

# Aggression in (sozialen) Medien

Joachim Funke

Aggression gehört anscheinend zu den Kernmerkmalen menschlicher Wesen. Schon in der Bibel ist das Thema allgegenwärtig, aber auch unsere Kindermärchen sind voller blutrünstiger Aggressionen, von der Menschheitsgeschichte ganz zu schweigen. Aber man muss nicht so weit ausholen: Schauen wir in die Tageszeitung, finden wir z. B. die in Abbildung 1 gezeigte Nachricht über den Rückzug des Medienstars Verona Pooth aus dem sozialen Netzwerk *Facebook* wegen einer „Überdosis Hass“, die in sozialen Medien anzutreffen sei.



**Abb. 1:** Rhein-Neckar-Zeitung vom 21.10.2017: Der Medienstar Verona Pooth kündigt Rückzug von Facebook an.

Ich möchte in diesem Beitrag einen Streifzug durch verschiedene Aspekte dieses Phänomens machen. Als Psychologe habe ich natürlich einen ganz bestimmten Horizont, nämlich den Blick auf den Menschen und sein Verhalten. Ich werde mich *nicht* befassen mit den Spielarten

tierischer Aggression. Dazu finden Sie mehr im Beitrag von Michael Wink (in diesem Band). Auch die geschichtlichen Streifzüge werde ich unterlassen, obwohl gerade Kreuzzüge und kriegerische Auseinandersetzungen in der Geschichte reichlich Anschauungsmaterial bieten. Ebenfalls behandle ich nicht den Streit der Geschlechter, über den der Beitrag von Andrea Abele-Brehm (in diesem Band) berichtet. Im Zentrum meiner Betrachtung werden *Aggressionsphänomene im Kontext neuer Medien* stehen. Als Psychologe habe ich eine bio-psycho-soziale Perspektive. Dieses schöne Fachwort enthält die drei Komponenten „Bio“, „Psycho“ und „Sozial“. Ich will alle drei Komponenten meiner bio-psycho-sozialen Perspektive kurz erläutern.

Bio-psycho-sozial zum Ersten: Das „Bio“ steht für die biologischen Grundlagen menschlicher Aggression. Hierzu zählt etwa die Tatsache, dass bestimmte Hormone wie das männliche Geschlechtshormon Testosteron durchaus Anteil an aggressiven Akten haben. Das „Bio“ umfasst auch psychotrope Substanzen wie z. B. Alkohol, dessen enthemmende Wirkung vielfach belegt ist. Aber natürlich ist allein daraus keine umfassende Erklärung des Phänomens Aggression abzuleiten.

Bio-psycho-sozial zum Zweiten: Das „Psycho“ steht für die genuin psychologischen Prozesse und bezieht sich etwa auf die Frage, ob Menschen, die frustriert sind, leichter aggressiv werden. Das ist die sog. „Frustrations-Aggressions-Hypothese“, auf die ich später kurz eingehen möchte. Zur Psychologie gehören auch Techniken der Eskalation, der Reizung, des Anfeuerns auf der einen Seite und der De-Eskalation, der Dämpfung, des Abkühlens auf der anderen Seite. Mit solchen Techniken können wir die Dynamiken ablaufender Handlungen in die eine oder andere Richtung lenken. Diese Regulationsperspektive ist, wie noch zu zeigen sein wird, von besonderem Interesse.

Bio-psycho-sozial zum Dritten: Das „Sozial“ steht für den Teil meiner Perspektive, der den Menschen und sein Tun in ein soziales Geschehen einbettet. Passend zum Titel meines Beitrags „Aggression in sozialen Medien“ kommt diesem Aspekt eine besondere Rolle zu. Menschen sind soziale Lebewesen. Aristoteles nennt den Menschen ein politisches Lebewesen, ein „zoon politikon“. Das Miteinander gestaltet sich nicht immer nur positiv. Nähe und Distanz sind beide nötig. Im *physischen* Raum kann der bloße Abstand zum Zeitgenossen häufig nach Belieben verkürzt oder erweitert werden, nicht aber im vollen Fahrstuhl oder in einer vollen U-Bahn – deswegen ist das eine unangenehme Erfahrung mit dem Empfinden von Kontrollverlust. Im *digitalen* Raum ist es schwieriger, eine angemessene soziale Distanz zu wahren.

Der Professor bekommt E-Mails von seinen Studierenden: „Hey, ich will Ihre Vorlesung belegen, ist da noch was zu machen?“ Höflichkeit im Sinne eines Gespürs für die Art der Beziehung sieht anders aus. Im direkten Kontakt sind Studierende meist höflicher als im digitalen Kontakt.

Natürlich müssen wir uns auch mit den sozialen Medien selbst auseinandersetzen, um die es in diesem Vortrag gehen soll. Welche Rolle spielen moderne Kommunikationssysteme wie *Facebook*, *Twitter*, *WhatsApp*, *Instagram*, *Snapchat* usw. (die Liste fällt je nach Alter der Zielgruppe ein bisschen anders aus) bei der Entstehung von Aggression, welche Erscheinungsformen gibt es und natürlich: Was kann man dagegen tun, um sich vor „Shitstorm“ und „Cyberbullying“ – zwei Phänomene, auf die ich genauer eingehen möchte – zu schützen? Beginnen möchte ich mit einer Klärung der beiden zentralen Begriffe im Titel meines Beitrags: Was bedeutet „Aggression“ und was bedeutet der Begriff der „Sozialen Medien“?

### Zum Begriff der „Aggression“

Aggression ist in der wissenschaftlichen Welt definiert als alle diejenigen Verhaltensweisen, die in der Absicht vollzogen werden, andere Personen zu schädigen oder Dinge zu beschädigen (siehe z.B. Zumkley, 2009). In dieser Definition stecken im Wesentlichen zwei Komponenten: zum einen die *Schädigung* einer anderen Person oder einer Sache. Das Ausmaß oder die Art der Schädigung spielen dabei keine Rolle. Zum anderen kommt hinzu die *Intention*, also die hinter einem Verhalten stehende Absicht. Ein Beispiel: Wenn im dichten Gedränge jemand auf ihren Fuß tritt (hoffentlich nur ein kleiner Schaden), ist mit hoher Wahrscheinlichkeit davon auszugehen, dass dieser Tritt infolge von Unachtsamkeit erfolgte, also unabsichtlich. Dann wäre trotz einer möglichen Schädigung noch nicht von Aggression zu sprechen. Haben Sie allerdings Grund zur Annahme, dass dieser Tritt absichtsvoll geschah – Sie hören ein schadenfrohes, hämisches Lachen des Verursachers – handelt es sich wohl um einen aggressiven Akt. Damit wären *beide* Kriterien erfüllt: Schädigung und Absicht. Deswegen dürfen wir in diesem Fall von Aggression reden. Man erkennt daran: Ein- und dasselbe Verhalten – in diesem Fall ein Tritt – wird erst durch die Absicht einer Person zur Handlung. Das Motiv entscheidet!

