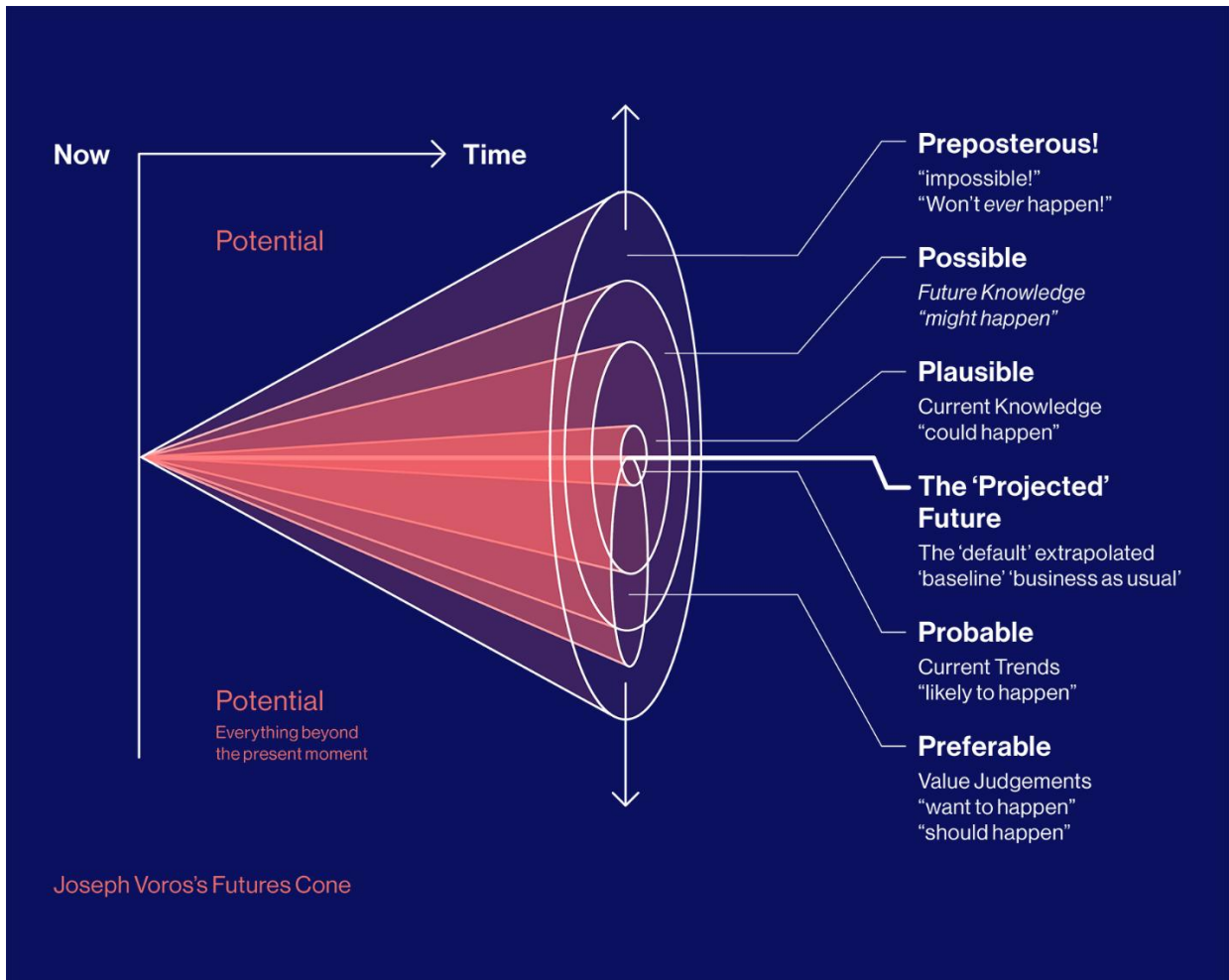


ZUKUNFT GEWALTHALTIGER MEDIEN

INHALTSVERZEICHNIS

Theoretischer Überblick (Steever, Giles, Cohen, & Myers, 2022)	2
Preferable future	3
Probable Future	6
Plausible future.....	8
Possible future.....	9
Kontrollierte Zukunft.....	9
Dystopische Zukunft.....	10
Segmentierte Zukunft	11
Wild Cards	12
Literaturverzeichnis.....	13



<https://www.careful.industries/foresight> 1

„With great power comes great responsibility“ (Raimi, 2002)

