

Thomas Fischer

Jugendmedienschutz – überflüssige Bevormundung oder notwendiger Gewalt- schutz?

Ein Beitrag für und über die öffentliche Diskussion zur Mediengewalt

Die Diskussion über die möglichen sozialschädlichen Auswirkungen medialer Gewalt und damit einhergehende Forderungen nach ihrer Einschränkung haben eine lange Tradition, die sich von der Antike bis heute nachverfolgen lässt.¹ In den 80er-Jahren erreichte die Mediengewaltdiskussion eine neue Dimension: Der bis zu diesem Zeitpunkt nur in entsprechender Fachliteratur geführte Diskurs um die Gewaltwirkung verlagerte sich mit der Debatte um Horror- und Gewaltvideos in die Öffentlichkeit und etablierte sich als ein integraler Bestandteil der medialen Berichterstattung mit nicht zu unterschätzendem Einfluss auf den Jugendmedienschutz.

Anmerkungen:

¹ Eine ausführliche Darstellung der historischen Dimension der Debatte findet sich in Kunczik/Zipfel 2006, S. 27–41.

² „Der Spiegel“ vom 12.03.1984

³ Nach der Gesetzesnovelle des § 131 StGB vom 25.02.1985 konnten nicht nur gewaltverherrlichende und -verharmlosende Filme verboten werden, sondern auch jene, welche Gewalt in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellen.

Die mediale Gewalt im Licht der Öffentlichkeit

Das bereits Ende der 70er-Jahre eingeführte Medium Video ermöglichte es erstmals, selbst ausgewählte Filme in privatem Rahmen zu konsumieren und entzog sich somit weitgehend der gesellschaftlichen Kontrolle von Medieninhalten. Insbesondere Filme, welche aufgrund ihrer expliziten Darstellung gesellschaftlich tabuisierter Thematiken – sprich: Pornografie und Gewalt – nicht ins Kino gelangten, fanden durch dieses Medium ihre Verbreitung. Mitte der 80er-Jahre, als entsprechende Marktstrukturen geschaf-

fen und Videorekorder in vielen Haushalten zu finden waren, folgte die öffentliche Diskussion. Maßgeblich daran beteiligt war ein im „Spiegel“ erschienener Artikel mit dem angst-lustvollen Titel *Horror-Video – Bluttausch im Kinderzimmer*.² Die Folge der nun auf öffentliche Empörung gestützten Mediengewaltdiskussion und des daraus von Politikern gefolgerten Handlungsbedarfs war u. a. eine Verschärfung des Gesetzes gegen Gewaltdarstellung (§131 StGB), welche die Kontrollierbarkeit entsprechender Videos verstärkte.³ Etwa zur selben Zeit, als die Diskussion um die Horrorvideos begann, erfuhr das Fernsehen durch Einführung des dualen Rundfunk-



Chucky – die Hauptfigur der gleichnamigen Horrorfilm-Reihe

systems eine Zäsur: Gab es vorher den Anspruch, Bildungsfernsehen zu sein, verlagerte sich die Programmgestaltung darauf, nachfrageorientiertes Unterhaltungsfernsehen zu bieten. Die kommerziellen Sender setzten dabei von Anfang an auf Tabubrüche in Form von Erotikfilmen und gewalthaltigen (Action-)Filmen – entsprechende Medieninhalte waren zum einen billiger im Einkauf, zum anderen konnten sich die Sender damit gegenüber dem Kino abgrenzen und schnell die Aufmerksamkeit des Publikums gewinnen. Anfang der 90er-Jahre, als das kommerzielle Fernsehen in der Alltagskultur etabliert war, ergab eine bekannte Inhaltsanalyse von Jo Groebel über das Gewaltprofil des deutschen Fernsehprogramms die von den Medien gern zitierten „70 Bildschirmmorde täglich“ und machte so auf das Thema „Fernsehgewalt“ aufmerksam.⁴ Den Höhepunkt erreichte die öffentliche Debatte über Fernsehgewalt Ende 1994 durch den vermeintlich medieninduzierten Mord an dem zweijährigen James Bulger durch zwei 10-Jährige. Die zeitnahe Ankündigung der Erstausstrahlung des Horrorfilms *Chucky 3*, der das Drehbuch für den Mord geliefert haben sollte, verursachte einen Sturm öffentlicher Empörung,

der auch die Politik erfasste. Da der Fokus des öffentlichen Interesses nun seit längerem auf die Fernsehgewalt gerichtet war, widmeten sich auch die Fernsehsender der Problematik. Die privaten Fernsehanstalten strebten danach, den Jugendschutzbelangen im Fernsehprogramm durch die Gründung der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen e. V. (FSF) gerecht zu werden.