Eine berühmte Textstelle in der Bibel betrifft den Brudermord von Kain, der Abel tötet. Im Alten Testament wird beschrieben, wie Kain vor lauter Ärger darüber, dass Gott das dargebrachte Opfer seines Bruders Abel höher schätzt als seine Opfergabe, den Bruder tötet. Daran wird deutlich, dass aggressive Akte eine Vorgeschichte haben: Die Tötungsabsicht wird vorbereitet durch Kains Grimm darüber, dass Gott sein Opfer nicht so gnädig betrachtet wie das seines Bruders Abel. Eifersucht und Neid kommen hier als Vorläuferemotionen zum Vorschein, die von Kain nicht kontrolliert werden können, sondern die erst im raffiniert geplanten Totschlag ihren Höhepunkt finden.

## Theorien der Aggression

Ein Wort zur Erklärung von Aggression aus der Sicht ihrer Theoretiker: Einer klassischen Vorstellung zufolge sollte Aggression das Resultat von vorangehenden *Frustrationen* sein (die sog. „Frustrations-Aggressions-Hypothese“<sup>1</sup>). Leider zeigte sich recht schnell, dass diese in den 1930er Jahren von John Dollard und Neal Miller aufgestellte Theorie falsch war: Frustrierte Personen verließen manchmal einfach das Feld, ohne notwendig aggressiv zu werden. Andere Reaktionsformen auf Frustration können Regressionen auf frühere Entwicklungsstufen sein (man lutscht vor lauter Ärger wieder am Daumen) oder sog. Fixierungen des Verhaltens (man flucht wiederholt, obwohl das Fluchen nichts ändert). Eine zusammenfassende Bewertung der „Frustrations-Aggressions-Hypothese“ findet sich bei Berkowitz (1989).

Andere Theorien stellen den *Ärger* stärker in den Mittelpunkt, der Aggressionen oft vorangeht. Die Psychologin Hannelore Weber beschreibt in ihrem Buch „Ärger“ von 1994 (S. 121), dass Blockierungen von Zielen dann als aggressionsförderliches Ärgernis anzusehen sind, wenn die Frustration *mit Willkür* vorgenommen wird: Jemand stellt sich mir absichtlich in den Weg und behindert mich. Hier erfolgt eine Schuldzuweisung, ein Attributionsprozess, wie man in der Psychologie sagt.

Wieder andere Theorien machen *evolutionäre Mechanismen* wie den Kampf um Geschlechtspartner oder um die Führungsrolle in der sozialen Gruppe dafür verantwortlich. Wenn man hört, dass nach wie

<sup>1</sup> Wikipedia-Eintrag „Frustrations-Aggressions-Hypothese“: <https://de.wikipedia.org/wiki/Frustrations-Aggressions-Hypothese>

vor das häufigste Mordmotiv in der Kriminalstatistik „Eifersucht“ heißt (bei fast jedem zweiten Mord an Frauen steht laut einer BKA-Statistik ein eifersüchtiger Mann im Hintergrund<sup>2</sup>), wird deutlich, dass die Evolution immer noch im Gange ist.

*Sozialen Lerntheorien* zufolge, wie sie etwa der amerikanische Psychologe Albert Bandura (1994) formuliert hat, lernen wir Aggression durch Beobachtung anderer Menschen, insbesondere durch Beobachtung von Vorbildern. Wenn Eltern beispielsweise auf Störungen aggressiv reagieren, ahmen Kinder dieses Verhalten nach.

In diesem Zusammenhang sind Untersuchungen interessant, die die Vorbildwirkung von Massenmedien wie dem Fernsehen näher untersucht haben. Das Thema „Massenmedien und aggressives Verhalten“ gehört zu den qualitativ und quantitativ am umfangreichsten untersuchten Themen der empirischen Medienforschung (z. B. Anderson & Bushman, 2002; Bryant & Oliver, 2009). Mittlerweile liegen über 5000 Studien mit weit über 100.000 Befragten vor. Hier ein paar wichtige Erkenntnisse (nach Gunter, 1994): Vorsichtig geschätzt sieht ein amerikanisches Kind pro Tag 20 Gewaltdarstellungen, pro Jahr rund 7000, bis zum 12. Lebensjahr rund 80.000! Sieht das Kind nur Kindersendungen, kommt es sogar auf die dreifache Anzahl, nämlich auf 240.000 Gewaltdarstellungen, da gerade in Trickfilmen für Kinder Gewalt sehr häufig vorkommt (Johnson et al., 2002). Gewalt ist hier im Sinne *physischer* Aggression zu verstehen – also nur eine Teilmenge aller möglichen aggressiven Akte.

Die bereits in der Antike geäußerte Vorstellung, dass wir durch Beobachten von Aggressionen anderer Personen unsere eigenen Triebpotenziale reinigen und abführen können – die sog. *Katharsis-Hypothese* –, hat sich nicht bestätigen lassen, genauso wenig wie die Idee, dass das Betrachten aggressiver Filme uns Angst macht und damit zu einer Hemmung von Gewalt führt (siehe Feshbach, 1961; Kniveton, 1978). Viel spricht allerdings dafür, dass Abstumpfung eintritt und wir uns an Gewalt gewöhnen.

2 <https://www.sueddeutsche.de/panorama/gewalt-gegen-frauen-statistik-1.4696121>

## Zum Begriff der „Sozialen Medien“

Mit dem Aufkommen des Internet in den 1980er Jahren und seiner rapiden Verbreitung in den darauffolgenden drei Jahrzehnten hat ein Medium die Welt so schnell erobert wie noch kein anderes vor ihm. War es zunächst im militärischen Bereich und dann in der akademischen Welt zugänglich, kamen ab Mitte der 1990er Jahre mit der Killerapplikation namens „Web-Browser“ und den Hypertext-Möglichkeiten des „World Wide Web“ (WWW) hohe Verbreitungszahlen zustande. Eine Killerapplikation ist eine Software, die einer Technik zum Durchbruch verhilft, in diesem Fall ein Webbrowser, eine Software, die heute jeder Internet-Nutzer kennt und benutzt und die durch Klicken auf Links in Verbindung mit mächtigen Suchmaschinen wie Google das leichte Stöbern durch das Internet erlaubt.

Die rasante weltweite Verbreitung des WWW machte schon bald supranationale Regelungen notwendig, die bis heute allerdings zahlreiche Probleme wegen der mangelnden Passung nationaler Rechtssysteme mit sich bringen. So steht etwa in der BRD die Leugnung des Holocaust unter Strafe, in den USA dagegen fällt eine derartige Leugnung unter das Recht auf freie Meinungsäußerung.<sup>3</sup> Das hat uns vor den Zeiten des Internet wenig Sorgen bereitet. Heute können dagegen Webseiten, die in den USA zur Leugnung des Holocaust straffrei aufrufen, weltweit abgerufen werden. Das schafft Probleme!