THEORETISCHER ÜBERBLICK (STEVER, GILES, COHEN, & MYERS, 2022)

Schon Bandura versuchte in seinen Experimenten herauszufinden, ob und wie sich gewalttätige Inhalte und Medien auf das Lernen auswirken. Er untersuchte, ob es beim Konsum dieser gewalthaltigen Medien zu nachahmendem Verhalten kommen würde. Frühere Forschungen gingen davon aus, dass die Beobachtung aggressiver Vorbilder und

Modelle, die Nachahmung von aggressiven Verhaltensweisen signifikant beeinflusst. Außerdem meinte Bandura, dass je näher das vermittelte Beispiel, desto stärker sei die aggressive Reaktion bei den Teilnehmer*innen. Jedoch beschreibt Bandura auch, dass die Wechselwirkung zwischen der physischen Umgebung nur einen Platz im Lernen einnimmt. Denn neben dieser, stellt die vermittelte Kommunikation eine große, aber noch kaum erforschte Methode zur Inspiration von Verhaltensweisen dar (Bandura, 1973).

Bandura spricht hier von drei entscheidenden Auffassungen über Aggression:

Zu Beginn beschreibt er, dass die Aggression nicht von einem bestimmten Ort aus manifestiert wird, jedoch aus diversen Ursprüngen resultiert. Außerdem beschreibt er, dass Modelle, die in den Medien gesehen werden, soziale und psychologische Ebenen für den Umgang mit Aggression und Gewalt sind. Die dritte Auffassung nach Bandura meint, dass der wiederholte, anhaltende Konsum gewalthaltiger Medien die Zuschauer auf einer psychologischen und verhaltensbezogenen Basis des Inhalts abstumpft und desensibilisiert. (Bandura, 1973)

Anhand dieser Kenntnisse wird in den folgenden Absätzen darüber diskutiert, wie sich die Nutzung gewalthaltiger Medien bei Jugendlichen und Kindern in der Zukunft verändern könnte.

PREFERABLE FUTURE

Meine wünschenswerte Zukunft im Zusammenhang mit Medienkonsum ist, dass es seit dem Beginn der Volksschule ein eigenes Schulfach zum Thema „Mediennutzung“ geben sollte. In diesem Fach soll den Kindern der korrekte Umgang mit sowohl den sozialen

Medien, als auch mit Medien im Allgemeinen beigebracht werden. Damit ist zum Beispiel, die an das Alter der Kinder angepasste Dauer der Mediennutzung gemeint. Den Kindern soll der Zugang zu den Medien, der derzeit nur durch individuelle Regelungen der Eltern beschränkt ist, zeitlich eingegrenzt werden. Somit wird es Kindern und Jugendlichen möglich sein, ein besseres Verhältnis zu den Medieninhalten herzustellen. Auch die Eltern können dadurch ihre Kinder beruhigter, bestimmten Plattformen überlassen, da die Kinder wissen, wie sie mit den Medien umzugehen haben. Es sollte pädagogische Programme und Interventionen sowie Präventionen geben, um Eltern und Kinder für mögliche Herausforderungen mit Medien, vorzubereiten.

Außerdem wäre es für mich wichtig, die Schule zu einem Ort zu machen, wo nicht die digitale Welt der Kinder und Jugendlichen durch die Handynutzung in den Vordergrund gerückt wird, sondern wo bewusst auf mobile Geräte verzichtet wird, um in den gemeinsamen persönlichen Austausch zwischen den Kindern und Jugendlichen zu gelangen. Ich kann mich hier an meine Schulzeit (Volks- und Mittelschule) erinnern, wo Handys und andere digitale Geräte gänzlich verboten waren. Heute würde ich das nicht mehr so handhaben, da sich die Verwendung und Nutzung von digitalen Geräten viel stärker in unser Leben integriert hat, als noch vor 10 Jahren. Wie bereits erwähnt, würde ich stattdessen den Kindern in den Schulen die „richtige“ Mediennutzung erlernen und teilweise auf die Nutzung der Geräte im Allgemeinen verzichten. Darunter verstehe ich beispielsweise auch die Unterscheidung von KI-generierten Inhalten und „echten“ Inhalten, da ich der Meinung bin, dass „Deep-Fakes“ in Zukunft viel häufiger und problematischer werden können. Auch in Bezug auf Cybermobbing sollten die Kinder und

Jugendlichen aufgeklärt werden. Welche rechtlichen Folgen und Konsequenzen es gibt, wäre dabei sehr interessant und wichtig für die Kinder zu erfahren.