Vor einigen Jahren schließlich rückte ein Medium in den Fokus der öffentlichen Besorgnis, dessen Markt mittlerweile sogar die Filmindustrie überflügelt und zu einem beachtlichen Freizeitvergnügen der Jugend avancierte: die Computerspiele. Nach dem Amoklauf von Erfurt im April 2002 stellte die Medienberichterstattung schnell die Verbindung zwischen der Bluttat und der Vorliebe des Amokläufers von Erfurt für gewalthaltige Computerspiele her. Insbesondere dem Spiel *Counter-Strike* wurde eine Mitschuld an dem Amoklauf unterstellt. Politiker sahen daraufhin akuten Handlungsbedarf und forderten ein Verbot solcher Killerspiele. Insgesamt betrachtet, beschleunigte die öffentliche Diskussion die schon zuvor geplante Novellierung des Jugendschutzes. Am 1. April 2003 trat das neue Jugendschutzgesetz in Kraft.

⁴ Vgl. Groebel/Gleich 1993

Übersicht zu Mediengewalt und Öffentlichkeit: Horrorvideos, Fernsehbrutalität und Killerspiele in der öffentlichen Diskussion

Medium	Markteinführung	Beginn der öffentlichen Diskussion über Mediengewalt	Veränderungen hinsichtlich Jugend(medien)schutz
Video	Ende 70er-Jahre	1984 (z. B.: „Der Spiegel“ vom 12.03.1984: <i>Horror-Video – Blutrausch im Kinderzimmer</i>)	Verschärfung des Gesetzes gegen Gewaltdarstellung § 131 StGB (25.02.1985)
(Privat-) Fernsehen	Mitte 80er-Jahre	1992 (z. B.: „70 Morde täglich“)	Die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e.V. (FSF) stellt sich der Öffentlichkeit vor (25.05.1994).
Computer-/ Konsolenspiele	Mitte 80er-Jahre	2002 (z. B.: „FAZ“ vom 28.04.2002: <i>Software fürs Massaker</i>)	Das neue Jugendschutzgesetz tritt in Kraft (01.04.2003).
		2006	?

Was sich bei diesem kurzen Ausflug in die Geschichte der Mediengewaltdebatten zeigt, ist vor allem deren zyklischer Verlauf, „der durch die technische Entwicklung und Markteinführung neuer Medien mitbestimmt wird.“⁵ Argumente und Vorstellungen über die Wirkung von Gewalt in den entsprechenden Medien wiederholen sich, jedoch wird in jeder Debatte eine neue, noch nie da gewesene Gefährlichkeit konstatiert, welche sich aus den spezifischen Charakteristika des jeweils neuen Mediums ergibt. Weiterhin lässt sich beobachten, dass sich als Folge des öffentlichen Diskurses spezifische Veränderungen im Jugendmedienschutz ergeben wie z. B. die Verschärfung der strafrechtlichen Kontrolle, die Stärkung der Selbstkontrolle durch

Gründung einer entsprechenden Institution oder eine Novellierung der Jugendmedienschutzgesetze.

