

Ethik und Informatik - Werte im technischen Handeln

Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen

Ausarbeitung

Marco Münch, Alexander Bartels

Diese Ausarbeitung befasst sich mit dem Text **Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen** [TM06] von Thomas Möhle, Matthias Kleimann, Florian Rehbein und Christian Pfeiffer. In dem Text geht es um die schriftliche Zusammenfassung einer Studie, welche vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) im Jahr 2005 durchgeführt wurde. In dieser Studie wurden insgesamt 6.000 Viertklässler und 17.000 Neuntklässler aus 11 westdeutschen Städten nach ihrem Nutzungsverhalten von elektronischen Medien befragt. Dadurch sollten zwei Medienwirkungshypothesen bestätigt werden:

1. Hypothese eines negativen Zusammenhangs von schulischer Leistungsfähigkeit und Mediennutzung
2. Hypothese eines Zusammenhangs zwischen Gewaltmedienkonsum und gewalttätigem Verhalten

Der Text wurde zu diesem Zweck in drei Abschnitte eingeteilt. Im ersten Abschnitt wird die erste Hypothese erläutert und die Ergebnisse der Umfrage der Viertklässler dargestellt. Die zweite Hypothese wird anhand der Umfragewerte der 17.000 Neuntklässler erläutert. Der Schluss des Textes bildet eine Reihe von Forderungen, welche sich aus diesen Studienergebnisse ergeben.

Marco Münch

1 Leistungsfähigkeit und Mediennutzung

Die Zentrale Rolle dieser Studie nimmt dabei die Frage ein, ob es einen Zusammenhang zwischen Leistungsfähigkeit der Kinder in der Schule und Mediennutzung gibt. Dazu wurde zuerst der aktuelle Stand der Jungen und Mädchen, aller Bildungseinrichtungen angesehen. Schon dort stellte man fest, dass Jungen im Gymnasium mit etwa 42% (2004) deutlich geringer vertreten sind als Mädchen. Ebenso haben Jungen die höhere Schulabbrecherquote (64%) und die höhere Sitzenbleiberquote (62%) im Vergleich zu Mädchen. Diesen direkten Vergleich veranlasste die Autoren von eine Krise der Jungen zu Sprechen.

Im weiteren Verlauf des Textes wurde auf die Umfrageergebnisse der 6.000 Viertklässler eingegangen, welche für diese Studie erhoben wurden. Zuerst wurden die Schulempfehlungen der Schüler näher betrachtet. Hierbei kam heraus, dass mehr Mädchen eine Empfehlung für den Besuch eines Gymnasiums bekommen als Jungen. Ebenso gibt es einen deutlichen Unterschied zwischen norddeutsche Städte und süddeutsche Städte. Im Süden bekommen mehr Schüler eine Empfehlung für das Gymnasium als in norddeutschen Städten. Anschließend wurden diese Ergebnisse mit der Frage ob diese Kinder ein eigenes Unterhaltungsgerät wie einen Fernseher, eine Spielekonsole oder einen Computer im eigenen Zimmer stehen haben. Es kam heraus, dass Mädchen insgesamt weniger Geräte im Zimmer haben als Jungen. Auch sind in südlich gelegenen Städten weniger Multimediageräte im Zimmer beider Geschlechter zu finden.

Als dritte Komponente wurden die Ergebnisse mit dem Bildungsniveau der Eltern in Verbindung gebracht. Diese Angabe wurde nicht von den Schülern gegeben, sondern von dem entsprechenden Klassenlehrer. Daher muss man diese Einbeziehung etwas kritischer betrachten, da die Lehrer nicht über den genauen Bildungsstand der Eltern Bescheid wissen. Die Autoren sind zu dem Ergebnis gekommen, das in Familien mit hohem Bildungsniveau die wenigsten Geräte in den Kinderzimmer stehen. Aus diesen Ergebnissen kann man sich auch vorstellen, das in Familien mit hohem Bildungsniveau die Mediennutzungszeiten entsprechend niedrig sind. Das wurde auch von der Studie bestätigt. Gleichzeitig wurde auch nach dem Spielverhalten bezüglich Spielen ab 16 und ab 18 (im Text "keine Jugendfreigabe") gefragt.