Seit wann gibt es das iPhone? Gefühlt seit Ewigkeiten, real erst seit 2007. Das sind gerade mal etwas mehr als 10 Jahre, aber wir können uns bereits heute eine Welt ohne Smartphones und Tablets kaum noch vorstellen. War es anfangs das WWW als ein riesiger verwobener Hypertext, in dessen Weiten man auf den Datenautobahnen „surfen“ konnte (und sich dabei verlieren konnte, „lost in hyperspace“), kamen später andere Dienste hinzu. Ich will kurz ein paar der für unser Thema wichtigsten Anbieter vorstellen: *Facebook*, *Twitter*, *WhatsApp*, *Instagram* und *Snapchat*.

*Facebook* wurde im Juli 2004 von Mark Zuckerberg gegründet. Im 2. Quartal 2017 sollen angeblich mehr als 2 Mrd. Menschen mehr als 1x pro Monat als Nutzer aktiv sein. Der Börsenwert dieses gigantischen Netzwerks, zu dem inzwischen auch die Produkte *Instagram* und *WhatsApp* gehören, liegt bei über 300 Mrd. Dollar – zum Vergleich:

<sup>3</sup> Wikipedia-Eintrag „Gesetze gegen Holocaustleugnung“: [https://de.wikipedia.org/wiki/Gesetze\\_gegen\\_Holocaustleugnung](https://de.wikipedia.org/wiki/Gesetze_gegen_Holocaustleugnung)

Bundesdeutsche Großunternehmen wie BASF und SAP liegen bei jeweils etwa 100 Mrd. Dollar Börsenwert.

*Twitter* ist ein Kurznachrichtendienst, der seit 2006 auf dem Markt ist und bei dem bis zu 140 Zeichen lange Kurznachrichten an sog. „Follower“ verschickt werden können. Seit Kurzem können bis zu 280 Zeichen verschickt werden. Zusätzliche Stichworte – sog. „Hash-tags“ – helfen zum Auffinden spezifischer Information. Weltweite Aufmerksamkeit erhält dieser Dienst durch den amerikanischen Präsidenten Donald Trump, der über diesen Kanal häufig seine Pläne und Entscheidungen kommuniziert.

*WhatsApp* ist ein Nachrichtensystem, das 2009 gegründet wurde und seit 2014 zu *Facebook* gehört. Mit seiner Möglichkeit kostenloser Nachrichten hat es die bis dahin verbreiteten kostenpflichtigen SMS-Nachrichten abgelöst. Im Februar 2018 waren mehr als 1,5 Mrd. Menschen als Nutzer registriert, die das System mindestens 1x im Monat nutzen.

*Instagram* wurde 2010 gegründet und erlaubt etwa das Bereitstellen von privaten Fotos oder Videos in quadratischer Form. Bis September 2017 stieg die Zahl der Instagram-Nutzer auf über 800 Mio. an.<sup>4</sup> Instagram hat Selfie-Stars wie Kim Kardashian hervorgebracht, die dort über 40 Mio. „Follower“ hat.

*Snapchat* kam 2011 auf den Markt und bietet in Abgrenzung zu Instagram die begrenzte Haltbarkeit von digital versandten Fotos, damit möglicherweise kompromittierendes Material nicht auf ewig im Web herumschwirrt. Die Nutzerzahlen sind auch hier beeindruckend: Im Februar 2018 sahen ca. 190 Mio. aktive Nutzer täglich 10 Mrd. Video-Clips.<sup>5</sup>

Es gibt viele weitere Medien, über die man hier berichten könnte. Das Videoportal *YouTube* gehört sicher auch dazu, wo sich sog. „Influencer“ einen Namen machen, weil sie vorführen, wie man den Lippenstift richtig aufträgt oder wie man eine Handy-Batterie wechselt. Das ist ein weites Feld. Aber kommen wir nun zum Thema „Aggression in den sozialen Medien“. Ich beginne mit einigen spektakulären Fällen, die unser Thema illustrieren.

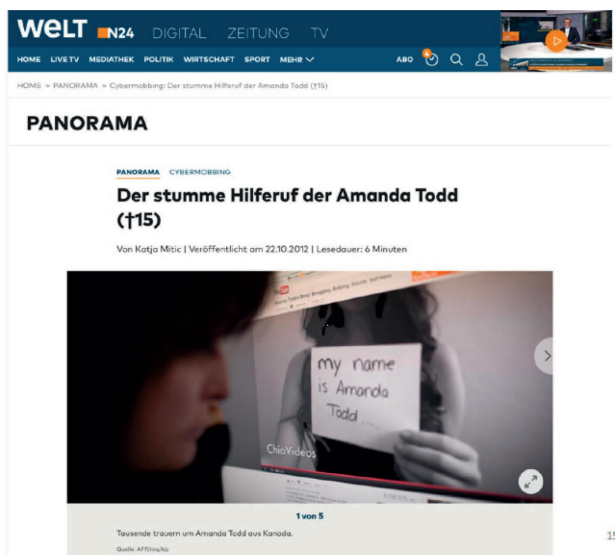
<sup>4</sup> Wikipedia-Eintrag „Instagram“: <https://de.wikipedia.org/wiki/Instagram>

<sup>5</sup> Wikipedia-Eintrag „Snapchat“: <https://de.wikipedia.org/wiki/Snapchat>

## Spektakuläre Phänomene 1: Cybermobbing

Beginnen möchte ich mit einem tragischen Beispiel aus dem Bereich von „Cybermobbing“. Der Begriff „Cybermobbing“ beschreibt die Übertragung des realweltlichen „Mobbens“, also des Schikanierens anderer Personen, auf das Medium Internet. Bei Wikipedia wird Cybermobbing beschrieben als „verschiedene Formen der Verleumdung, Belästigung, Bedrängung und Nötigung anderer Menschen oder Firmen mit Hilfe elektronischer Kommunikationsmittel“.<sup>6</sup>

Im Jahr 2012 ging eine traurige Geschichte um die Welt. Die 15-jährige Schülerin Amanda Todd aus Kanada wurde Opfer von Cybermobbing. Ihr letzter Hilferuf war ein YouTube-Video über ihr Leid und ihr Leben voller Mobbingattacken im Netz. Das haben sich zwar viele Menschen angeschaut, aber keiner hat geholfen. Ich berichte Ihnen die traurige Geschichte.



**Abb. 2:** Screenshot zum Bericht über den Selbstmord von Amanda Todd (Quelle: <https://www.welt.de/vermischtes/article110103789/Der-stumme-Hilferuf-der-Amanda-Todd-15.html>).