Für eine sichere Umgebung im Internet bräuchte es außerdem stärkere Kontrollen durch beispielsweise von KI generierten Filtern, um das Internet von gewalthaltigen Medien zu befreien oder diese zumindest zu vermindern. Man könnte eben durch die AI Filtersysteme schaffen, wodurch Gewalt auf den Plattformen minimiert und gelöscht wird. Dafür muss nur bestimmt werden, ab wann es sich um „Gewalt“ handelt. Man könnte mit Gewalt auch Medien wie Nachrichten oder online-Zeitungen meinen, welche die aktuellen Geschehnisse beschreiben. Auch da handelt es sich oft um Gewaltvorfälle, über welche berichtet wird. Man muss sich die Frage stellen, ob man auch diese „Gewalt in den Medien“ vermindern möchte, obwohl es sich hierbei mehr um Berichterstattung in den Medien handelt. Wichtig wäre hierbei, diese Filter besonders für Kinder zu aktivieren, damit diese nicht in jungem Alter schon in Kontakt mit Gewalthandlungen kommen. Man sollte also durch diese Filter unterscheiden können, ob es sich um eine erwachsene Person, ein Kind oder eine*n Jugendliche*n handelt. Anhand dieser Angabe können dann die unterschiedlichen Medien gefiltert und wenn nötig entfernt werden.

Medien und Plattformen (z.B.: tiktok, Instagram, ...) sollen verstärkt dafür genutzt werden, positive Inhalte zu priorisieren. Es sollte mehr um Bildung, Normen und Werte gehen, anstatt schneller Beschäftigung mit lustigen Videos oder dargestellter Gewalt. Somit ist es bereits Kindern und Jugendlichen möglich, die digitalen Endgeräte zur Persönlichkeitsentwicklung zu verwenden. Besonders für Kleinkinder und Schulkinder gibt es jetzt schon bestimmte Programme, welche sie zum Sozialen Lernen anstiften sollen und darin bestärken können. Das sollte auch überwiegen für Jugendliche und

möglicherweise sogar für Erwachsene vorhanden sein. Ich bin der Meinung, dass Jugendliche durch dieses Modell des Lernens (also durch Medien, etc.) sehr viel lernen würden. Ich denke, dass sich die Art des Lernens vom klassischen Bücher lesen, ... hin zum digitalen Lernen entwickeln wird.

Zusätzlich sollten allgemeine Richtlinien zur Benutzung von Medien, wie Instagram und tiktok, eingeführt werden, welche die Kinder und Jugendlichen daran hindern sollten, diese Plattformen frühzeitig zu benutzen, und somit die rechtliche Altersfreigabe verletzen. Kindern und Jugendlichen wird es teilweise beim Verwenden dieser Apps sehr leicht gemacht, kommt mir vor, da es keiner größeren Anstrengung bedingt, sich bei diesen Plattformen anzumelden, auch wenn sie rechtlich gesehen noch zu jung dafür sind. Hier würde ich auf strengere Kontrollen setzen, um zu vermeiden, dass sich diese jungen Teilnehmer*innen auf Plattformen befinden, welche nicht für deren Alter ausgelegt sind.

Da es sein kann, dass die Empathie Fähigkeit bei Kindern und Jugendlichen durch zu häufig betrachteter Gewalt in den Medien zurückgehen kann, lege ich Wert auf eine Verstärkung der Ressourcen der Kinder und Jugendlichen. Wenn die Empathie Fähigkeit durch die Medien vermindert wird, sollte sie zumindest im Schulunterricht verbessert und ausgebaut werden, da man weiß, dass durch eine Verbesserung im Emotionalen und Sozialen Lernen, auch die schulischen Kompetenzen erhöht werden können (Zins, Weissberg, Wang, & Walberg, 2004).