Hierbei ergab sich ein ähnliches Bild, das Kinder mit hohem Bildungshintergrund weniger Spiele spielen, die nicht für sie bestimmt sind.

Im weiteren Verlauf wurden die Auswertung auf die beiden Städte Dortmund und München begrenzt um die Ergebnisse deutlicher heraus zu bilden. Zuerst wurde der Medienbesitz im eigenen Zimmer untersucht. Hier kam raus, dass in Dortmund fast doppelt soviel Geräte im Kinderzimmer zu finden sind wie in München. Während über die Hälfte der Eltern in München über ein hohes Bildungsniveau verfügen, so besitzen die Eltern in Dortmund nur zu einem Viertel ein hohes Bildungsniveau, dafür über fünfzig Prozent nur ein mittleres Bildungsniveau. Auch ist die Mediennutzungszeit in Dortmund höher als in München. Auch wurde in Dortmund insgesamt mehr Filme und Spiele ab 16 oder 18 konsumiert, als in München. Dem entsprechend fallen die Empfehlungen für die weitere Schulbildung aus. In München bekommen fast die Hälfte aller Jungen und Mädchen eine Empfehlung für das Gymnasium, während in Dortmund nur 40% der Mädchen und knapp 30% eine Empfehlung für das Gymnasium bekommen.

Bisher wurde noch keine direkte Verbindung von Mediennutzung zur Schulleistung gezogen. Im nachfolgenden Teil wurden die bisherigen Erkenntnisse mit den tatsächlichen Schulnoten von Deutsch, Mathe und Sachkunde verglichen. Es kam heraus, dass Kinder mit eigenem Multimediagerät im Zimmer in diesen Fächern etwa 0.2 bis 0.3 Notenstufen schlechter sind als der Klassendurchschnitt. Die gleichen Zahlen ergeben sich aus bei einer hohen Mediennutzungszeit. Gravierender sehen die Noten bei dem Konsum von Spielen ab 16 und 18 aus. Bei Gelegenheits- und Dauerspielern von Spielen ab 16 sind die Noten etwa 0.3 bis 0.4 (Deutsch) und 0.1 bis 0.2 (Mathe) schlechter, bei Spielen ab 18 sind es sogar 0.4 bis 0.6 (Deutsch) und 0.1 bis 0.3 (Mathe).

Aber nicht nur der Medienkonsum wirkt sich negativ auf die Schulleistung aus, sondern auch das Bildungsniveau der Eltern. So haben Kinder dessen Eltern nur über einen Hauptschulabschluss verfügen durchwegs 0.6 schlechtere Noten als der Durchschnitt. Bei Eltern mit hohem Bildungsniveau sind sie Kinder durchwegs 0.4 Notenstufen besser als der Durchschnitt.

Diese Teilstudie hat, wie andere Studien ([FJZ05]) auch, deutlich ergeben, dass es einen negativen Einfluss von Mediengeräten aller Art auf die Schulleistung der Kinder gibt.

Marco Münch

2 Gewaltmedienkonsum und gewalttätiges Verhalten

Doch nicht nur auf die Schulleistungen kann sich der Medienkonsum auswirken. Mit den falschen Medieninhalten steigt laut der Studie auch das gewalttätige Verhalten vor allem der männlichen Jugendlichen. Laut Studie ist dies auch nicht überraschend, da „... schlechte Noten nun einmal das Risiko erhöhen in die Jugendkriminalität abzurutschen“. Im Anschluss verweist die Studie auf andere Forschungsergebnisse ähnlicher Art, welche ebenso der Nutzung von Medien, speziell gewalttätiger, kritisch gegenüber stehen. Daraus zieht die Studie den Schluss, dass Mediengewalt aggressiv machen kann, wobei hauptsächlich Kinder und Jugendliche die gefährdeten Personen sind.