Bei Wikipedia heißt es, nach eigenen Angaben von Amanda

<sup>6</sup> Wikipedia-Eintrag „Cyber-Mobbing“: <https://de.wikipedia.org/wiki/Cyber-Mobbing>



hatte sie als Siebtklässlerin einen Videochat genutzt, um neue Leute kennenzulernen. Ein fremder Chatpartner hatte sie dabei überredet, ihren Oberkörper zu entblößen. Ihr Gegenüber speicherte ein Video und begann später, sie damit zu erpressen: Er forderte weitere Handlungen Todds und drohte mit der Veröffentlichung des Videos. Später informierte die Polizei Todd darüber, dass ein Foto davon im Internet kursiere. Aufgrund der damit verbundenen sozialen Probleme zog Todds Familie in eine andere Stadt. Etwa ein Jahr später wurde auf Facebook ein Profil erstellt, in dem das angefertigte Foto zu sehen war. Zugleich wurden Klassenkameraden ihrer neuen Schule gezielt auf dieses Profil aufmerksam gemacht. Im weiteren Verlauf wechselte Todd ein zweites Mal die Schule. Dort wurde sie von mehreren Mädchen einer Affäre mit dem Freund eines der Mädchen beschuldigt, beleidigt und niedergeschlagen. In diesem Zusammenhang unternahm Todd einen Suizidversuch; durch rechtzeitige ärztliche Maßnahmen überlebte sie. Als Todd aus dem Krankenhaus entlassen wurde, zog die Familie erneut in eine neue Stadt, doch das Mobbing über die sozialen Netzwerke hielt an. Todds psychischer Zustand verschlechterte sich trotz der Einnahme von Antidepressiva weiter, sie verfiel selbstverletzendem Verhalten. Am 10. Oktober 2012 beging sie Suizid.<sup>7</sup>

In diesem Fall handelt es sich sowohl um subtile als auch um explizite Kränkungen durch Mitschülerinnen und Mitschüler, also „weiche“ Formen von Aggression, die Amanda am Ende zu einem aggressiven Akt gegen sich selbst geführt haben.

Wäre dies auch in Deutschland möglich gewesen? Was hat sich seit 2012 getan? Im Mai 2017 veröffentlichte das „Bündnis gegen Cybermobbing“ die Studie „Cyberlife II“. Nach dieser Studie sind in Deutschland 1,4 Mio. Schülerinnen und Schüler schon einmal von „Cybermobbing“ betroffen gewesen. 13 Prozent der befragten Schülerinnen und Schüler zwischen zehn und 21 Jahren gaben an, bereits über das Internet gemobbt worden zu sein. Ebenfalls 13 Prozent bezichtigten sich selbst, andere schon online gemobbt zu haben. Da die Übergänge zwischen Täter und Opfer hierbei zum Teil fließend zu sein scheinen, könnte das Motiv oft Rache sein. Die Studie erfasste daher auch die Motive der

<sup>7</sup> Wikipedia-Eintrag „Amanda Todd“: [https://de.wikipedia.org/wiki/Amanda\\_Todd](https://de.wikipedia.org/wiki/Amanda_Todd)

Täter. Eines der wichtigsten Tatmotive fand sich bei 28 Prozent der Täter in folgender Aussage: „Ich mobbe, weil mich diese Person auch gemobbt hat“. Aggression erzeugt Gegen-Aggression.

Die Bekämpfung solcher Aggressionen im Internet gestaltet sich enorm schwierig, schließlich sind die Online-Aktivitäten von Schülerinnen und Schülern nur schwer zu kontrollieren (Patton et al., 2014). Verstärkt wird dieser Effekt noch durch den Wechsel von sozialen Netzwerken weg hin zu Nachrichtensystemen wie *WhatsApp*. Was dort in den geschlossenen Gruppen geschieht, können Außenstehende (etwa Eltern) meist noch schlechter überprüfen als zuvor in den sozialen Netzwerken. Von den 3000 befragten Schülerinnen und Schülern gaben übrigens 76 Prozent an, vollkommen ohne Kontrolle der Eltern im Netz aktiv zu sein.

Präventionsprogramme gibt es bislang immer noch in den wenigsten Bildungseinrichtungen und das, obwohl die Mobbing-Erfahrungen die Mehrheit der Betroffenen nachhaltig stark belastet und ein Viertel der Gemobbten sogar von Suizidgedanken spricht (Quelle: „Bündnis gegen Cybermobbing“, 2017).

## Spektakuläre Phänomene 2: Shitstorm

Als nächstes möchte ich einige Fälle aggressiven Verhaltens aus der Kategorie „Shitstorm“ anführen. Mit „Shitstorm“ bezeichnet man einen Sturm der Entrüstung, der nach einem bestimmten Ereignis über eine Person oder auch über eine Institution in den sozialen Medien hereinbricht. Gerade war die Welt noch in Ordnung – dann kommt der erste böse Kommentar auf *Facebook*, dann noch einer und noch einer. Schließlich brechen Häme, Hass, Beleidigungen und Beschimpfungen in einer scheinbar unaufhaltsamen, sich immer weiter auftürmenden Welle über einen hinweg. Man erhält hasserfüllte E-Mails und plötzlich gibt es einen eigenen Twitter-Hashtag, der nur dazu dient, den Pranger bereitzustellen, an dem man sich selbst plötzlich stehen sieht. Sexismus, Rassismus und viele andere „-ismen“ mehr schlagen einem entgegen. Das ist ein „Shitstorm“!

Individuen, Gruppierungen sowie Großkonzerne stehen mitten drin. Es fühlt sich an wie Krieg, ein Krieg „einer gegen alle“. Je höher man einmal gestanden hat, desto tiefer kann man jetzt fallen. Bei einem „Shitstorm“ äußern Nutzer in den Sozialen Medien lautstark ihren Unmut über eine Person, eine Organisation oder eine Marke. Schauplatz

des Shitstorms, der fast immer beleidigende Äußerungen beinhaltet, ist oftmals das Social-Media-Profil desjenigen, der attackiert wird; also z. B. das Facebook-Profil von Verona Pooth. Der Verlauf eines „Shitstorms“ ist nicht immer der gleiche, aber das Schema oft ähnlich. Schauen wir uns das einmal an.

Vielleicht erinnern Sie sich an das Jahr 2014. Eines Tages wurde durch einen Artikel in der „Süddeutschen Zeitung“ aufgedeckt, dass Deutschlands größter Verein, der ADAC, die Wahlen zum Leserpreis „Lieblingsauto“ manipuliert hatte. Unzählige Hasskommentare gegen den Automobilclub waren die Folge. Während die Mitglieder der Führungsetage ihre Ämter niederlegten und der Verband einen umfassenden Reformprozess ankündigte, stürzte der ADAC vor allem in eine schwere Imagekrise, von der er sich immer noch nicht erholt hat. Die Macht der Öffentlichkeit hat hier eine starke Wirkung gehabt. Ein „Shitstorm“ kann also auch etwas Gutes bewirken und hat somit nicht nur schlechte Seiten.