PROBABLE FUTURE

Ich bin der Meinung, dass im klinisch-psychologischen Kontext die Auswirkungen des Medienkonsums besonders stark in den Sucht-Bereichen zu sehen sein werden. Es wird, meines Erachtens nach, mehr Jugendliche vor allem geben, welche nicht aufgrund der „klassischen“ Süchte, wie Alkohol- oder Drogenkonsum, sondern wegen einer Mediensucht in die Psychiatrie kommen. Diese Perspektive der Mediensucht zählt für mich sehr wohl zu den Süchten, da auch durch einen langanhaltenden Konsum von Medien, sowohl die Gesundheit, als auch das soziale Erleben des*r Betroffenen in Mitleidenschaft gezogen und vernachlässigt wird. Es wird für die behandelnden klinischen Psycholog*innen eine große Herausforderung werden, diese Süchte zu behandeln, da der Zugang zu den Medien, vor allem bereits in einem jungen Alter noch weniger eingeschränkt ist, wie der Konsum von Alkohol zum Beispiel. Hier gibt es die Grenze von 18 Jahren, welche bei der Mediennutzung keine große Rolle spielt. Somit wird es schwer werden, die Patient*innen von ihrer Sucht abzuhalten, da stets und ohne große Umstände jederzeit der Zugang zu den Medien bereitsteht.

Auch langfristig könnte es sein, dass die allgemeine Aggression der Kinder und Jugendlichen steigt. Zusätzlich könnte es dadurch wiederum zu mehr Mobbing, und vor allem Cybermobbing kommen, da die Gewalt in den Medien etwas sehr alltägliches für die Kinder und Jugendlichen ist. (Kowalski, Giumetti, Schroeder, & Lattanner, 2014)

Im schulischen Kontext könnte ich mir vorstellen, dass es vermehrt zu einem Lernen anhand digitaler Medien kommen könnte. So kann es möglicherweise sein, dass der Unterricht in hybrid-Form abgehalten wird. Ich sehe dabei das Problem, dass Kinder es verlernen, miteinander persönlich zu kommunizieren, sich gegenseitig bei Aufgaben zu unterstützen und nicht mehr mitbekommen, wenn jemand Hilfe benötigt. Für die

Lehrer*innen wäre es möglicherweise leicht, da sie den Unterricht von zu Hause aus gestalten könnten, für die Schüler*innen wäre dies aber eventuell mit einem Abfall des Sozialen Lernens verbunden.

PLAUSIBLE FUTURE

Es ist möglich, dass sich durch die Verstärkung von jeglichen Filter für gewalthaltige Medien, sich neue Plattformen ohne diesen Filtersystemen bilden, auf welche Jugendliche dann alternativ ausweichen. Bei diesen wären sie dann wieder verstärkt der gezeigten Gewalthandlungen ausgesetzt. Auch besonders die Auswirkungen von virtual reality könnten sehr interessant sein im Hinblick auf die Entwicklung von Jugendlichen. Im Buch „Understanding Media Psychology“ von Stever, Giles, Cohen und Myers werden im Kapitel 10 „Dark Media“ unter dem Absatz „Putting it all together“ die Auswirkungen von VR bearbeitet (Stever, Giles, Cohen, & Myers, 2022).

Dabei wird erwähnt, dass besonders die Verwendung von Artificial Intelligence sich auf das Verhalten von Jugendlichen auswirken könnte (Prescott, Sargent, & Hull, 2017).

So kann es auch vorkommen, dass durch die Verwendung von VR die Gewalterfahrung für die Spielerinnen und Spieler intensiver wird, da hierbei die visualisierte Gewalt, mit den akustischen Reizen verbunden wird, was wiederum zu einer erhöhten Herzrate und einer gesteigerten Erregung führt (Lin, 2017).

Jedoch wurde gezeigt, dass bei gewalthaltigen Spielen und Spielen ohne Gewalt im Bereich der VR, kein Anstieg an Aggression bei den Spieler*innen stattfand (Drummond, Sauer, Ferguson, Cannon, & Hall, 2021).

Es kann sogar angenommen werden, dass durch die Verwendung von Virtual Reality präventiv gegen Gewalt vorgegangen werden kann (Bowman, Ahn, & Mercer Kollar, 2020).

Durch die immer stärker ausgeprägte Verwendung von künstlicher Intelligenz in den Schulen, kann es durchaus sein, dass viele Arbeiten und Aufgaben nicht mehr selbstständig durch die Kinder und Jugendlichen erledigt werden, sondern vermehrt die KI diese übernimmt. Fraglich wird es dann bei der Benotung dieser Arbeiten, da es für Lehrpersonen schwierig wird zu differenzieren, ob die erstellte Arbeit oder die erledigte Übung auch wirklich von den Schüler*innen gemacht wurde oder nicht. Besonders bei Schulen, welche viel mit technischen Mitteln arbeiten wird dieses Problem in Zukunft zunehmend größer werden.

