, Gesundheitsvorsorge und Therapie, Pädagogik und Lernen.

- Beispiele:
  - Food Force (UN World Food Programme)
  - Fish'n'steps (Siemens Corporate Research)
  - Re-Mission (HopeLab)

**6) Woher stammen problematische Inhalte und wie kann der Verbreitung über Internet und Handy entgegengewirkt werden (insbesondere Problematik des privaten Weiterverkaufs im Internet ohne Altersbeschränkung)?**

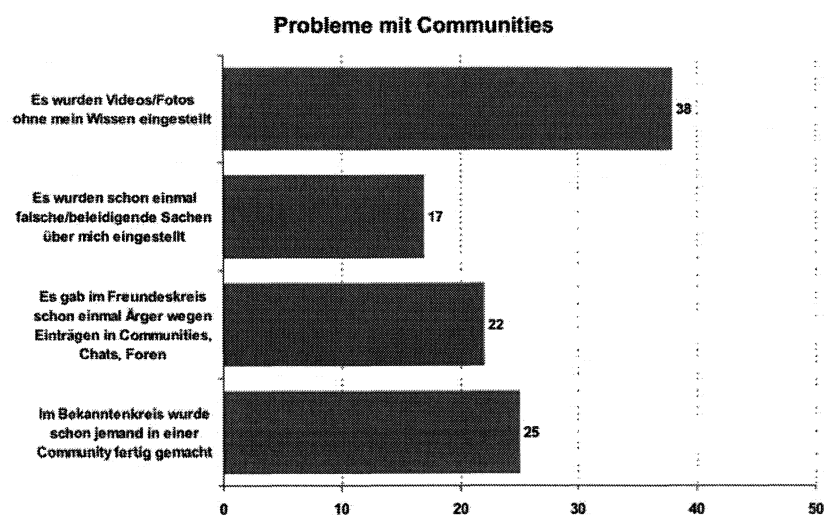
- JIM-Studie 2008: 64% aller 12-19-Jährigen haben schon einmal Computerspiele gespielt, die nicht für ihr Alter freigegeben waren.
- Die Beschaffung nicht altersgemäßer Spiele wird von den Befragten als „einfach“ eingestuft; sie erfolgt über Freunde (67%), Geschäfte (37%), Internet (44%) und die Eltern (20%).

**7) Welche Erkenntnisse gibt es zum Mobbing von Kindern und Jugendlichen im Internet? Wie kann ein angemessenes Problembewusstsein geschaffen werden?**

- Ergebnisse aus der JIM-Studie 2008: Mobbing von Kindern und Jugendlichen im Internet (Communities und Netzwerken) ist in durchschnittlichem Maße ausgeprägt:



© Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2008  
www.mpfs.de



Quelle: JIMplus 2008 (n=106), Angaben in Prozent

Basis: Nutzer, denen eine Community gut gefällt, n=76

- Ergebnisse aus einer Studie von Jäger et al. (2007): Ca. 20% aller befragten Kinder waren Opfer von „Cyber-Mobbing“.
- Am meisten verbreitet beim „Cyber-Mobbing“ sind Beleidigungen (über Chat oder ICQ), Verleumdungen oder Gerüchte.
- Die Belastung durch Cyber-Viktimisierung steigt mit dem Alter der Kinder an.

**8) Wie ist die Durchsetzbarkeit des Jugendmedienschutzes in Nordrhein-Westfalen auf Grundlage der derzeit geltenden Gesetze einzuschätzen? Welche Konsequenzen ergeben sich daraus?**

./.

