

Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?

Ein Aufruf gegen Gewalt in Fernsehen, Film und Computerspielen

Lt. Col. Dave GROSSMAN, Gloria DeGAETANO

Die Absicht dieses Buches ist es, Menschen klar zu machen, auf welche Weise der Einsatz von Gewalt in Kinofilmen, Fernsehen und Videospiele unsere Kinder beeinflusst.

Gloria DeGAETANO

Die Beweise ernst nehmen

Gloria DeGAETANO

Durch den täglichen Konsum von gewalthaltigen Medieninhalten werden Menschen Schritt für Schritt konditioniert, dass sie tatsächlich gewaltverherrlichende Unterhaltung brauchen, um Spaß haben zu können.

Wird gewalttätiges Verhalten verherrlicht, legitimiert dargestellt oder wird es sogar belohnt, wird dieses Verhalten imitiert, indem es immer wieder im eigenen Alltag ausprobiert und eingebaut wird. Diese Imitation führt durch die häufige Wiederholungen zur Identifikation.

Wird jedoch der Schmerz, das Leid des gewalttätigen Handelns gezeigt und in ein schlechtes Licht gerückt, wird vom Rezipienten keine Nachahmung angestrebt.

Wir leben in einer gewalttätigen Welt

Statistiken über Gewaltverbrechen sind ein allgemeines Indiz für die Gewalt in einer Gesellschaft, aber kein echtes Maß dafür. Die tatsächliche Gewalt wird die aus Verbrechensraten abgeleiteten Schätzungen immer übersteigen, da nicht alle Verbrechen gemeldet werden. Welche Verbrechen angezeigt werden, hängt von der Art des Verbrechens ab.

Die wichtigsten Fakten, die zu Gewalt führen sind

- Armut
- institutioneller Rassismus
- Kindesmisshandlung

Literatur zum Thema

Ein Großteil dieser Gewalt bleibt im Dunkeln und macht keine Schlagzeilen. Nichtsdestoweniger müssen viele Kinder täglich damit leben:

- **Einschüchterung:** Täglich bleiben mindestens 160.000 Kinder (Zahlen aus den USA) ihrer Schule fern, weil sie sich vor Angriffen oder Einschüchterungen durch andere Mitschüler fürchten.
- **Sexueller Missbrauch:** Eines von 3 Mädchen und einer von 7 Jungs wurde sexuell missbraucht, bevor sie 18 Jahre alt geworden sind.
- **Tierverstümmelung:** Lehrer berichten über Diskussionen unter Schülern, darunter selbst 7-jährige, über den Nervenkitzel des Erstechens und Quälens von Haustieren.

Während der ganzen Zeit wurde die Tatsache verdrängt, dass der Anstieg der simulierten Gewalt direkt mit dem Anstieg tatsächlicher Gewalt zusammenhängt.

Nicht nur ein „Toaster mit Bildern“

Eine überwältigende Menge wissenschaftlicher Beweise belegt, dass Mediengewalt ein wichtiger und signifikanter Faktor für die reale Gewalt in unserer Gesellschaft ist. Beim Versuch, Menschen von diesem Zusammenhang zu überzeugen, tritt unter anderem das Problem auf, dass der Beweis der Öffentlichkeit nicht ohne weiteres zugänglich ist. Viele Menschen kennen die Fakten nicht und lehnen die Idee ab. Außerdem ist es schwierig, wenn nicht unmöglich, eine eindeutige Korrelation unwiderlegbar zu beweisen.

Eines sollte jedoch klar gestellt sein: Die Mediengewalt hat einen wichtigen Einfluss, aber sie ist nicht der einzige Grund für tatsächlichen Aggressivität.