Die Forscher des KFN konnten so in ihrer Schülerbefragung aufzeigen, dass sich Schüler, die angaben häufig gewalttätige Spiele zu konsumieren, auch mit höherer Gewaltbereitschaft auszeichneten. Dies wurde durch verschiedene Graphen, welche die Beziehung zwischen Gewaltmedienkonsum und der eigentlichen Gewalttätigkeit verdeutlichen sollten, dargestellt. Zudem erstellten die Forscher ein Pfadmodell, welches die weiteren Einflüsse auf Jugendliche wie z. B. Eltern, Freunde und Bildungshintergrund ebenfalls in Relation stellten.

Alexander Bartels

3 Forderungen der Studie

Die Ersteller legen aufgrund ihrer Studie vier große Forderungen dar. Die ersten drei beziehen sich dabei auf Grundschulkindern und nicht auf die in der Studie ebenfalls untersuchten Neuntklässler.

Erstens sollten Kinder keine Bildschirmgeräte in ihren Zimmer haben, da deren hohe Verfügbarkeit automatisch die Dauer des Medienkonsums erhöht. Zudem erhöht sich zusätzlich auch das Risiko „entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte“ zu konsumieren.

Die zweite Forderung bezieht sich ebenso wie die erste auf die Eltern der Kinder. So sollen die Erziehungsberechtigten mehr Interesse am Medienkonsum ihrer Schützlinge zeigen und zudem deren Medienkompetenz fördern. Zusätzlich schlägt das KFN vor, dass Wissenschaft, Politik, Schul- und Elternverbände gemeinsam ein Konzept entwickeln um das Interesse der Eltern daran zu verstärken.

Als dritter Punkt wird schließlich eine intensive Nachmittagsbetreuung von Schülern gefordert wie sie in anderen PISA-Ländern wie zum Beispiel Finnland erfolgreich eingesetzt wird. Somit könnte man laut KFN die Kinder vom Medienkonsum abhalten, welcher hauptsächlich zwischen 14 und 17 Uhr geschieht. Diese Zeit sollte dann „[...] nicht mehr als Klassenunterricht organisiert werden, sondern als Veranstaltungen für Interessengruppen“. Damit gemeint sind verschiedene Freizeitaktivitäten im Bereich Sport, Musik, Kunst oder Kultur. Hierbei liegt es nach dem KFN klar auf der Hand, dass dieser Vorschlag nur durch breite Unterstützung durch Sportvereine, Musikschulen weitere ähnliche Einrichtungen und viele engagierte, ehrenamtliche Bürger umsetzbar ist.

Der vierte und somit letzte Punkt der Forderungen bezieht sich auf den Jugendmedienschutz. Das KFN hält diesen für unwirksam, da er, wie die Studie anhand der Computerspielnutzung aufzeigt, seine Ziele nur in begrenztem Maße erreicht. So wird weiterhin die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) kritisiert, deren Prüfmethode dem KFN missfallen. So haben die Gutachter der USK, welche über die Wertung der Software entscheiden das eigentliche Spiel meist nie gespielt, sondern lassen sich von „Spieletestern“ darüber berichten. Somit wird den Testern laut KFN eine Expertise zugesprochen, welche diese nicht besitzen und nur den Gutachtern gehören sollte. Zudem beklagt das KFN die fehlende Transparenz der USK Entscheidungen, da diese nach der Einstufung eines Spieles nicht veröffentlicht werden. Aufgrund dieser Punkte forderten die Wissenschaftler eine weitere Studie, welche „Erkenntnisse über die Qualität der USK Gutachten“ erlangen soll. Zudem sollten hierbei auch die Kriterien aufgedeckt werden, welche zur Beurteilung der Spiele herangezogen werden.