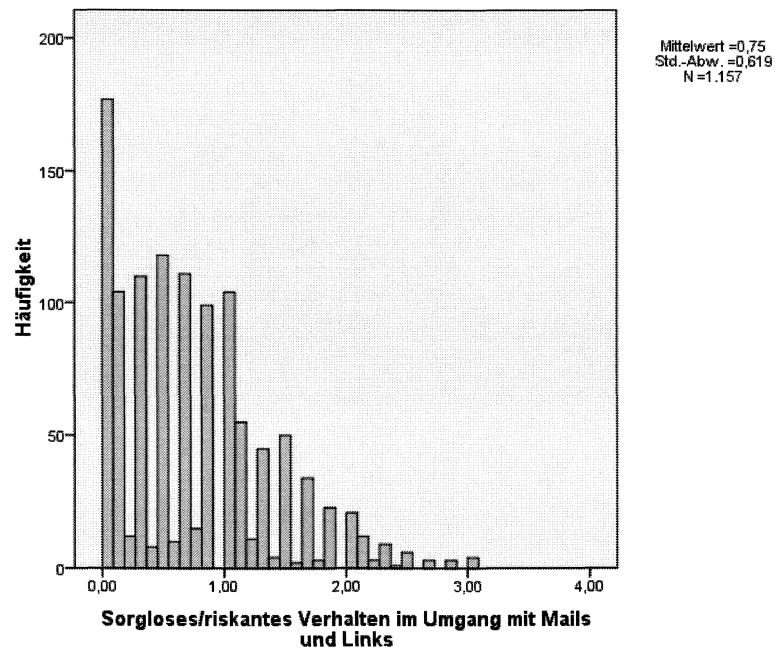
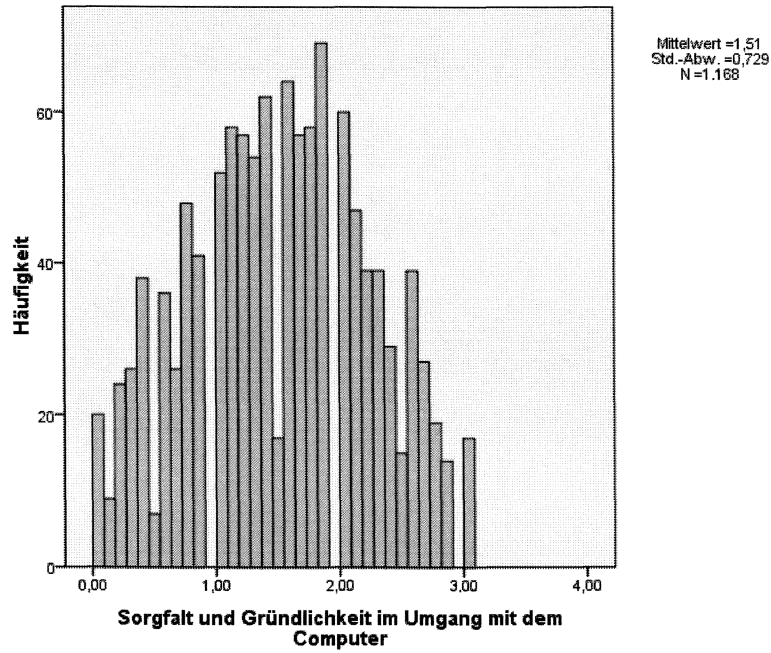
**9) Welche Kompetenzen sind für den Umgang mit problematischen Medieninhalten erforderlich?**

- Unterscheidung zwischen Fiktion und Realität
- Fähigkeit, das Spiel als Unterhaltungsmedium zu begreifen (und nicht als Parallelwelt; vgl. das Phänomen der „wishful identification“)
- Fähigkeit, mit dem Spielen aufhören zu können
- Fähigkeit, auch während des Spielens sich vom Spielgeschehen distanzieren zu können (z.B. in Ladepausen), ohne dass das Unterhaltungserleben darunter leidet.