In den unzähligen Studien der letzten vier Jahrzehnte haben Experten drei grundlegende, negative Auswirkungen des Konsums von Gewaltdarstellungen gefunden:

1. zunehmende Aggressivität
2. Angst
3. Unempfindlichkeit gegenüber echter und künstlicher Gewalt

Zunehmende Aggressivität

Die wahrscheinlich unmittelbarste Wirkung von Gewaltdarstellungen auf Kinder ist die Zunahme ihrer Aggressivität, sowohl in ihrem Verhalten als auch in ihrer Einstellung. Aus Reden wird schneller Schubsen, aus Schubsen wird Schlagen und Schlagen wird schneller durch andere Formen von Brutalität ersetzt.

Bereits 1972 wurde in einem Bericht veröffentlicht, dass es deutliche Beweise dafür gibt, dass Fernsehgewalt jungen Zuschauern schaden kann. Weiters erklärt diese dreijährige Studie, dass der Konsum von Gewaltdarstellungen die Wahrscheinlichkeit für Aggression erhöht.

Literatur zum Thema

1984 wurde eine Studie veröffentlicht, die unter Berücksichtigung der anfangs ermittelten Aggressivität, Intelligenz und der sozioökonomischen Umweltbedingungen feststellte, dass bei Jungen wie Mädchen die Menge des Fernsehkonsums im Alter von acht Jahren in Zusammenhang mit der Schwere der kriminellen Vergehen ist, für die sie bis zu ihrem 30. Lebensjahr verurteilt wurden.

Desensibilisierung

Eine weitere Auswirkung von Gewaltdarstellungen auf Kinder – und Erwachsene – ist, dass sie gegenüber Gewalt immer stärker desensibilisiert werden. Es tritt eine Gefühllosigkeit gegenüber Brutalität ein und mit der Zeit bestimmt eine „Na und?“- Haltung den Bezugsrahmen, in dem erschreckende Handlungen gesehen werden. Folglich gibt es in der Denkweise dieser Menschen mehr Rechtfertigungen für Gewalt.

Was sozial akzeptiert werden kann oder sogar als normal empfunden wird, ändert sich mit dem Grad der Desensibilisierung.

Kulturelle Desensibilisierung zeigt sich auch in der gesteigerten Fähigkeit, mehr und mehr Gewaltdarstellungen in den Medien zu tolerieren.

Zunehmende Angst

Der ständige Konsum von Gewaltdarstellungen kann Menschen misstrauischer machen und sie dazu bringen, die tatsächlichen Gefahren von Gewalt zu überschätzen.

Gewalthaltige und/oder furchterregende Fernsehsendungen und Kinofilme wirken sich sowohl unmittelbar als auch langfristig auf Kinder aus.

Unmittelbare Reaktion: Weinen, Bauchschmerzen, starke Angst, Klammern

Langfristige Reaktion: Schlafstörungen, Alpträume, plötzliches Ablehnen von Haustieren, Sorgen verletzt oder getötet zu werden bis hin zu posttraumatisches Stresssyndrom (kommt normalerweise bei Kriegsveteranen vor).

Fehleinschätzung der Wirklichkeit – die Welt wird gefährlicher gesehen (Gemeine Welt Syndrom) – sind Folgen dieser Ängste.

Während die Kinder aggressiver, desensibilisierter und ängstlicher wurden, steigerte sich die Fernsehgewalt noch weiter. Bereits 1994 zählten zwischen 6 Uhr früh und Mitternacht an einem Tag 1846 gewaltverherrlichende Szenen im Fernsehprogramm von Washington D.C. Die meisten davon waren äußerst erschreckend, zusammenhanglos und enthielten keine Beurteilung der sozialen Akzeptanz.

Literatur zum Thema

Bruce Willis spielen

Gewalttätiges Verhalten wird mit der Zeit anerzogen. Kinder werden durch übermäßigen Konsum von sinnlosen Gewaltdarstellungen einem systematischen Konditionierungsprozess unterworfen, der ihre kognitive, emotionale und soziale Entwicklung derart beeinflusst, dass sie das Verlangen und/oder den konditionierten Reflex entwickeln, sich ohne Reue gewalttätig zu verhalten.