POSSIBLE FUTURE

KONTROLLIERTE ZUKUNFT

Durch die Regierungen und Betreiber der Plattformen können strenge Regelungen zur Verwendung und vor allem zur korrekten Handhabung von gewalthaltigen Medien (z.B.: tiktok) entstehen. Dadurch kann der Konsum des Medienmittels stark eingeschränkt oder verändert werden. Durch diese genaueren Regelungen, können möglicherweise die Inhalte dieser Plattformen besser kontrolliert werden und somit der Konsum der Kinder und Jugendlichen eingeschränkt werden. Es kann durch diese neuen Regelungen auch dazu kommen, dass Inhalte, welche Gewalthandlungen darstellen, schneller gefiltert und entfernt werden. Dazu braucht es möglicherweise einen neuen Beruf, der des Medienfilters. Dieser hätte dann die Aufgabe, sämtliche Medien (z.B.: Instagram, tiktok, Youtube,...) zu durchwühlen und dabei alle Inhalte, welche Gewalt aufzeigen und

darstellen, zu entfernen. So kann diese mediale Welt sicherer für Kinder und Jugendliche gestaltet werden. Wenn man es nicht schafft, den Kindern und Jugendlichen diese Plattformen zu verwehren, (man sieht ja jetzt schon, dass Kinder und Jugendliche unter 14 Jahren bereits sämtliche Medien verwendet, welche teilweise ab 16 Jahren freigegeben sind), muss man einfach diese Plattformen so sicher wie möglich ausrichten. Das soll dazu beitragen, dass Kinder und Jugendliche nicht mehr der medial vermittelten Gewalt wehrlos ausgesetzt sind. Außerdem sollte es für diejenigen Eltern, die kontrollieren wollen, auf welchen Plattformen sich ihr Kind herumtreibt beziehungsweise welche Inhalte dabei vermittelt werden, die Möglichkeit geben, diesen Konsum zu beobachten. Möglicherweise durch einen reflektierenden Kanal, welcher automatisch die gestreamten Inhalte des Kindes auf ein Endgerät der Eltern überträgt. Genauso kann es in der Schule möglich sein, sich in „Mediennutzung“ mit der eigenen Verwendung dieser Plattformen und vor allem mit der korrekten Auseinandersetzung der gezeigten Inhalte, auseinanderzusetzen. Durch diese kontrollierte Nutzung von Medien, soll es Kindern weniger häufig möglich sein, sich mit gewalthaltigen Inhalten auseinanderzusetzen. Auch bei Jugendlichen soll dieser Konsum möglichst kontrolliert aber doch selbstbestimmt sein.

DYSTOPISCHE ZUKUNFT

Anhand dieser Zukunft, wird Gewalt in den Medien (wie zum Beispiel auf Instagram oder tiktok) vermehrt gezeigt und Kinder und Jugendliche werden dieser hilflos ausgeliefert sein. Wenn sie mit ihrem digitalen Endgerät eine dieser Plattformen starten, erscheinen bereits erste Bilder und Videos von Gewalt oder sonstigen Übergriffen. Die Gewalt, welche durch Medien präsent wird, wird immer mehr und mehr zunehmen und weder die

Kinder und Jugendlichen, noch ihre Eltern oder der Staat kann den Konsum kontrollieren. Das führt wiederum zu einer Desensibilisierung der Kinder und Jugendlichen gegenüber der vermittelten Gewalt, die Hemmschwelle, selbst gewalttätig zu werden, wird dadurch geringer, genauso wie sich die Empathie Fähigkeit vermindern wird.