In ähnlicher Weise wurde die holländische Bank ING-DiBa im Jahr 2011 zur Zielscheibe der Massen. Ein Werbespot mit Basketball-Star Dirk Nowitzki, in dem dieser in einer Metzgerei eine Scheibe Wurst aß, stellte für viele Vegetarier und Veganer einen absoluten Skandal dar. Die Facebook-Seite der Bank wurde mit zahllosen kritischen und sehr vehementen Posts zum Fleischkonsum überflutet. Interessant war in diesem Fall allerdings, dass sich andere Kunden sogar mit der Bank solidarisierten und den aggressiven und unangebrachten Ton der Provokateure kritisierten. Hier drehte sich der „Shitstorm“ um und entlud sich letztendlich auf seinen Erzeugern.

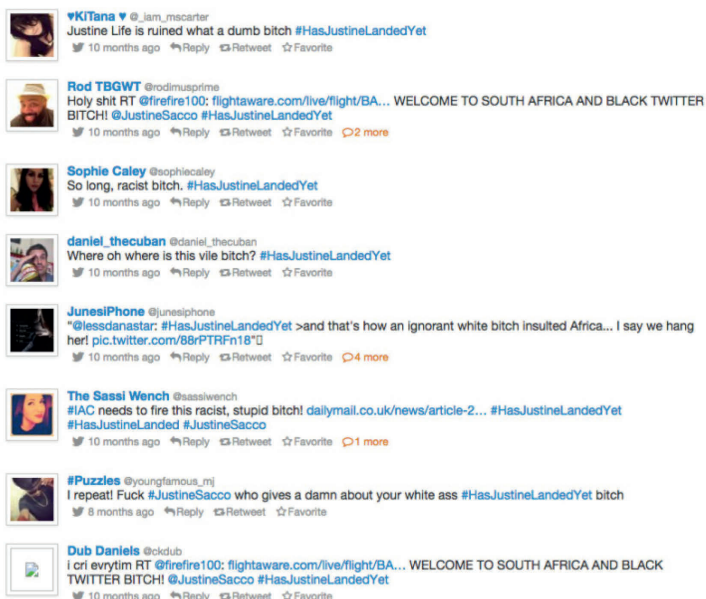
Noch ein letztes Beispiel, das uns die enorme Geschwindigkeit dieser Medien demonstriert. Die 30-jährige Justine Sacco, PR-Managerin eines New Yorker Unternehmens, twittert vor ihrem Abflug vom Londoner Flughafen Heathrow nach Kapstadt am 20.12.2013 den in Abbildung 3 gezeigten Satz.



**Abb. 3:** Tweet von Justine Sacco, am 20.12.2013 abgesetzt im Nachrichtendienst Twitter.

„Ich fliege nach Afrika. Hoffe, ich bekomme kein Aids. Mache nur Spaß. Ich bin weiß!“ Was als Scherz gemeint war, zog einen riesigen „Shitstorm“ nach sich. Während sie friedlich schlafend auf dem Weg nach Südafrika war, entdeckte der Blogger Sam Biddle ihre Nachricht und leitete sie an seine 15.000 Follower weiter. Als Frau Sacco nach ihrer Landung in Kapstadt ihr Handy wieder einschaltete, sah sie die in Abbildung 4 ausschnittsweise dargestellte Welle der Empörung, die unter dem Hashtag #HasJustineLandedYet zu finden ist.

Tausende von gehässigen Antworten musste sie zur Kenntnis nehmen. Sie verlor postwendend ihren Job als PR-Managerin. Obwohl sie sich sofort nach ihrer Ankunft in Südafrika für ihren Tweet entschuldigte, war die von ihr für witzig gehaltene Äußerung zur Zielscheibe von Ärger und Aggression geworden.



**Abb. 4:** Reaktionen der Twitter-Gemeinde auf den Tweet von Justine Sacco unter dem Hashtag #HasJustineLandedYet.

## Aggression und Computerspiele

Kommen wir zu einem anderen Aufreger-Thema in der Medienwelt: Computerspiele. Sog. „Ego-Shooter“ faszinieren nicht nur Jugendliche, die am Bildschirm ballern bis zum Umfallen und Gefahr laufen, die Wirklichkeit um sie herum aus den Augen zu verlieren. Stimmt es, dass derartige Computerspiele aggressiv machen? Stimmt es überhaupt, dass Computer dick, dumm und einsam machen, wie es der Psychiater Manfred Spitzer in einem 2012 erschienenen Bestseller mit dem Titel „Digitale Demenz“ provokativ formuliert hat?

In einer sorgfältigen Analyse von Spitzers Thesen kommen die beiden Medienpsychologen Markus Appel und Constanze Schreiner in einem 2014 erschienenen Beitrag in der Fachzeitschrift „Psychologische Rundschau“ zu dem Urteil, dass die meisten Thesen von Spitzer nicht mit der aktuellen wissenschaftlichen Befundlage in Einklang stehen. Einzige Ausnahme – und das ist für unser Thema interessant – ist die Aussage, wonach gewalthaltige Computerspiele eine negative Auswirkung hätten. Appel und Schreiner schreiben hier (S. 7): „Die Nutzung

gewalthaltiger Medien ist – wenn auch vermutlich nicht der erklärungskräftigste Faktor – so doch eine kausale Ursache für aggressives Erleben und Verhalten.“ Und ergänzend heißt es:

Zu dem wissenschaftlichen Konsens gehört aber auch, dass Mediengewalt nur einer von mehreren Einflussfaktoren ist; möglicherweise erklärungskräftigere Faktoren sind in den Bereichen Familie, Freundeskreis sowie in gesellschaftlichen Rahmenbedingungen wie der Verfügbarkeit von Waffen zu verorten.<sup>8</sup>

Gerade dieser zuletzt genannte Aspekt – Verfügbarkeit von Waffen – darf in der Diskussion über Ursachen der Gewalt nicht übersehen werden.

In einer aktuellen Übersicht zum Thema stellen die Autoren Claude Messner und Malte Friese (2019) fest, dass wohl ein kausaler Zusammenhang zwischen dem Konsum von gewalthaltigen Medien und aggressiven Gedanken, Emotionen und Verhaltensweisen bestehe. Sie berichten von starken diesbezüglichen Effekten in kontrollierten Experimenten direkt nach dem Medienkonsum – Grund genug, um auf einen verantwortungsvollen Medienkonsum zu achten. Zudem gäbe es Hinweise auf Langzeiteffekte: Der Konsum gewalthaltiger Medien im Kindesalter habe Einfluss auf die Aggressionstendenzen im Erwachsenenalter. Solche Langzeiteffekte seien zwar klein, doch aufgrund der großen Zahl der Betroffenen in einer Population sowie der großen Häufigkeit und Dauer des Medieneinflusses hätten diese kleinen Effekte enorme soziologische Folgen, so Messner und Friese (2019).