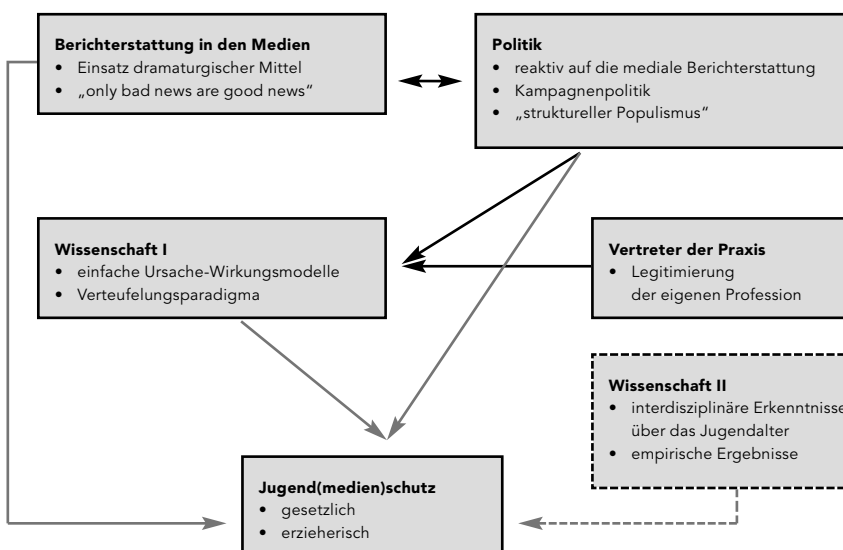
Im November 2006 war durch den Amoklauf von Emsdetten die Diskussion über die Killerspiele erneut entflammt. Und aktuell stehen wir wieder vor Veränderungen des Jugendmedienschutzes: Ein Kompletterverbot von „virtuellen Killerspielen“ im weiten Sinne, wie es Bayern mit der Verschärfung des § 131 StGB fordert, wird es wohl in nächster Zeit (noch) nicht geben. Stattdessen ist (vorerst) mit dem vom Bundesfamilienministerium und dem Land Nordrhein-Westfalen initiierten „Sofortprogramm zum wirksamen Schutz von Kindern und Jugendlichen vor extrem gewalthaltigen Computerspielen“ eine Änderung des § 15 JuSchG vorgesehen, welche 2008 umgesetzt werden soll und die Palette an den zu indizierenden Bildschirmspielen deutlich erweitert.

Doch welche konkreten Änderungen auch immer die Jugendmedienschutzgesetze treffen werden – der Druck der öffentlichen Problematisierung von Gewalt in neuen Medien hat einen Prozess in Gang gesetzt, der am Ende erneut zu einer Veränderung gesetzlicher Bestimmungen führen wird.

Akteure der öffentlichen Diskussion

Betrachtet man die Berichterstattung in der öffentlichen Diskussion über Mediengewalt, kann in den meisten Fällen von einer sachlichen Auseinandersetzung kaum die Rede sein: Die Medien berichten unter Einsatz ihrer dramaturgischen Mittel – d. h. Skandalisierung, Emotionalisierung, Vereinfachung – nach dem Grundsatz „only bad news are good news“.⁶ Das zeigte sich besonders deutlich in dem nach dem Amoklauf von Erfurt in der „FAZ“ erschienenen Artikel *Software fürs Massaker*, welcher *Counter-Strike* als Lieferant des Handlungscores für den Amoklauf darstellte und skandalisierende Fehlinformationen über dieses Spiel beinhaltete.⁷ Letztendlich agiert die Medienberichterstattung in gewissem Sinne nach den gleichen Regeln wie jene Medien, die sie angreift: Durch Tabubrüche, Emotionalisierung und eine möglichst dramatische Inszenierung von Gewalt erwecken sie die Aufmerksamkeit des Publikums. Ergebnis dieser medialen Wirklichkeitskonstruktion ist ein verzerrtes Bild von Qualität und Quantität des Ausmaßes und des Konsums gewaltdarstellender Filme und Spiele – entsprechende Me-

Akteure des öffentlichen Diskurses



dieninhalte lassen es skandalöser erscheinen, als es letztendlich ist.⁸

Durch diese Skandalisierung lassen entsprechende Reaktionen insbesondere seitens der Politik nicht lange auf sich warten: „Das ist pervers und gehört sofort verboten“⁹, denn „eine Gesellschaft, die das zulässt, ist krank.“¹⁰ Dazu gezwungen, Schlagzeilen als Spiegel der öffentlichen Meinung anzusehen, muss die Politik Handlungsbereitschaft und -kompetenz beweisen. Auch bieten derartige mediale Konstellationen ein Forum für aufstrebende Politiker, sich selbst darzustellen, den politischen Gegnern Unfähigkeit zu unterstellen und die eigene Meinung als Lösung des Problems anzupreisen – insbesondere vor Wahlen kann es ja ganz nützlich sein, die medial aufgebrachte Öffentlichkeit hinter sich zu haben.