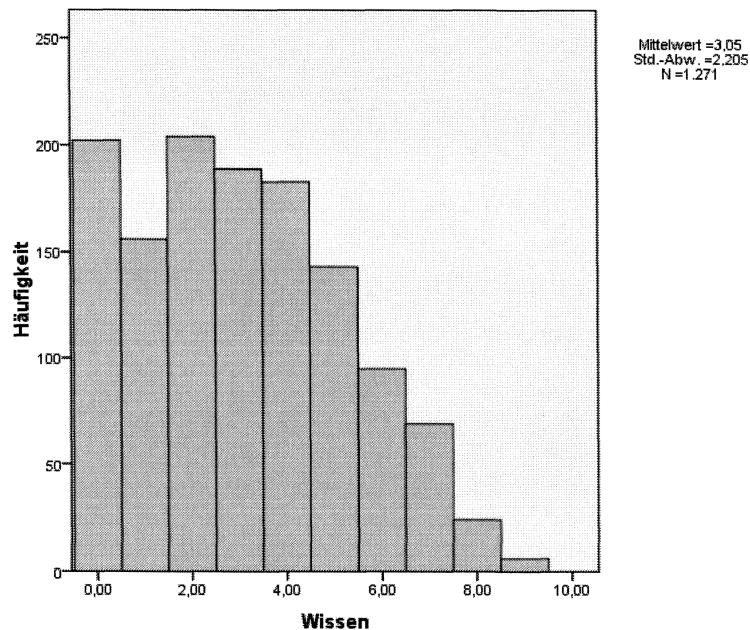
**10) Über welche Medienkompetenz verfügen Kinder und Jugendliche? Wodurch kann die Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen gefördert werden?**

*Kompetenzaspekt 1: Fähigkeit, Sicherheitsrisiken bei der Computernutzung richtig einschätzen zu können und kompetent mit diesen Risiken umgehen zu können.*

- Ergebnis einer eigenen Studie (ca. 1.200 Jugendliche, 8-20 Jahre): Diese Aspekte sind lediglich in mittlerem Maße ausgeprägt:
  - Die Kinder und Jugendlichen legen nur in unterdurchschnittlichem Ausmaß Sorgfalt und Gründlichkeit bei der Benutzung des eigenen Computers an den Tag (s. Grafik auf der folgenden Seite; Antwortskala von 0-3).
  - Sorgloses und riskantes Verhalten im Umgang mit E-Mails und Links ist allerdings seltener zu beobachten. Diesbezüglich legen die Jugendlichen ein weitgehend hinreichendes Risikobewusstsein an den Tag (s. Grafik auf der folgenden Seite; Antwortskala von 0-3).



- Das Wissen um konkrete Sicherheitsrisiken und -maßnahmen (z.B. Wissen über Bot-Netze, Viren, die Sicherheit von Internetseiten oder von Passwörtern) ist nur unterdurchschnittlich ausgeprägt: Von 9 Fragen zur Internetsicherheit können die Kinder im Durchschnitt nur 3 richtig beantworten. Hier besteht Handlungs- und Schulungsbedarf (s. Grafik auf der folgenden Seite).

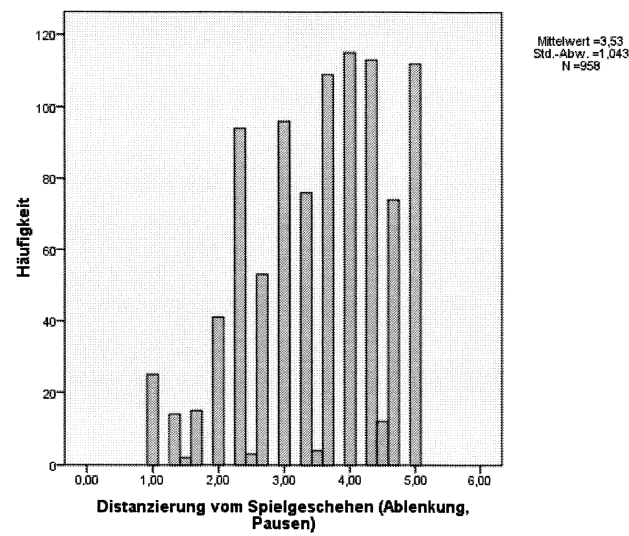
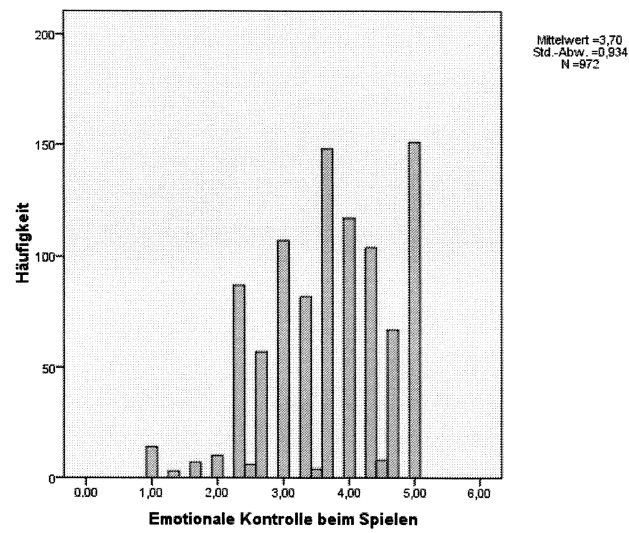
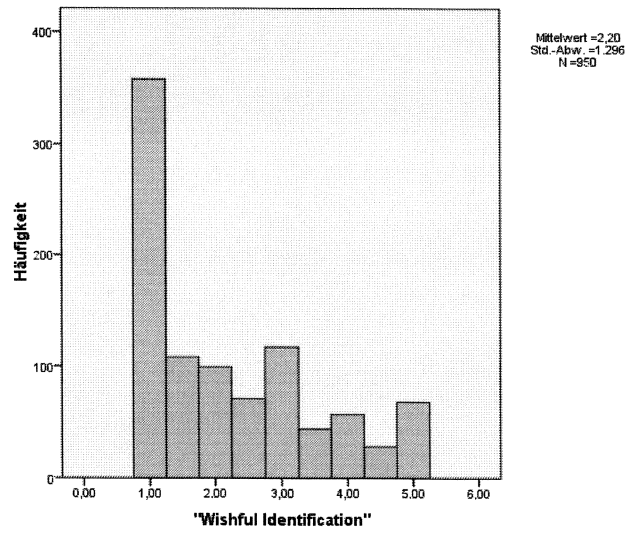