Diese Studie mit dem Titel „Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK“ [TH07b] ist 2007 erschienen und eine Zusammenfassung des Berichtes, welcher der USK schwere Vorwürfe macht, findet sich im Internet auf der Website des KFN [TH07a].

Alexander Bartels

4 Der Text im Blickfeld der Ethik

Nach dieser doch recht ausführlichen Studie muss man sich Fragen, egal ob Elternteil oder nicht, was sich ändern muss. Der Text gibt schon eine Reihe an Forderungen was man ändern sollte, diese betreffen aber nur die Eltern, Schulen und die Verantwortlichen der USK (UnterhaltungsSelbstKontrolle). Aber müssen wir eigentlich nicht noch weiter ausholen? Haben wir nicht alle die Verantwortung für die zukünftige Generation?

Das hat auch schon Achim Berg, der Geschäftsführer von Microsoft (Deutschland) und Vizepräsident von Bitkom, erkannt. In einem knapp einseitigen Beitrag [Ber08] fordert er unsere Regierung dazu auf endlich für einen besseren Medienumgang an den Schulen zu sorgen. Aber damit die Schulen überhaupt dazu fähig sind diese Aufgabe zu bewältigen benötigen sie dringend Hilfe von Seiten der Industrie.

Aber gerade hier steht die Spiele-Industrie in der Predulie: Auf der einen Seite sollen sie ihre Verantwortung gegenüber Eltern und vor allem Kindern übernehmen, auf der anderen Seite müssen sie Gewinne erwirtschaften. Diese beide Punkte stehen im krassen Gegensatz zueinander. Wenn die Spiele-Industrie für einen besseren Medienumgang sorgen würde, dass heißt im Grunde das weniger Spiele konsumiert werden, würden die Verkaufszahlen weiter zurück gehen. Mit dieser Aktion scheiden sie die Unternehmen selber in das eigene Fleisch und darum ist so eine Aktion von Seiten der Spielehersteller eher unwahrscheinlich.

Gerade in Zeiten in denen es der Spiele Branche nicht so gut geht, wie man am größten Spielehersteller EA sehen kann. EA hat im vergangenen Quartal einen Verlust von 310 Millionen US-Dollar gemacht [Wil08].

Es bleibt nun noch die Restliche IT-Branche. Diese dürfte aber auf dem allgemeinen Standpunkt sein, das sie nicht für Probleme von anderen eintreten. Es ist leider so, das in diesem Fall wohl keine Hilfe von Seiten der Industrie zu erwarten ist.

Marco Münch

Der hier angesprochene Punkt lässt sich sogar weiter spinnen, wobei das Problem sich dann nicht nur ausschließlich auf die Unternehmen selbst bezieht, sondern auf das gesamte System: den Kapitalismus. Schon im Jahre 1964 erkannte dazu der schwarze Bürgerrechtler Malcom X: „Man kann kein kapitalistisches System betreiben, wenn man kein Geier ist; man muss das Blut von jemand anderem saugen, um Kapitalist zu sein.“ [Bre65]. So gilt auch auf dem freien Markt, speziell zu Zeiten der Globalisierung das Prinzip Darwins. Nur die Stärksten überleben und dies sind nun mal die Unternehmen die möglichst hohe schwarze Zahlen schreiben. Somit wäre eine Förderung der Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen oder sogar bei Eltern aus Sicht der Unternehmen in der Unterhaltungsbranche langfristig wohl eher destruktiv anzusehen. Auch wenn der „gesunde Menschenverstand“ daran appellieren würde.

Schließlich ist die Industrie trotz all dieser Fakten doch nur ein kleiner Teil des großen Ganzen, welches im Endeffekt unser gesamtes System und dessen Gesellschaft darstellt und somit auch diese beiden Faktoren in Frage stellt. Sollte uns unsere Zukunft aus rein moralischen Gesichtspunkten schließlich nicht ganz besonders am Herzen liegen? Sollte sie nicht einen höheren Wert besitzen als mehrere Millionen oder Milliarden Dollar Umsatz verschiedenster Konzerne? Sollte sie nicht vollkommen unabhängig sein von Einflüssen jeglicher Art?