Auch Vertreter der Praxis – sprich Medienpädagogen und Jugendsozialarbeiter – melden sich zu Wort und lassen die Öffentlichkeit teilhaben an ihren Alltagserfahrungen. Diese bescheinigen entsprechend Handlungsbedarf, den sie natürlich gerne decken. Nach dem Motto: „Pessimismus als pädagogische Triebkraft“¹¹ bietet der drohende Untergang des Abendlandes doch die beste Gelegenheit, die eigene Profession zu legitimieren.

Zusammenfassend und mit Blick auf die Folgen für den Jugendmedienschutz: „Politische Intervention kommt fast nur noch zustande, wenn ein ‚Skandal‘ in Form einer Bildungskatastrophe oder einer Ungerechtigkeit oder aber einer Gefahr für den Bürger und die Ordnung ausgerufen wird.“¹² Die öffentliche Meinung und Forderungen nach politischer Intervention gehen hierbei Hand in Hand.

Dass der Jugendmedienschutz jedoch nicht nur Ergebnis der öffentlichen Diskussion mit dem einhergehenden politischen Aktionismus ist, machen zwei Beispiele deutlich:

1. Wider der öffentlichen und politischen Forderungen wurde *Counter-Strike* nach dem Amoklauf von Erfurt von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien nicht indiziert.
2. Im April 2007 fand ein Expertengespräch des Bundestags zum Thema „Killerspiele“ statt, in dem eher eine skeptische Haltung gegenüber einem von vielen Seiten geforderten Verbot von Killerspielen anklang und dem bestehenden Jugendmedienschutz Vorbildcharakter zugesprochen wurde.

Der aktuellen Medienwirkungsforschung als „wesentliches Fundament des Kinder- und Jugendmedienschutzes“¹³ kommt hierbei eine tragende Rolle zu und zeichnet ein wesentlich differenzierteres Bild der Medienwirkung, als es die Akteure der öffentlichen Diskussion tun.

Medienwirkungsforschung

Auch die Akteure der öffentlichen Diskussion berufen sich auf Ergebnisse der Medienwirkungsforschung, allerdings beschränkt man sich auf klassische monokausale Erklärungsmodelle hinsichtlich der Gewaltwirkung. Der Grund hierfür ist, dass sich entsprechende Modelle im Gegensatz zu komplexen Theorien schnell in die eigenen Alltagserfahrungen transponieren lassen und aufgrund ihrer Nachvollziehbarkeit medien- und öffentlichkeitswirksam sind.¹⁴ Bei genauerem Blick gründen diese Wirkungsmodelle auf dem medienzentrierten Ansatz der frühen Phase der Medienwirkungsforschung, welcher von einem passiven Rezipienten ausgeht, der von den allmächtigen Medien beeinflusst wird.¹⁵ Andere Einflussfaktoren außer dem Medieninhalt, also Persönlichkeit des Rezipienten oder soziales Umfeld, werden in diesem Wirkungsbild ausgeblendet. Obwohl dieser reduktionistische Ansatz von der heutigen Medienwirkungsforschung nicht mehr vertreten wird, herrschen diese Wirkungsbilder dennoch in der öffentlichen Diskussion vor und schlagen sich insbesondere in der Interpretation von Forschungsergebnissen nieder: Fixiert auf einen kausalen Zusammenhang zwischen medialer und realer Gewalt wird von einer 1:1-Wirkung ausgegangen und werden all jene Studien vereinfacht und unkritisch zitiert, welche die eigene Meinung stützen. Methodische Schwächen der Untersuchung oder relativierende Ergebnisse werden zum Wohle der eigenen Argumentationslinie – absichtlich oder aus Nichtwissen heraus – unterschlagen. Um die Problematik vorschneller und vereinfachter Interpretationen, die sich aus monokausalen Erklärungsmodellen ergeben, zu demonstrieren, bieten sich die Ergebnisse der 1995 von Streng und Pöll durchgeführten Schülerbefragung an, in welcher insbesondere der Frage nach dem Einfluss von Medienkonsum auf das Gewaltverhalten nachgegangen wurde. Bivariate Berechnungen ergaben diesbezüglich zunächst noch einen hochsignifikanten Zusammenhang zwischen Gewaltpräferenz in der Mediennutzung und aggressivem Verhalten. Aus einem