### *Kompetenzaspekt 2: Wissen um Altersfreigaben bei Computerspielen*

- Dieser Kompetenzaspekt ist hoch ausgeprägt (JIM-Studie 2008): Fast allen jugendlichen Computerspielern ist diese Einstufung bekannt, wobei 83 Prozent diese Kennzeichnungen schon selbst gesehen haben (Mädchen: 72 %, Jungen: 91 %) und 15 Prozent nur wissen, dass es sie gibt (Mädchen: 25 %, Jungen 9 %).

### *Kompetenzaspekt 3: Distanzierung vom Spielgeschehen im Computerspiel*

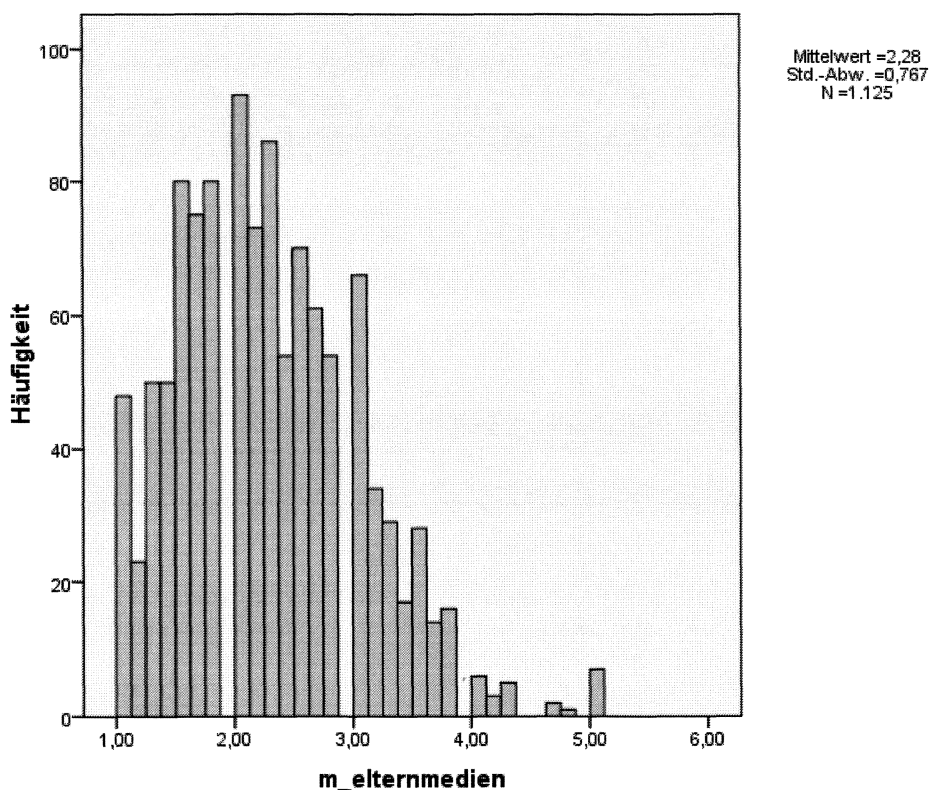
- Ergebnis einer eigenen Studie (ca. 1.200 Jugendliche, 8-20 Jahre): Die Fähigkeit, sich beim Computerspielen nicht allzu sehr vom Spiel absorbieren zu lassen, ist in mittlerem Maße ausgeprägt:
  - Ca. 21% der Kinder und Jugendlichen geben an, zu „Wishful Identification“ mit den Spielfiguren zu neigen. Ca. 50% aller Kinder verneinen diese Frage (s. Grafik auf der folgenden Seite, oben; Antwortskala von 1-5).
  - Ca. 20% aller Kinder geben an, sich während des Spielens *nicht* emotional kontrollieren zu können (s. Grafik auf der folgenden Seite, Mitte; Antwortskala von 1-5).
  - Ca. 50% aller Kinder geben an, sich während des Spielens vom Spielgeschehen distanzieren zu können und beizeiten mit dem Spielen aufhören zu können (s. Grafik auf der folgenden Seite, unten; Antwortskala von 1-5).