Hier jedoch zeigt sich wieder die typische Denkweise der Menschen. Der Satz „Jeder ist sich selbst der Nächste.“ bringt das heutige Denken der Allgemeinheit kurz und prägnant zum Ausdruck. Kaum jemand heutzutage macht sich im großen Rahmen Gedanken was in 20 - 30 Jahren passieren wird. Gerade in der Politik fällt dieses Verhalten in den letzten Jahren stark auf. So war man im Jahre 2001 vom negativen Abschneiden Deutschlands bei der PISA Studie stark überrascht. Seitdem ging es mit Deutschlands Abschneiden in den nächsten PISA Studien zwar wieder bergauf, dennoch wird und wurde weiterhin nicht effektiv und vorrausschauend gehandelt. So wurden in Bayern vor einigen Jahren noch Absolventen des Staatsexamen mit Einschnitt abgelehnt während mittlerweile sogar Absolventen mit einem Schnitt von drei oder schlechter eine Stelle bekommen [Bur05].

Auch beim Punkt Gewalt & Medien lässt sich wieder die Denkweise des Menschen in den Mittelpunkt stellen. So nimmt man im Zuge der Zeit den zunehmenden Gewaltinhalt in den Medien, sei es in Computer- oder Konsolenspielen, in Kinofilmen, im Fernsehen oder sonst wo kaum zur Kenntnis. Es scheint für die meisten Menschen der Normalität zu entsprechen wenn Filme wie die *SAW*-Reihe oder *Hostel* von der vermehrten „Perversität“ des Alltagskinos zeugen. Horrorfilme gab es sicherlich schon vor einigen Jahren, die Filme die jedoch in den letzten Jahren in die Kinos kommen haben eine gewisse Linie überschritten die man früher nicht zu überqueren wagte - heutzutage jedoch spielen solche Filme Millionen in die Kassen der Produzenten. Somit wird unsere Gesellschaft zunehmend verroht und abgestumpft. Des Weiteren zeugen schon die tagtäglichen Abendnachrichten im Fernsehen oder die Morgenzeitungen davon, dass Gewalt überall zum Alltag gehört.

Nach einer Hirnforschungsstudie von Jean Decety [JD08], Professor für Psychologie und Psychiatrie an der University of Chicago kennen aggressive Jugendliche kein Mitleid mehr [Nol08]. Zu den Ursachen dieses Zustands äußert sich die Studie zwar nicht, jedoch stellt sich die Frage, ob dies nicht zumindest durch den Einfluss von Medien beeinflusst wurde. Oder ist dies einfach nur ein „gesellschaftliches Problem“? Aber was genau ist dann eigentlich ein gesellschaftliches Problem? Wen betrifft es und wer ist dafür zuständig?

Da es sich bei den Betroffenen um Kinder beziehungsweise Jugendliche handelt bezieht sich „Gesellschaft“ hier vor allem auf das unmittelbare Umfeld dieser. Dazu zählen neben eventuellen Nachbarn, Freunden, Mitschülern und Lehrern als erstes die eigentlichen Bezugspersonen der Minderjährigen - ihre Eltern. Und genau hierbei scheint die Gesellschaft im Großteil zu versagen. Erziehungsberechtigter zu sein ist nun mal kein einfacher Nebenjob sondern eine Vollzeitarbeit mit großer Verantwortung. Ziel ist es schließlich unter anderem die Kinder zu besseren Menschen zu erziehen, ihnen einen Sinn von Recht & Unrecht zu geben und sie im moralischen wie ethnischen Sinne zu formen. Viele Menschen nehmen sich jedoch zu wenig Zeit für ihre Kinder und lassen somit deren Erziehung verkommen und verpassen zudem die Chance ihre Kinder nachwirkend positiv zu beeinflussen. Teilweise liegt dies am geringen Interesse der Eltern an den eigenen Kindern, teils daran das die Eltern einfach überfordert sind und teilweise auch an unserer Leistungsgesellschaft die dennoch 100% Einsatz erwartet, Kinder hin oder her.