5
Riepe 2003, S. 3

6
Besonders beliebt scheint in der Medienberichterstattung das „Feindbild Jugend“ zu sein, wie es sich angesichts zahlloser, sich wiederholender Medienberichte über z. B. Jugendkriminalität oder Gewalt an Schulen vermuten lässt.

7
„FAZ“ vom 28.04.2002. *Counter-Strike* ist weder indiziert worden, noch geht es darum, Schulumädchen oder Passanten zu erschießen.

8
Vgl. Riepe 2003, S. 4f.

9
Niedersachsens Innenminister Uwe Schünemann in einem Interview mit dem „Stern“ vom 08.12.2006

10
Kriminologe Christian Pfeiffer in einem Interview mit „Die Welt“ vom 03.10.2006

11
Rutschky 1987, zitiert nach Cremer-Schäfer 2003, S. 42

12
Cremer-Schäfer 2003, S. 48

13
Enquete-Kommission: Zukunft der Medien 1998, S. 12

14
„Do it yourself social science“ nach Heller 1986: Je einfacher eine These aussieht, desto erfolgreicher ist sie in der Öffentlichkeit.

15
Für eine Darstellung der verschiedenen Phasen der Medienwirkungsforschung siehe Kunzlik/Zipfel 2006, S. 79–83

monokausalen Erklärungsmodell heraus als Kausalbefund interpretiert, ist dies ein ideales Argument gegen Mediengewalt. Jedoch weist Streng auf die Notwendigkeit einer Absicherung der Befunde hin, um mögliche Verzerrungen auszuschließen. Unter Berücksichtigung anderer Einflussfaktoren ergab sich dann ein neues Bild: Neben anderen Erklärungsvariablen hinsichtlich aggressivem Verhalten war der Erklärungsgehalt der Medienvariable gering. „Nachdem hier – im Gegensatz zu den bivariaten Berechnungen – der Medieneffekt nur noch punktuell und schwach erkennbar ist, spricht viel dafür, dass bei den bivariaten Berechnungen die Variablen zur Mediennutzung andere Einflussfaktoren mittransportieren, die für sich schon einen eigenständigen Einfluss auf die Gewaltwirkung haben.“¹⁶ Diese Ergebnisse relativieren das Argument eines Kausalzusammenhangs zwischen medialer und realer Gewalt, sie machen die mehrfaktorielle Bedingtheit gewalttätigen Verhaltens deutlich.

Ein weiterer Aspekt, der angesichts des vertretenen klassischen medienzentrierten Ansatzes in der öffentlichen Diskussion außen vor bleibt, ist der Rezipient selbst: Der spätere mediennutzerorientierte Ansatz der Medienwirkungsforschung geht davon aus, dass der Rezipient nicht passives Objekt, sondern aktives Subjekt im Wirkungsprozess ist. Die Medienwirkung ist folglich nicht ein vom Rezipienten völlig unkontrolliertes Geschehen, sondern wird beeinflusst durch Selektion, Interpretation und Verarbeitung von Medieninhalten durch den Rezipienten. Besondere Bedeutung kommt hierbei dem Uses-and-Gratification-Ansatz zu, nach welchem subjektive Bedürfnisse im Zusammenspiel von sozialen Dispositionen einerseits und gesellschaftlichen Strukturen andererseits spezifische Motive und Handlungsinteressen konstituieren und diese wiederum spezifische Alltags- und Problemlösungsmuster. Diese können dann zur Rezeption bestimmter medialer Repräsentationen motivieren, mit der Intention, die aufgeschichteten Bedürfnisse zu befriedigen. Dieser Ansatz sagt zwar letztendlich nichts über das Gefährdungspotenzial medialer Gewalt aus und steht damit nicht im Interesse der öffentlichen Diskussion, richtet aber den Fokus auf die dort vernachlässigte Frage nach dem „Warum“ der Mediennutzung.