## Aggressionsdarstellung in den Medien allgemein

Ein Wort zu Aggressionsdarstellungen in den Medien. Wer die Nachrichten einschaltet, bekommt bebilderte Aggressionen frei Haus: Brutale kriegerische Auseinandersetzungen in der Welt werden in Bild und Ton in den Nachrichtensendungen ausgestrahlt. Nach den Nachrichten mit realen Gewaltakten kommt sonntags der „Tatort“ oder eine andere Krimi-Sendung mit fiktiven Aggressionen. In solchen Krimis geht es häufig sehr gewaltsam zu. Der leichenreichste „Tatort“ bisher war die am 12. Oktober 2014 ausgestrahlte Folge „Im Schmerz geboren“ vom Hessischen Rundfunk (HR) mit Ulrich Tukur als Ermittler Felix Murot.

<sup>8</sup> Appel, M., & Schreiner, C. (2014), S. 7.

Ganze 51 Leichen zählte die Webseite „Tatort-Fundus.de“ darin.<sup>9</sup> Es ist nicht nur die Menge an Leichen, sondern auch die detaillierte Schilderung von Vergewaltigung, Folterung und Tötung, die man so genau gar nicht dargestellt sehen möchte.

Es sind übrigens nicht nur die sozialen Medien der digitalen Welt, sondern auch die guten alten Kinofilme, die heutzutage natürlich digital daherkommen: Horrorfilme wie das „Texas Kettensägen-Massaker“, „Halloween“ oder ähnliche Titel sind für wenig Geld schnell zu bestellen, falls sie nicht gerade im Kino laufen.



The screenshot displays six search results for 'Kettensägenmassaker' on Amazon.de. Each result includes a cover image, title, year, and price. The results are as follows:

- Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre** (2003): Blu-ray, EUR 6,97. In der Hauptrolle: Jessica Biel. Lieferung bis Samstag, 21. Oktober.
- Das deutsche Kettensägenmassaker 2004**: DVD Red Line - 20th Anniversary Special Edition, EUR 12,99. In der Hauptrolle: Karina Fallenstein. Lieferbar ab dem 26. Oktober 2017.
- The Texas Chainsaw Massacre 1974**: Blu-ray Ultimate Collector's Edition, EUR 32,00. In der Hauptrolle: Edwin Neal.
- Das deutsche Kettensägenmassaker 1990**: DVD, EUR 17,18. In der Hauptrolle: Karina Fallenstein.
- Das deutsche Kettensägenmassaker - Zweitausdeins Edition Deutscher Film 3/1990**: DVD, EUR 7,99. In der Hauptrolle: Karina Fallenstein.
- THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE - Das texanische Kettensägenmassaker / Blutgericht in Texas 2 DVD BOX Uncut limited Hartbox Edition Cover C 2014**: DVD, EUR 7,99. In der Hauptrolle: Edwin Neal, Paul A. Partain, Marilyn Burns, Jim Siedow, Gunnar Hansen.

Abb. 5: Screenshot von Amazon.de: Ausschnitt aus dem Suchergebnis bei Eingabe des Stichworts „Kettensägenmassaker“.

Aber seien wir ehrlich: Gewalt wird auch in Textform zugänglich gemacht. Die Millennium-Trilogie „Verblendung – Verdammnis – Vergewaltigung“ des schwedischen Autors Stieg Larsson enthält Passagen mit sehr drastischen Darstellungen von Gewaltakten, die in den Köpfen von

<sup>9</sup> Quelle: Webseite von Radio Hamburg: <https://www.radiohamburg.de/VIP/VIP-News/Film-und-Fernsehen/2014/Dezember/150-Leichen-in-2014-Die-Tatort-Episoden-mit-den-meisten-Toten>

empfindsamen Leserinnen und Lesern nicht nur ein leichtes Gruseln erzeugen, sondern geradezu Ekel und Abscheu auslösen können. Warum wir uns das antun? Psychoanalytiker sprechen von „Angstlust“: Ein *bisschen* Angst darf es sein, das Happy End muss gewährleistet sein, nach 90 Minuten Angst und Gefahr im Kino ist die Welt draußen wieder in Ordnung.

## Sind die Medien schuld?

Wie so oft bleibt noch eine Frage zu klären: Wer ist eigentlich schuld an der Misere der Präsenz von aggressiven Inhalten in den sozialen Medien? Sind es die Medien und die dahinterstehenden Verantwortlichen, die hier versagen, oder sind es die Nutzerinnen und Nutzer der Medien? Natürlich müssen Medien kontrolliert werden, aber Zensur findet in einer freiheitlich-demokratischen Grundordnung nicht statt. Andererseits hat die von uns so geliebte Meinungsfreiheit, auf die wir stolz sein dürfen, ihre Grenzen dort, wo andere Menschen Schaden nehmen. Die sozialen Medien verändern die Welt, aber das können sie nur, weil wir sie nutzen und wenn wir sie mitgestalten.

Wenn von mehr als 7 Mrd. Menschen, die derzeit auf diesem Planeten leben, inzwischen fast die Hälfte davon soziale Medien nutzt, wundert es nicht, wenn sich in der virtuellen digitalen Welt die Realwelt widerspiegelt, und zwar im Guten wie im Schlechten. Dass im „Darknet“ Waffen und Kinderpornos gehandelt werden, ist ein großes Problem. Aber über das Internet wird andererseits heute den Kunden weltweit agierender Unternehmen oder auch politischen Freiheitskämpfern die Möglichkeit gegeben, sich zusammenzuschließen und damit eine Macht zu erhalten, die man als Einzelner vermutlich nie bekäme. Kein Wunder, dass totalitäre Systeme den Internet-Zugang strikt regulieren. Wir als Nutzer der heutigen Möglichkeiten tragen Mitverantwortung für deren sinnvollen Gebrauch und für die Sanktionierung von deren Missbrauch. Die Botschaft ist deutlich: Wir alle müssen uns um soziale Medien kümmern!

In der Anfangszeit des Internet gab es unter dem Stichwort „Netiquette“<sup>10</sup> einen Kanon von Benimm-Regeln, eine Art „Knigge“ für das neue Medium. Leider haben sich derartige Höflichkeitsregeln nicht flächendeckend durchsetzen lassen. Eigentlich ist es ganz einfach:

<sup>10</sup> Wikipedia-Eintrag „Netiquette“: <https://de.wikipedia.org/wiki/Netiquette>



Schreiben Sie im Netz nichts, was Sie nicht auch persönlich einem Gegenüber oder einer Gruppe von Personen ins Gesicht sagen würden, ohne sich dabei für Inhalt oder Form zu schämen. Der Kantische Imperativ in der Volksmund-Variante „Was Du nicht willst, das man Dir tu, das füg’ auch keinem anderen zu“ ist ein guter allgemeiner Leitsatz. Und die manchmal mögliche Anonymität sollte niemanden zu extremeren Aussagen hinreißen lassen als man sie mit offenem Visier machen würde. Einmal abgesehen davon, dass Netzanonymität gar nicht einfach herstellbar ist, wäre es ja auch sehr feige, sich nicht hinter sein Statement stellen zu wollen, nicht mit seinem Namen dafür einzustehen, was man sagen möchte. Sie sehen: Ich plädiere für ein ethisches Handeln in den sozialen Medien.