Aber selbst wenn sich Eltern für ihre Kinder interessieren und um sie kümmern fehlt ihnen doch meist die entsprechende Medienkompetenz um verstehen zu können womit und warum sich ihre Kinder beschäftigen. Dies ist eine rein logische Schlussfolgerung, da die Eltern im Gegensatz zu ihren Kindern nicht mit den heute zur Verfügung stehenden Medien bzw. dem zur Verfügung stehenden Medienprogramm aufgewachsen sind. Hierbei muss unbedingt nachgeholfen werden, seitens der Regierung, seitens der Medien und seitens der Eltern selbst.

Es reicht dabei jedoch nicht einfach einen Sündenbock wie „Computerspiele“ zu suchen um damit diverse Probleme unserer Gesellschaft zu übertünchen. Genauso wenig ist es zudem sinnvoll dann auch noch einseitig argumentierend gegen diese aufzurufen wie es zum Beispiel der „Kölner Aufruf“ [Mie08] zur Zeit vollzieht. Hinter der Aktion mit dem Titel „Wie kommt der Krieg in die Köpfe - und in die Herzen?“ stehen eine Vielzahl von Universitätsprofessoren, Pädagogen und Psychologen als Unterzeichner. Auch der Leiter des KFN Dr. Christian Pfeiffer zählt dazu. Nach Olaf Wolters, Geschäftsführer des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) ist der Aufruf "[...] eine Aktion von fanatischen Kritikern von Unterhaltungssoftware. Entsprechende Aktionen und Initiativen gab es ja auch in den 50er Jahren beim Aufkommen von Rockmusik. Das ist nichts Neues.“ [Gol08]. Der Redakteur des Magazins für Computerspiele *GameStar* Christian Schmidt geht in seiner Kolumne auf der Website des Magazins sogar noch weiter und vergleicht den Ton des Aufrufs indirekt mit dem des dritten Reichs. „Im 'Kölner Aufruf' werden Kinder durch Spiele 'vergiftet', 'zu Tötungsmaschinen abgerichtet', die 'Grundlagen der Gesellschaft zugrunde gerichtet', das 'Völkerrecht unterminiert', die Verantwortlichen sind 'zur Rechenschaft zu ziehen'. Und wer nicht für uns ist, ist gegen uns - an wen erinnert diese Einstellung noch mal?“ [Sch08]. Der Vergleich ist vielleicht etwas hart formuliert, trifft aber den Kern der Sache. Sollte es nicht für erwachsene und gebildete Menschen möglich sein auf einer anderen Ebene als der verbalen „Schieß-mich-tot“ Methodik zu argumentieren? Sollte man nicht gerade als Wissenschaftler offen sein für neue Errungenschaften, ob man sie nun bereits versteht oder nicht? Sollte man bevor man seine eigene Meinung bildet sich nicht erst einmal tiefgehend mit der Materie beschäftigen? Sollte es nicht für beide Parteien möglich sein sich an einen Tisch zu setzen und zusammen die Vor- und Nachteile dieser Errungenschaften zu diskutieren und somit einen Nutzen aus diesen zu ziehen?

Die einzig logische Antwort auf diese Frage wäre ein eindeutiges „Ja“. Denn nur wenn wir uns als Gesellschaft gemeinsam unseren Problemen stellen können wir diese auch lösen. Sicher ist schließlich, dass die Gesellschaft verrotet und zunehmend zu anderen Werten findet. Sicher ist auch, dass Medien durch ihre mittlerweile universale Anwesenheit im Zeitalter der Globalisierung einen Beitrag dazu leisten. Anstatt sich auf gegenseitige Schuldzuweisungen einzuschränken sollten Gegner und Befürworter sich daher zusammen setzen, ihre Vorurteile begraben und gemeinsam an einer Lösung dieser Probleme arbeiten. Denn ein gesellschaftliches Problem lässt sich nun mal auch nur durch den Einsatz der gesamten Gesellschaft lösen.