Von der Umwelt lernen

Heutzutage sind Spiele von Kindern nicht länger auf sie bezogen und individuell erfunden. Früher waren die Figuren aus dem Fernsehen oder Kinohelden ein Teil der kreativen Spielerfahrung. Kinder integrieren Bilder aus den Medien in ihre tatsächlichen Erfahrungen, jedoch waren Filmfiguren ein Teil einer großen Menge an Rollen aus dem Alltag von Kindern. Ein Kind konnte an einem Tag ein Action-Held und am nächsten ein Postbote sein.

In ihrem kreativen Spiel lernten Kinder gesellschaftlich akzeptiertes Verhalten, miteinander zu kommunizieren, Gefühle auszudrücken, Konflikte zu lösen. Welche sozialen Regeln werden dagegen eingeübt, wenn Kinder ausschließlich Fernsehsendungen nachspielen, die physische Aggressivität vorleben und belohnen?

Zuerst Imitation, dann Identifikation

Kleinkinder imitieren von Geburt an Gesichtsausdrücke ihrer Bezugspersonen, bereits mit 14 Monaten Verhaltensweisen aus dem Fernsehen. Kinder unter 8/9 Jahren können Gewaltdarstellungen und die damit verbundenen Emotionen nicht in einen verständlichen Bezugsrahmen einordnen.

Kinder imitieren instinktiv, können aber nicht zwischen gut und schlecht unterscheiden, da ihnen die geistige Fähigkeit fehlt. Oft sind sie von den Inhalten verwirrt, imitieren sie aber trotzdem. Die Unterscheidung zwischen Wirklichkeit und Fiktion ist nicht oder nur schwer möglich. Wenn in der medialen Präsentation eine wirkliche Person, zB ein Polizist, oder einen Gegenstand aus ihrem Umfeld (zB Kühlschrank) vorkommt, so glauben sie an die Echtheit des Inhaltes. Wirklichkeit = körperlich existieren.

Lernen erfolgt in zwei Schritten:

Durch immer kehrende Wiederholungen eines Verhaltens – Imitation – entsteht schlussendlich Identifikation mit dem Verhalten.

Einfluss von Mediengewalt auf die Gehirnentwicklung

Gehirne gewalttätiger Menschen unterscheiden sich von den Gehirnen nicht gewalttätiger Menschen. Gewalttätige oder aggressive Menschen besitzen eine verminderte Aktivität im präfrontalen Kortex, die zu einer Beeinträchtigung des Denkens und Problemen im linken Temporallappen und damit zu leichter Erregbarkeit führen.

Literatur zum Thema

Das Gehirn eines Kindes ist keine Miniaturausgabe eines erwachsenen Gehirns. Im Laufe der Entwicklung werden durch Reize aus der Umgebung neuronale Strukturen aufgebaut. Durch diese Reize ist es aber auch leicht verletzbar. Ein Mangel an den richtigen Arten von Reizen in Verbindung mit den falschen Arten von Reizen in den falschen Momenten kann dauerhafte Schäden verursachen.

Kinder, die als Zuschauer aufwachsen, somit auf zweidimensionale Bilder starren, kommen zu weniger körperlicher Bewegung, taktilen und dreidimensionalen Erfahrungen, Übung im Lösen von Problemen und Aufbau von Fähigkeiten als sie hätten, wenn sie weniger Zeit mit dem Zuschauen verbringen würden und aktiver wären. Diese Aktivitäten in der wirklichen Welt sind unverzichtbar, denn ohne sie kann sich der Kortex nicht richtig entwickeln, das schließt den lebenswichtigen präfrontalen Kortex ein, der bei gesunden und gereiften Erwachsenen als bremsender Kontrollschalter für impulsives Verhalten wirkt.