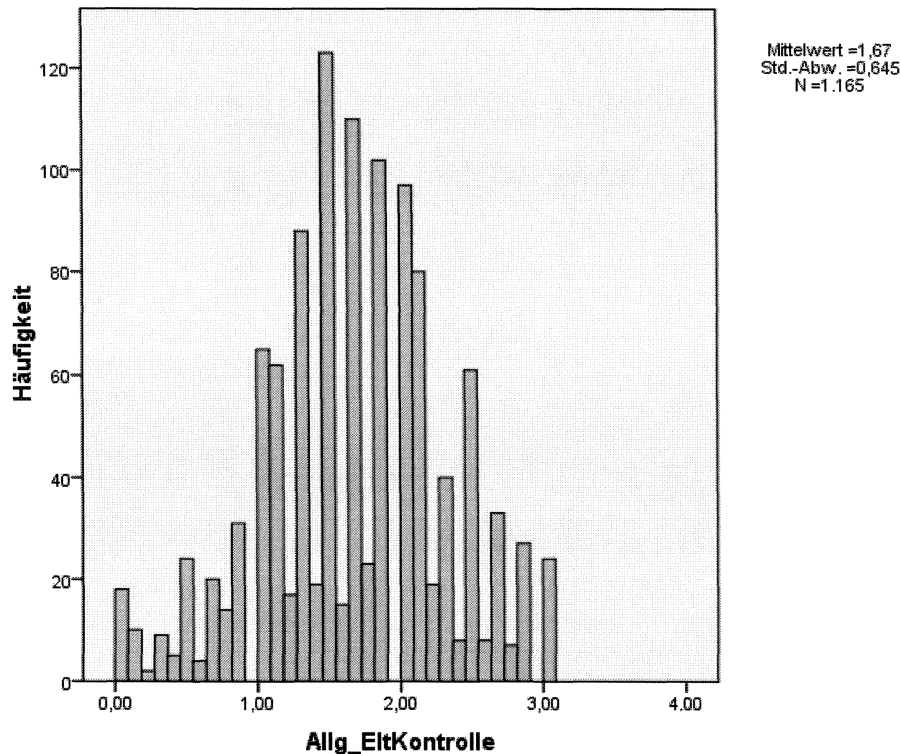
## 11) Über welche Medienkompetenz verfügen die an der Erziehung beteiligten Personen? Wodurch kann die Medienkompetenz der an der Erziehung beteiligten Personen gestärkt werden?