Alexander Bartels

Literatur

- [Ber08] BERG, ACHIM: *Mit dem PC kommt die Gerechtigkeit*. Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, (43), 2008.
- [Bre65] BREITMAN, GEORGE: *Malcolm X Speaks: Selected Speeches and Statements*. Merit Publishers, New York, 1965.
- [Bur05] BURTSCHIEDT, CHRISTINE: *Eine 3,5 im Examen reicht für die Schule*. Website, 2005. Online verfügbar unter <http://www.sueddeutsche.de/jobkarriere/berufstudium/artikel/904/58846/>; besucht am 23. November 2008.
- [FJZ05] FREDERICK J. ZIMMERMAN, DIMITRI A. CHRISTAKIS: *Children's television viewing and cognitive outcomes: A longitudinal analysis of national data*. Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine, (3), 2005.
- [Gol08] GOLEM.DE: *Spieleverband: 'Kölner Aufruf' von Fanatikern unterzeichnet*. Website, 2008. Online verfügbar unter <http://www.golem.de/0812/64259.html>; besucht am 29. Dezember 2008.
- [JD08] JEAN DECETY, KALINA J. MICHALSKA, YUKO AKITSUKI BENJAMIN B. LAHEY: *Atypical empathic responses in adolescents with aggressive conduct disorder: A functional MRI investigation*. BIOLOGICAL PSYCHOLOGY, 2008. Online verfügbar unter http://news.uchicago.edu/images/pdf/081107.Decety_BiologicalPsy2008.pdf; besucht am 28. November 2008.
- [Mie08] MIES, PROF. DR. MARIA: *Wie kommt der Krieg in die Köpfe - und in die Herzen? - Kölner Aufruf gegen Computergewalt*. Website, 2008. Online verfügbar unter http://www.nrhz.de/flyer/media/13254/Aufruf_gegen_Computergewalt.pdf; besucht am 24. Januar 2009.
- [Nol08] NOLL, MIRIAM: *Hirnforschung - Aggressive kennen kein Mitleid*. Website, 2008. Online verfügbar unter http://www.focus.de/wissen/wissenschaft/mensch/tid-12539/hirnforschung-aggressive-kennen-kein-mitleid_aid_346123.html; besucht am 28. November 2008.
- [Sch08] SCHMIDT, CHRISTIAN: *Die Spielefeinde machen mobil*. Website, 2008. Online verfügbar unter http://www.gamestar.de/kolumnen/1952269/die_spielefeinde_machen_mobil_p2.html; besucht am 29. Dezember 2008.
- [TH07a] THERESIA HÖYNCK, THOMAS MÖSSLE, MATTHIAS KLEIMANN CHRISTIAN PFEIFFER FLORIAN REHBEIN: *Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK - Zusammenfassung des Forschungsberichtes*. Website, 2007. Online verfügbar unter <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/uskalterseinstufungen.pdf>; besucht am 24. Januar 2009.
- [TH07b] THERESIA HÖYNCK, THOMAS MÖSSLE, MATTHIAS KLEIMANN CHRISTIAN PFEIFFER FLORIAN REHBEIN: *Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen: Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen*. KFN-Forschungsbericht, (101), 2007.
- [TM06] THOMAS MÖSSLE, MATTHIAS KLEIMANN, FLORIAN REHBEIN CHRISTIAN PFEIFFER: *Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen*. Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe, (3), 2006.
- [Wil08] WILKE, THOMAS: *EA: Weltweite Verkaufszahlen für Spore, Warhammer und Co*. Website, 2008. Online verfügbar unter http://www.pcgames.de/aid,665516/News/EA_Weltweite_Verkaufszahlen_fuer_Spore_Warhammer_und_Co/; besucht am 21. November 2008.