Wenn Gewaltdarstellungen Kinder in Alarm versetzen, sitzen sie einfach da, ohne dass es eine Möglichkeit für sie gibt, die Spannung zu lösen, die sich in ihnen aufgebaut hat. Wenn das Kind die mit den schrecklichen Bildern verbundenen Empfindungen nicht mit einem fürsorglichen Erwachsenen diskutieren kann, können diese Empfindungen nicht verarbeitet werden. Anstatt zu lernen, die emotionalen Reaktionen in einem durchdachten Zusammenhang zu bringen, um zu verstehen, jubeln, pfeifen, grölen und schreien Kinder, und steigern so noch ihre schon hoch gepuschte Emotionen. Das rationale Denken hat währenddessen eine Pause. Kinder können desensibilisiert werden, wenn sie aufhören Verbindungen herzustellen.

Kinder bzw Jugendliche versuchen bewusst, ihre Ängste vor Verwundbarkeit und Schikanierung zu besiegen, indem sie sich durch wiederholtes Ansehen von Horrorfilmen zu desensibilisieren. Je unempfindlicher sie auf dargestellte Gewalt und Angst reagieren, desto toleranter werden sie auch gegenüber wirklicher Gewalt, insbesondere auch gegenüber ihren eigenen Gewalttaten.

AIDS tötet keine Menschen, es zerstört das Immunsystem. Es gibt im menschlichen Gehirn auch ein Immunsystem gegen Gewalt. Dieses Immunsystem wird je nach Inhalt durch Konditionierung gestärkt oder geschwächt. In Analogie zu AIDS nennen Forscher diese Immunschwäche AVIDS – Syndrom (Acquired Violence Immune Deficiency Syndrom). AVIDS verhindert die wünschenswerte kognitive, emotionale und soziale Entwicklung und macht dadurch Kinder anfälliger für andere Gewalt fördernde Faktoren in unserer Gesellschaft, wie Armut, Diskriminierung, Drogen und die Verfügbarkeit von (Faustfeuer)Waffen. Zudem werden Kinder mit einem geschwächten Immunsystem gegen Gewalt auch anfälliger für weitere Konditionierung, so dass sich schließlich ihrer Einstellung, Verhaltensweisen und Wertvorstellung ändern.

„Es ist wichtig, etwas zu fühlen, wenn du tötest.“

18 Milliarden US Dollars werden weltweit, davon 10 Milliarden US Dollar in den USA (das doppelte der Kinoeinnahmen) mit Videospiele eingenommen.

Ein durchschnittliches US Kind verbringt 90 Minuten täglich mit seiner Spielkonsole.

Literatur zum Thema

Der Zusammenhang zwischen dem Konsum von Gewalt verherrlichenden Fernseh- und Kinofilmen auf der einen Seite und der Attraktivität hochentwickelter Formen interaktiver und Gewalt verherrlichender Videospiele auf der anderen Seite ist gut erforscht. Die bereits erwähnte desensibilisierende Wirkung verursacht die Notwendigkeit von immer detailreicheren, lebensechteren Darstellungen von Gemetzeln und grausamer Verletzungen. Die eigentliche Attraktivität der Videospiele liegt darin, dass der Spieler den Abzug drückt, dass er selbst den Schaden anrichtet, statt dem Schauspieler dabei zuzusehen. Die Einbeziehung des Zuschauers erhält eine ganz neue Qualität der Motivation.

Kinder, die die Möglichkeit haben, eigenhändige Erfahrungen zu machen, lernen am besten, denn Wiederholungen von Bewegungen und das Zusammenspiel von Händen und Augen sind für das Erlernen vieler Fertigkeiten unersetzlich. Außerdem ist eigenhändiges Lernen gerade für Kinder meistens sehr viel lustiger und interessanter.

Gewalt in Kinofilmen, Fernsehen und Videospiele ist immer fiktiv, aber im letzteren Fall ist es möglich mit den eigenen Händen zu zielen und abzudrücken.

Es ist also nicht überraschend, dass gewaltverherrlichende Spiele sehr schnell zur Gewohnheit werden und ein noch nicht realisiertes Suchtpotential in sich bergen. Ca 60% der befragten Kinder einer Studie gaben an, dass sie mehr Zeit als geplant für die Videospiele aufwenden.