SEGMENTIERTE ZUKUNFT

Hierbei wäre eine Vermutung, dass sich das Internet in positive und negative oder angepasste und unangepasste Bereiche teilt. Dabei ist besonders zu berücksichtigen, wie man diese unangepassten Seiten und Plattformen erreichen könnte. Braucht es dafür lediglich eine Altersfreigabe, muss man eine Art von Ausweis herzeigen. Dadurch könnten die User*innen in eine Art von System integriert werden, wo jede Anmeldung registriert und gespeichert wird, wodurch die Verwendung dieser unangepassten Plattformen etwas regulierter wäre. Man könnte sich hier auch rechtliche Grundlagen einfallen lassen, welche den Konsum dieser Internetseiten geregelter macht. Doch ist die Frage, was die Motivation hinter dem Gebrauch dieser unangepassten Seiten ist und warum Menschen diese verwendet möchten? Auf der anderen Seite gäbe es dadurch diese angepassten Plattformen, welche frei von jeglicher Gewalt sind. Nun kann man sich auch hier wieder die Frage stellen, wie sinnvoll auch dieser Bereich des Internets ist. Da man zugeben muss, dass Nachrichten beispielsweise ja hauptsächlich von Gewalttaten berichten und wenn man auf diesen Seiten auch davon nichts erfährt, würde dabei eine gewisse Verzerrung der Realität entstehen. Für Kinder und Jugendliche hätte auch das bestimmte Auswirkungen. Jugendliche würden sicher versuchen in diese „dunklen“ Seiten des Internets abzutauchen. Hier braucht es eine hervorragende Sicherung, um dem entgegenzuwirken. Bei der Verwendung dieser „positiven“ Plattformen kann es eben

auch schon bei heranwachsenden Menschen zur Verzerrung kommen, da trotzdem auch Jugendliche besonders das Recht haben zu erfahren, was derzeit auf der Welt, oder auch schon in ihrem näheren Umfeld passiert.

WILD CARDS

Es könnte verschiedene Wildcards für die möglichen Zukunftserfahrungen im Umgang mit gewalthaltigen Medien geben. So wäre es zum Beispiel möglich, dass sich ein allgemeines Gesetz etabliert, welches Kindern und Jugendlichen unmöglich macht, gewalthaltige Medien zu sehen. Dieses Gesetz wäre so gut konzipiert, dass es beim Verwenden einer Plattform erfragt, ob es sich beim Nutzer oder der Nutzerin um eine Person mit mindestens 18 Jahre Alter handelt. Dieses Gesetz kann auch nicht durch Tricks umgangen werden.

Eine weitere Möglichkeit der Wildcards wäre es, dass gewalthaltige Medien nicht hochgeladen und in Plattformen veröffentlicht werden können. Dazu müsste es wieder die Aufgabe eines Filters geben, der bei bestimmten Inhalten ausgelöst wird und diese Inhalte somit nicht ins Netz hochgeladen werden können.

Dazu kann man jetzt auch das Gegenteil als Wildcard sehen, nämlich, dass durch die künstliche Intelligenz hergestellte Gewaltvideos hochgeladen werden, auch wenn sie nicht der Realität entsprechen. Jedoch könnten diese Videos auch für Kinder bereits Auswirkungen auf die Emotionale Intelligenz und Empathie Fähigkeit zeigen, da die Kinder nicht zwischen echten Gewaltvideos und welche die von der KI erzeugt wurden, unterscheiden können.

Dadurch kommen wir auch zur nächsten Wildcard, nämlich kann es sein, dass diese künstlich erzeugten gewalthaltigen Videos noch realistischer werden können, als echte. Auch, dass diese möglicherweise dann nicht gefiltert und gelöscht werden können, da sie ja „nicht echt“ sind, könnte ein großes Problem in Zukunft werden.

"Movies don't create psychos. Movies make psychos more creative." (Craven, 1996)

LITERATURVERZEICHNIS

- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- Bowman, N. D., Ahn, S. J., & Mercer Kollar, L. M. (2020). The Paradox of Interactive Media: The Potential for Video Games and Virtual Reality as Tools for Violence Prevention.
- Craven, W. (Regisseur). (1996). *Scream* [Kinofilm].
- Drummond, A., Sauer, J. D., Ferguson, C. J., Cannon, P. R., & Hall, L. C. (2021). Violent and non-violent virtual reality video games: Influences on affect, aggressive cognition, and aggressive behavior. Two pre-registered experiments.

Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: a critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *PubMed*.

Lin, J.-H. T. (2017). Fear in virtual reality (VR): Fear elements, coping reactions, immediate and next-day fright responses toward a survival horror zombie virtual reality game.

Prescott, A. T., Sargent, J. D., & Hull, J. G. (2017). Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time.

Raimi, S. (Regisseur). (2002). *Spider-Man* [Kinofilm].

Stever, G. S., Giles, D. C., Cohen, J. D., & Myers, M. E. (2022). *Understanding Media Psychology*. Routledge.

Zins, J. E., Weissberg, R. P., Wang, M. C., & Walberg, H. J. (2004). Building academic success on social and emotional learning: What does the research say? *APA PsycNet*.