Mediennutzung und Medienumgang Jugendlicher

Dass die Lebenswelt der „gefährlichen und gefährdeten“ Jugend so stark wie nie zuvor von Medien geprägt ist, steht außer Frage. In jedem Haushalt lässt sich nahezu jedes Medium finden. Der Gerätebesitz Jugendlicher stieg auch in den letzten Jahren noch stetig an. Die Jugendlichen „flanieren regelrecht in den Kolonnaden des medialen Supermarktes und bedienen sich hier, je nach Situation und Stimmungslage, sehr gezielt und gekonnt.“¹⁷ Im Folgenden soll die Nutzung von und der Umgang mit Medien durch Jugendliche am Beispiel der Computerspiele verdeutlicht werden. Betrachtet man die Ergebnisse der JIM-Studie 2007 über die Nutzungsfrequenz von Computerspielen von 12- bis 19-jährigen Jugendlichen, ergibt sich folgendes Bild: 33 % der befragten Jugendlichen geben an, Computerspiele täglich oder mehrmals pro Woche zu nutzen (Vielspieler), 38 % spielen einmal pro Woche bis hin zu einmal im Monat und seltener (Gelegenheits- und Wenigspieler), immerhin 29 % der Jugendlichen geben an, nie Computerspiele zu spielen. Nimmt man nun die Aufteilung von Vielspielern, Gelegenheits-/Wenigspielern und Nichtspielern in Altersgruppen genauer in Augenschein, ergibt sich, dass die Gruppe der Vielspieler mit zunehmendem Alter deutlich schrumpft (12–13 Jahre: 38 %; 18–19 Jahre: 24 %), der Anteil der Gelegenheits- und Wenigspieler auch relativ abnimmt (12–13 Jahre: 43 %; 18–19 Jahre: 35 %) und der Anteil der Nichtspieler deutlich zunimmt (12–13 Jahre: 19 %; 18–19 Jahre: 41 %) – ein Indiz dafür, dass sich die Interessen mit zunehmendem Alter verschieben.¹⁸ Betrachtet man nun das Computerspielen als Jugendkultur bzw. -szene, lässt sich diese Beobachtung mit Vogelgesangs Arbeiten zu Jugend- und Medienkulturen in Bezug setzen.¹⁹ Nach Vogelgesang lassen sich innerhalb von Jugendszenen drei Typen feststellen, die sich hinsichtlich des szenengebundenen Wissens unterscheiden: der „Novize“, der „Tourist“ und der „Freak“. Ein Übergang zwischen den Typen ist jederzeit möglich und wird auch mit zunehmendem Alter praktiziert. Bezogen auf die Computerspieler, entspricht dem Typus des „Freaks“ der Vielspieler, der ein umfassendes Wissen auf dem Gebiet besitzt. Diesbezüglich stellt Vogelgesang fest: „Es sind vor allem die jugendlichen Szene-Veteranen, die ihr Wissen und ihre Stilhoheit auch sehr prononciert als Konfrontations- und Abgrenzungsstrategie