Jane HEALEY beschreibt in ihrem klassischen Buch *Endangered Minds* die grundlegenden Elemente, die süchtig nach Videospiele machen:

1. Der Spieler erfährt sich als herrschend und kontrollierend. Je weniger machtvoll sich ein Kind oder Jugendlicher in seinem Leben fühlt, desto wichtiger wird dieses Element als Suchtfaktor.
2. Die Spielstufe wird an die Fähigkeiten des Spielers angepasst. Anstatt sich den herausfordernden Problemen der wirklichen Welt zu stellen, werden junge Menschen leicht verführt, den stärker geordneten Abläufen in Videospiele zu folgen.
3. Der Spieler erfährt sofortige und anhaltende Bestärkung, was die Suchtgefahr durch diese Spiele erheblich steigert.
4. Der Spieler kann aus dem Leben flüchten und in eine künstliche Wirklichkeit eintauchen, die er anscheinend völlig eigenständig unter Kontrolle hat.

Während die Kinder und Jugendlichen wöchentlich zehn oder mehr Stunden mit diesen Spielen beschäftigt sind, vernachlässigen sie ihre Sozialkontakte, die Bildung von sozialen Kompetenzen wird gemindert. Je weniger effektiv sie mit Menschen und Situationen in der Wirklichkeit umgehen können, desto wahrscheinlicher ist es, dass sie sich in Videospiele verlieren werden, insbesondere in gewaltverherrlichenden Spielen, mit denen sie Kontrolle, Herrschaft und Belustigung erfahren.

Die reale Welt ist im Gegensatz zu der Welt in Videospiele eine langsame Welt. Sie wirkt mit ihren Schwierigkeiten, Entscheidungen und Anforderungen weniger attraktiv auf die jungen Spieler.

Weitere Studien belegten, dass Erwachsene mit voll entwickeltem Gehirn und zentralem Nervensystem negativ von gewaltverherrlichenden Videospiele beeinflusst werden. Aber das Gehirn und die Reaktionsmechanismen von Kinder und Jugendlichen befinden sich noch in einem Entwicklungsprozess, so dass sie sehr viel empfänglicher für physiologische Erregung und konditionierende Wirkungen sind.

Literatur zum Thema

Gewalthaltige Videospiele ähneln militärischem oder polizeilichem Simulatorentraining, in denen die operante Konditionierung - Reiz-Reaktion - trainiert wird. Diese Menschen können aufgrund ihres Berufes in extreme Ausnahmesituationen geraten, in denen jede Sekunde zählt und somit keine Zeit für Überlegen vorhanden ist. Aus diesem Grund wird ein bestimmtes Verhaltensmuster eintrainiert (ähnlich auch bei Piloten). Dieses Training erfolgt unter strenger Überwachung von Kontrollorganen. Wer kontrolliert und reflektiert die Kinder und Jugendlichen in ihren Kinderzimmern?

Im US-Bundesstaat South Carolina beschloss ein Junge gemeinsam mit einem Freund einen Laden zu überfallen. Nachdem sie den Laden betraten, zielte der Junge auf den Kopf des Verkäufers, der mit dem Rücken zu ihnen stand. Als sich der Verkäufer zu ihnen umdrehte, schoss der Junge. Bei der Befragung durch die Polizei, konnte bewiesen werden, dass den Verkäufer zu erschießen, nicht der Plan gewesen ist. Die Ursache für die Schussabgabe war das durch Videospiele antrainierte Muster – Reiz – Reaktion.

Das Massaker in Jonesboro, US-Bundesstaat Arkansas wurde von Militäranalysten analysiert. Diese reagierten mit Überraschung sowohl auf die Genauigkeit der Schüsse als auch auf die militärische Strategie, mit der die Jungen ihre Todeszone ausgewählt hatten. Beide Fähigkeiten werden in einer Reihe von Videospiele für Spielkonsolen zu Hause und in Spielhallen trainiert.