### Schluss: Empfehlungen für den Hausgebrauch

Ich komme zum Schluss. Nach so vielen Details schwirrt Ihnen vielleicht der Kopf und Sie fragen sich, was Sie für den Hausgebrauch mitnehmen können. Ich möchte meine Empfehlungen in zwei Richtungen lenken: Einmal Tipps und Ratschläge für potentielle Opfer von aggressiven Akten in sozialen Medien geben, zum anderen möchte ich Warnungen an potentielle Täter aussprechen. Dieser zuletzt genannte Aspekt ist mir sehr wichtig: Wir alle können nämlich, wenn wir in den sozialen Medien unterwegs sind, ganz schnell selbst zum Täter werden. Deswegen müssen wir auch darüber reden, was man wissen sollte, bevor man einen Streit in der Netzöffentlichkeit eskalieren lässt. Ich beginne mit den Empfehlungen für Opfer.

#### *Empfehlungen für Opfer*

Dem Meinungsforschungsinstitut „YouGov“ zufolge ist ein Drittel der Internetnutzer bereits mehrfach auf fremdenfeindliche Hasskommentare gestoßen. Im Vergleich zu 2014 verzeichnete die Beschwerdestelle des Verbands „eco e.V.“ im Jahr 2015 über 150 Prozent mehr Beschwerden zu Fällen im Bereich Rassismus. Doch auch im Bereich von „Cybermobbing“ tritt das Problem der Aggression in sozialen Medien ständig auf. Laut der „JIM-Studie“ (2013) berichten 12 Prozent der 12- bis 19-Jährigen, dass schon einmal Falsches oder Beleidigendes über

sie verbreitet wurde, was bei ihnen zu persönlichem Leiden geführt habe.

*Wie kann man sich vor Cybermobbing schützen?* Das Internet vergisst nichts. Es ist schwer, einmal in die Netzwelt gesetzte Inhalte wieder endgültig zu löschen. Deswegen sollte man sich im Internet grundsätzlich vorsichtig bewegen. Geben Sie möglichst wenig Daten von sich im Internet preis. Sie sollten niemals ihre vollständige Adresse oder ihre Handynummer in anonyme Foren einstellen. Zudem ist es empfehlenswert, möglichst wenige persönliche Bilder oder Videoaufnahmen von sich selbst in das eigene Profil hinzuzufügen. Beachten Sie beim Anlegen Ihres Facebook-Profiles die Sicherheitseinstellungen für den privaten Bereich und geben Sie diesen nicht für jedermann frei.

*Was soll man tun, wenn man im Internet gemobbt wird?* Beleidigende oder sogar bedrohliche E-Mails, Postings und Kurznachrichten (SMS) sollten nicht toleriert werden. Kinder und Jugendliche sollten auf solche Nachrichten nicht eingehen, sondern unmittelbar ihre Eltern oder Vertrauenspersonen einbeziehen. Bei Schülerinnen und Schülern sollte zudem die Schule informiert werden. Wichtig ist außerdem, dass das Beweismaterial aufgehoben und gesichert wird, mit dem man sich in schwerwiegenden Fällen an die Polizei wenden kann und Anzeige erstatten sollte.

*Allgemeine Empfehlungen zum Umgang mit Aggression im Internet.* Am wichtigsten ist Deeskalation. Man sollte nicht auf Hass und Beleidigungen eingehen, vor allem nicht selbst aggressiv darauf reagieren und somit selbst zum Täter werden. Oft scheint ja das Motiv von aggressiven Anfeindungen im Internet Rache zu sein, da 28 Prozent der Jugendlichen als Grund ihrer Anfeindungen im Internet angaben: „weil mich diese Person auch gemobbt hat“.

Zudem sollten auch juristische Schritte bedacht werden, wenn keine Deeskalation möglich ist. Schließlich gibt es in Deutschland viele verschiedene Paragraphen, die jeden Internetnutzer vor aggressiven Anfeindungen schützen sollten (Gewaltdarstellung: §131 StGB; Beleidigung: §185 StGB; Üble Nachrede: §186 StGB; Verleumdung: §187 StGB; Recht am eigenen Namen: §12 BGB; Recht am eigenen Bild: §22ff. KunstUrhG; Wirtschaftlicher Ruf: §824 BGB). Auch wenn in Deutschland die grundrechtlich garantierte Meinungsfreiheit nach Art. 5 GG gilt, findet diese Freiheit ihre Grenzen, vor allem im Recht der persönlichen Ehre sowie der Jugendschutzbestimmungen.

### *Empfehlungen für (potentielle) Täter*

All diejenigen, die noch mit dem Gedanken spielen, andere Personen, Gruppen oder Unternehmen öffentlich anzugreifen, sollten sich der juristischen Folgen bewusst sein. Ein „Shitstorm“, eine „Hatespeech“ (eine Hassrede) und jegliche Formen der öffentlichen Beleidigung in sozialen Netzwerken können sich schnell auf das reale Leben auswirken. „Hatespeech“ bezeichnet dabei ein zeitgenössisches Medienphänomen, das aus abwertenden und meist fremdenfeindlichen Kommentaren besteht, die einem vermehrt auf *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *YouTube* etc. begegnen. Zunehmend kommt es hierbei zu strafrechtlichen Konsequenzen, da z. B. Volksverhetzung als „Offizialdelikt“ vom Staatsanwalt verfolgt werden muss. Doch auch andere im Internet ausgetragene Meinungskämpfe, deren Inhalte weniger politisch sein mögen, werden vermehrt den Arbeitgebern gemeldet, die unabhängig davon, ob eine Strafanzeige gestellt wird, über arbeitsrechtliche Konsequenzen entscheiden können.

Abgesehen von allen moralischen Aspekten, die jeden potentiellen Täter von aggressivem Verhalten im Internet abhalten sollten, muss jedem zudem klar sein: Wer öffentlich hasst, riskiert einiges: seinen Ruf, eine mögliche Strafe und eben auch seinen Job! Aber bitte verstehen Sie diese Hinweise nicht als Aufforderung, sofort den Rechtsanwalt einzuschalten. Diese Hinweise sollen vor allem deutlich machen, dass man als angegriffene Person nicht vollkommen wehrlos ist.