16
Streng 2007, S. 200

17
Vogelgesang 2002, S. 7

18
Vgl. JIM-Studie 2007,
S. 34 f.

19
Vgl. Vogelgesang 2002

gegenüber Erwachsenen einsetzen. In spielerisch-aufreizender Lässigkeit demonstrieren sie die ungleiche Verteilung vor allem von Medienkompetenzen. [...] Selbst aufgeschlossene und wohlmeinende Erwachsene können diese medialen Produkte nicht in ihre alltagsästhetischen Schemata transponieren; Ratlosigkeit, Verwirrung und Empörung sind dann nicht selten die Folge.²⁰ Diese Diskrepanz zwischen den Wahrnehmungen Jugendlicher und Erwachsener führt Vogelgesang auf asymmetrische Wahrnehmungsstile hinsichtlich bestimmter Medieninhalte zurück. Ohne Zweifel sind die Heranwachsenden im Umgang mit neuen Medien der vorherigen Generation ein großes Stück voraus. Während die Eltern angesichts der Neu- und Fremdartigkeit eines neuen Mediums eher eine skeptische Haltung einnehmen und Grund zur Sorge zu erkennen glauben, ist der Umgang mit solchen Medien für deren Kinder etwas Selbstverständliches. „Dass ihr Medienstil dabei manchmal auch ein gezieltes Spiel mit den Ängsten der Erwachsenen ist, ist entwicklungspsychologisch nur zu verständlich.“²¹

Fazit

Die auf emotionalisierter Basis geführte öffentliche Diskussion erschwert eine sachliche Auseinandersetzung mit dem Thema „Mediengewalt“. Die dort geforderte Fixierung auf einen Kausalzusammenhang zwischen medialer und realer Gewalt und die damit einhergehenden polarisierten Interpretationen von Ergebnissen der Medienwirkungsforschung sind nicht unerheblich daran beteiligt, dass sich die Ergebnisse der Forschung inkonsistent und relativierend präsentieren. Löst man sich von dieser aufgezwungenen Fixierung, wird deutlich, dass man die Frage nach der Wirkung nicht ohne die Frage nach der Hinwendung zu Mediengewalt stellen darf. Denn sonst besteht die Gefahr, Jugendlichen Stärken und Kompetenzen abzusprechen, die sich gerade beim Umgang mit neuen Medien zeigen. Zweifellos entsprechen die Autonomiebestrebungen der Jugendlichen nicht immer deren kognitivem wie emotionalem Entwicklungsstand, was den Jugendmedienschutz notwendig macht. Jedoch die Jugendlichen zum Opfer der allmächtigen bösen Medien zu degradieren, wie es in der öffentlichen Diskussion immer wieder geschieht, ist höchst problematisch und propagiert das Bild der gefährlichen, weil gefährdeten Jugend – „... einer Gefahr für den Bürger und die Ordnung.“²²

20
Ebd., S. 12

21
Ebd., S. 19

22
Cremer-Schäfer 2003,
S. 48

Literatur:

Cremer-Schäfer, H.:

Die „gefährliche und gefährdete Jugend“. Über öffentliche Debatten und was wir zu beachten haben, wenn sie gerade nicht stattfinden. In: SIT – Mitteilungsblatt des Tiroler Berufsverbandes Diplomierter SozialarbeiterInnen, Nr. 63, Oktober 2003, S. 39–53

Enquete-Kommission: Zukunft der Medien in Wirtschaft und Gesellschaft (Hrsg.):

Kinder- und Jugendschutz im Multimediazeitalter. Bonn 1998

Groebel, J./Gleich, U.:

Gewaltprofil des deutschen Fernsehprogramms. Eine Analyse des Angebots privater und öffentlich-rechtlicher Sender. Opladen 1993

Heller, F.:

The use and abuse of social science. London 1986

Kunczik, M./Zipfel, A.:

Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. Köln 2006, 5. Aufl.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.):

JIM-Studie 2007: Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart 2007

Riepe, M.:

Das Gespenst der Gewalt. Zur Geschichte der Gewaltdebatte. Ein Rückblick auf juristische und journalistische Praktiken sowie die Medienwirkung fragwürdiger Gewaltwirkungsstudien. 2003. Abrufbar unter: <http://www.mediaculture-online.de>

Streng, F.:

Medienkonsum und Gewalt. In: ZJJ Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe, Jg. 18 (2007), Nr. 2, S. 198–202

Vogelgesang, W.:

Jugendkulturen und Medien. Aktuelle Ergebnisse der Jugendmedienforschung. 2002. Abrufbar unter: <http://www.walde-mar-vogelgesang.de>

Thomas Fischer studiert Pädagogik an der Eberhard-Karl-Universität Tübingen und ist Mitarbeiter am dortigen Institut für Kriminologie.