*Kompetenzaspekt 1: Wie stark ist das Ausmaß an elterlicher Kontrolle über den Mediengebrauch und die Mediennutzung ihrer Kinder?*

- Ergebnis einer eigenen Studie (ca. 1.200 Jugendliche, 8-20 Jahre): Das Ausmaß an elterlicher Kontrolle ist nur schwach ausgeprägt.
  - Ca. 50% aller 13-14-Jährigen geben an, *nicht* mit ihren Eltern über die Filme, die sie schauen, zu reden. Ca. 75% aller 13-14-Jährigen geben an, nur *selten* mit ihren Eltern über die Computerspiele, die sie spielen, zu reden.
  - Ca. 80% aller 13-14-Jährigen geben an, nur sehr selten mit ihren Eltern zusammen Computerspiele zu spielen.
  - Ca. 50% aller 13-14-Jährigen geben an, dass ihre Eltern die Zeit, die sie mit Computerspielen verbringen, begrenzen.
  - Mit zunehmendem Alter der Jugendlichen nimmt das gemeinsame Fernsehen zu und das gemeinsame Computerspielen ab.
  - Verteilung elterlicher Kontrolle über Mediengebrauch und Mediennutzung (Gesamtstichprobe; Auskünfte der Kinder; Skala von 1-5):

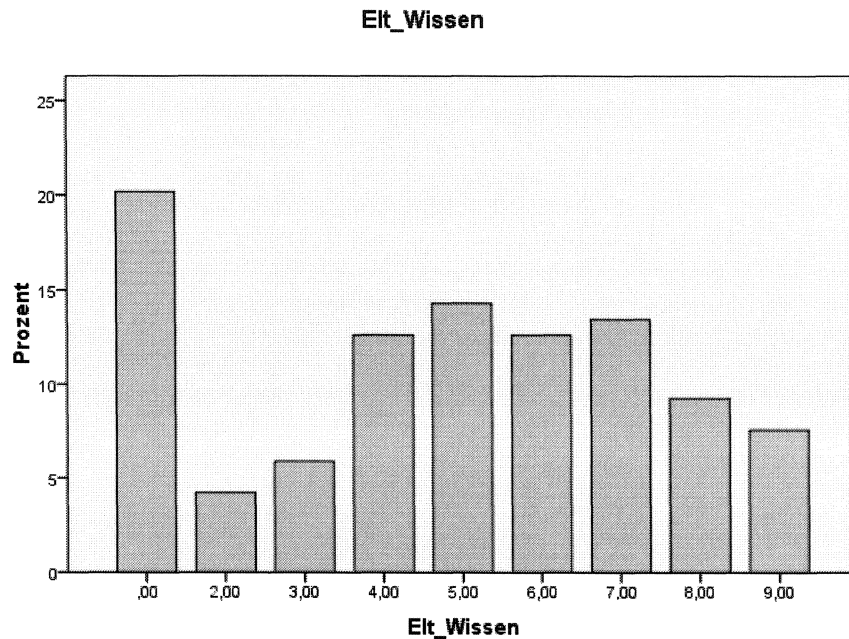


- Ergebnis einer eigenen Elternbefragung (ca. 120 Eltern): Auch die Eltern selbst geben zu, nur in durchschnittlichem Maße Kontrolle über den Mediengebrauch und -konsum ihrer Kinder auszuüben (Selbstauskünfte der Eltern; Skala von 0-3):



*Kompetenzaspekt 2: Fähigkeit, Sicherheitsrisiken bei der Computernutzung richtig einschätzen zu können und kompetent mit diesen Risiken umgehen zu können.*

- Ergebnis einer eigenen Studie (ca. 120 Eltern): Diese Aspekte sind lediglich in mittlerem Maße ausgeprägt:
  - Die Eltern legen – nach eigenen Angaben – in durchschnittlichem Ausmaß Sorgfalt und Gründlichkeit bei der Benutzung des eigenen Computers an den Tag.
  - Sorgloses und riskantes Verhalten im Umgang mit E-Mails und Links ist allerdings seltener zu beobachten. Diesbezüglich legen die Eltern ein weitgehend hinreichendes Risikobewusstsein an den Tag.
  - Das Wissen um konkrete Sicherheitsrisiken und -maßnahmen (z.B. Wissen über Bot-Netze, Viren, die Sicherheit von Internetseiten oder von Passwörtern) ist nur durchschnittlich ausgeprägt: Von 9 Fragen zur Internetsicherheit können Eltern im Durchschnitt nur 5,11 beantworten (Verteilung s. Grafik auf der folgenden Seite). Hier besteht Handlungs- und Schulungsbedarf.