### *Allgemeine Empfehlungen*

Was es braucht, um mit den neuen sozialen Medien vernünftig umzugehen, ist eine gehörige Portion Selbstregulation, insbesondere Emotionsregulation. Unter Selbstregulation versteht man alle die Prozesse, mit denen wir unsere Aufmerksamkeit auf bestimmte Punkte lenken, unsere impulsiven Gefühle kontrollieren und unsere Handlungen auch im Angesicht von Schwierigkeiten kontrolliert zu Ende führen. Diese Art von Selbstkontrolle ist im realen Leben von zentraler Bedeutung – kein Wunder, dass wir davon auch im Bereich neuer Medien sinnvoll Gebrauch machen sollten.

Was es auch braucht, ist eine Kultur der Würde, der Toleranz und des Respekts voreinander. Im Grundgesetz heißt es in Artikel 1 „Die Würde des Menschen ist unantastbar“. Das ist ein gewichtiger erster

Satz unserer Grundrechte. Dies schließt aus, dass Menschen zu Objekten degradiert werden. Der Philosoph Peter Bieri, den vielleicht manche unter seinem Künstlernamen Pascal Mercier als Autor des berühmten Buches „Nachtzug nach Lissabon“ kennen, hat 2013 ein schönes Buch über Würde unter dem Titel „Eine Art zu leben“ verfasst. Darin unterscheidet er drei verschiedene Arten von Würde: Einmal die Frage, wie gehen *andere Menschen mit mir* um? Dabei können wir uns Respekt wünschen, aber nicht einfordern. Dann die umgekehrte Frage, wie gehe *ich mit anderen Menschen* um? Hier steht es unter unserer Kontrolle, wie respektvoll wir das tun wollen. Und schließlich die dritte Frage, wie gehe *ich mit mir selbst* um? Auch in dieser Hinsicht können wir aktiv werden und uns selbst respektieren. In allen drei Bereichen heißt es also: Wir sollten uns Gedanken darüber machen, was jeweils Würde konkret bedeuten kann und wie wir uns würdig und respektvoll verhalten.

## Abschluss

Als Letztes möchte ich mit Abbildung 6 etwas zeigen, was uns mit den sozialen Medien wieder versöhnen könnte.

Derjenige Tweet auf *Twitter*, der eine Rekord-Zustimmung mit inzwischen 4,6 Mio. „Likes“ erhalten hat, stammt von US-Alt-Präsident Barack Obama und enthält die Botschaft von Friedensnobelpreisträger Nelson Mandela: „No one is born hating another person because of the color of his skin or his background or his religion...“ Auf Deutsch und in vollem Umfang: „Niemand wird geboren, um einen anderen Menschen aufgrund seiner Hautfarbe oder seiner Geschichte oder seiner Religion zu hassen. Menschen müssen zu hassen lernen und wenn sie zu hassen lernen können, dann kann man sie auch lehren zu lieben, denn Liebe empfindet das menschliche Herz viel natürlicher als ihr Gegenteil.“



**Abb. 6:** Tweet von Barack Obama, der zu den am meisten zitierten Tweets auf Twitter zählt.

Man kann in den sozialen Medien Aggressionen schüren, man kann aber auch *gute* Botschaften transportieren! Dass ein ehemaliger amerikanischer Präsident hier mit gutem Beispiel vorangeht, halte ich für ein erfreuliches Zeichen.

## Danksagung

Ich bedanke mich bei Maria Mehlhorn für ihre Mithilfe bei der Literatursuche. Dank an Prorektor Oscar Loureda für die Einladung in das von ihm organisierte „Studium Generale“.

## Literatur

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). The effects of media violence on society. *Science*, 295(5564), 2377–2379.
- Appel, M., & Schreiner, C. (2014). Digitale Demenz? Mythen und wissenschaftliche Befundlage zur Auswirkung von Internetnutzung. *Psychologische Rundschau*, 65(1), 1–10. <https://doi.org/10.1026/0033-3042/a000186>
- Bandura, A. (1994). Social cognitive theory of mass communication. In J. Bryant & D. Zillmann (Hrsg.), *Media Effects. Advances in theory and research*, 61–90. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, 106, 59–73.
- Bieri, P. (2013). *Eine Art zu leben. Über die Vielfalt menschlicher Würde*. München: Carl Hanser.
- Bryant, J., & Oliver, M. B. (Hrsg.) (2009). *Media effects. Advances in theory and research* (3rd edition). London: Routledge.
- Döring, N. (1999). *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Göttingen: Hogrefe.
- Felson, R. B. (1996). Mass media effects on violent behavior. *Annual Review of Sociology*, 22, 103–128.
- Feshbach, S. (1961). The stimulating vs. cathartic effects of a vicarious aggressive activity. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, 381–385.
- Gunter, B. (1994). The question of media violence. In J. Bryant & D. Zillmann (Hrsg.), *Media Effects. Advances in theory and research*, 163–212. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates
- Johnson, J. G., Cohen, P., Smailes, E. M., Kasen, S., & Brook, J. S. (2002). Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood. *Science*, 295(5564), 2468–2471. <https://doi.org/10.1126/science.1062929>
- Kniveton, B. H. (1978). Angst statt Aggression – eine Wirkung brutaler Filme? *Fernsehen und Bildung*, 12, 41–47.
- Menesini, E., & Salmivalli, C. (2017). Bullying in schools: The state of knowledge and effective interventions. *Psychology, Health & Medicine*, 22, 240–253. <https://doi.org/10.1080/13548506.2017.1279740>
- Messner, C., & Friese, M. (2019). Gewalthaltige Medien und aggressives Verhalten. In S. Schneider & J. Margraf (Hrsg.), *Lehrbuch der Verhaltenstherapie, Band 3*, 91–107. Heidelberg: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-662-57369-3\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-662-57369-3_6)

- Patton, D. U., Hong, J. S., Ranney, M., Patel, S., Kelley, C., Eschmann, R., & Washington, T. (2014). Social media as a vector for youth violence: A review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 35, 548–553. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.043>
- Sparks, G. G., Sparks, C. W., & Sparks, E. A. (2009). Media violence. In J. Bryant & M. B. Oliver (Hrsg.), *Media effects. Advances in theory and research* (3rd ed., 269–286). London: Routledge.
- Spitzer, M. (2012). *Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*. München: Droemer.
- Voulgaridou, I., & Kokkinos, C. M. (2015). Relational aggression in adolescents: A review of theoretical and empirical research. *Aggression and Violent Behavior*, 23, 87–97. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2015.05.006>
- Weber, H. (1994). *Ärger. Psychologie einer alltäglichen Emotion*. Weinheim: Juventa.
- Zumkley, H. (2009). Aggression. In V. Brandstätter & J. H. Otto (Hrsg.), *Handbuch der Allgemeinen Psychologie – Motivation und Emotion*, Vol. 11, 239–245. Göttingen: Hogrefe.