### Literatur:

- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
- 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., Gentile, D.A., & Buckley, K.E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. Oxford (UK): Oxford University Press.
- Brunn, I., Dreier, H., Dreyer, S., Hasebrink, U., Held, T., Lampert C. & Schulz, W. (2007). *Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele* (Endbericht). Hamburg: Hans-Bredow-Institut für Medienforschung, Universität Hamburg.
- Gentile, D., Anderson, C., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Lim Kam Ming, ., Shibuya, A., Liau, A., Khoo, A., Bushman, B., Rowell Huesmann, L., & Sakamoto, A. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35 (6), 752-763.
- Grossmann, D. (1995). *On killing: the psychological costs of killing in war and society*. Boston: Little, Brown and Co.
- Hermanutz, M., Spöker, W., Gnam, T. & Neher, M. (2004). Computerspiele – Training für den Schusswaffengebrauch? Ergebnisse einer experimentellen Studie. *Polizei & Wissenschaft*, 2/2002, 3-9.
- Klimmt, C. & Vorderer, P. (2009). Media entertainment. In C. Berger, M. Roloff, & D. Roskos-Ewoldsen (Eds.), *Handbook of communication science* (2nd ed.) (pp. 345-361). Los Angeles: Sage.
- Jäger, R.S., Fischer, U. & Riebel, J. (unter Mitarbeit von Fluck, L.) (2007). Mobbing bei Schülerinnen und Schülern der Bundesrepublik Deutschland. Eine empirische Untersuchung auf der Grundlage einer online-Befragung. Landau: Zentrum für empirische pädagogische Forschung (zefp) der Universität Koblenz-Landau, Campus Landau.
- Kuhrcke, T., Klimmt, C. & Vorderer, P. (2006, Juni). *Why is virtual fighting fun? Motivational predictors of exposure to violent video games*. Full-Paper-Vortrag in der Mass Communication Division auf der Konferenz der International Communication Association (ICA), 19.-23. Juni 2006, Dresden.

- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2008). *JIM 2008. Jugend, Information, (Multi) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2009). *KIM-Studie 2008. Kinder und Medien – Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg.
- Möller, I., & Krahe, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents. *Aggressive Behavior, 35*, 75-89.
- Mullen, P.E. (2004). The autogenic (self-generated) massacre. *Behavioral Sciences and the Law, 22*, 311-323.
- Przybylski, A. K., Ryan, R. M., & Rigby, C. S. (2009). The motivating role of violence in video games. *Personality and Social Psychology Bulletin, 35*, 243-259.
- Rosser, J. C., Lynch, P. J., Cuddihy, L., Gentile, D. A., Klonsky, J., & Merrell, R. (2007). The impact of video games on training surgeons in the 21st century. *Archives of Surgery, 142*(2), 181-186.
- Salisch, M. v., Oppl, C. & Kristen, A. (2007). *Computerspiele mit und ohne Gewalt: Auswahl und Wirkung bei Kindern*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Scheithauer, H. & Bondü, R. (2008). *Amoklauf. Wissen was stimmt* (Band 5947). Freiburg: Herder.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research, 27*, 409-431.
- Swing, E. L., Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2009). Violent video games: Learning processes and outcomes. In R. E. Ferdig (Ed.), *Handbook of research on effective electronic gaming in education*, Vol. 2 (pp. 876-892). Hershey, PA: Information Science Reference
- Vorderer, P. (2000). Interactive entertainment and beyond. In D. Zillmann & P. Vorderer (Eds.), *Media entertainment. The psychology of its appeal* (pp. 21-36). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Vossekuil, B., Fein, R.A., Reddy, M., Borum, R. & Modzelski, W. (2002). *The final report and findings of the Safe School Initiative: Implications for the prevention of school attacks in the United States*. Washington: U.S. Secret Service and the U.S. Department of Education.