Der Vertriebs- und Marketingchef der US-Geschäftsstelle der japanischen Capcom gibt zu, dass Jugendliche ein wichtiges Publikum sind: "Ich halte sie für die, die ich als erste von Neuerungen überzeugen muss, wenn ich sie gewinnen kann, weiß ich, dass ich auch alle anderen bekommen werde."

Videospiele werden mit Warnhinweisen und Altersbeschränkungen versehen, werden aber in den Geschäften alphabetisch eingeordnet, sodass sie in Mitten von Kinder- und Jugendspielen zu finden sind.

Tatsächlich können Warnhinweise die entgegengesetzte Wirkung haben, die Kinder betrachten sie als Werbung, denn sie wollen gewaltverherrlichendere, erwachsenere Spiele haben. Wenn Erwachsene diese Spiele tolerieren und sie auch noch als Spaß etikettieren, wird den Kindern vermittelt, dass langsamere, weniger aufregende Videospiele und Filme langweilig sind. Erregung statt Entdeckung, Aufregung statt Aufmerksamkeit, Tötung statt Studium – das wird den Kindern beigebracht.

Literatur zum Thema

Stehen Sie nicht tatenlos herum – tun Sie etwas!

Einfach gewaltverherrlichende Medien abzuschalten hat ungefähr dieselbe Wirkung wie „Sag Nein zu Drogen!“

Gruppendruck, Überforderung durch den Alltag und den Medieninhalten, Vernachlässigung von sozialen Kompetenzen ... wie können wir unsere Kinder beschützen und sie zugleich in die Lage versetzen zu wissen, was vor sich geht? Oder etwas anders formuliert: Wie können wir ihre wichtigsten Interessen schützen, ohne sie dabei zu unterdrücken?

- Der sinnvolle Umgang mit Mediengewalt zu Hause ist ein langer Entwicklungsprozess, der Eltern sehr viel Kraft und Geduld abfordert. Dieser Kampf scheint oft aussichtslos und verloren, da sich die jungen Menschen mit viel Kraft dagegen auflehnen und wehren. Die gemeinsame Wirkung von beständigen Einstellungen, Maßnahmen und Wertvorstellungen erzieht unsere Kinder, nicht einige wenige einzelne Aktionen.
- Die Rolle der Wahrnehmung kann nicht oft genug betont werden. Die Kinder imitieren das, was sie sehen und werden stark von ihrer Umgebung beeinflusst. Wenn sie nicht sehen und hören, wie Sie verachtenswerte Gewaltdarstellungen verurteilen, dann werden sie nicht verstehen, warum diese Darstellungen schlecht für sie sind.
- Der dritte Punkt dreht sich um Stärke. Wie kann man den Kindern helfen, sich stark zu fühlen? Authentische Stärke hat nichts mit körperlicher Kraft, Herrschaft, Zwang oder dem Zufügen von Schmerzen zu tun. Kinder besitzen eine natürliche Faszination für körperliche Stärke, es spricht auch nichts dagegen, sie in diese Richtung zu lenken, wenn es mit Verantwortung geschieht, zB Kampfsporttraining. Selbstvertrauen und Selbstachtung können sich durch die Förderung der Talente eines Kindes gut entwickeln. Das Kind erhält so das Vertrauen in seine Stärken.

Möglichkeiten der Medienerziehung

- Setzen Sie einige wenige Regeln durch und bemühen Sie sich um Widerspruchsfreiheit
- Unterstützen Sie die Sprach- und Lesefertigkeiten Ihrer Kinder: Ein gut entwickeltes Sprachsystem unterstützt mentale Funktionen des Gehirns. Der präfrontale Kortex spielt eine wichtige Rolle bei der Kontrolle impulsiven und aggressiven Verhalten, somit sind Kinder und Jugendliche mit hoher Sprachfertigkeit und der Fähigkeit Probleme zu lösen besser in der Lage sich selbst zu beherrschen.
Je besser ein Kind schreiben, lesen und abstrakt denken kann, desto einfacher ist es, ihm die Konsequenzen von Gewalt klar zu machen. Zudem schafft diese Bildung Kindern die nötigen geistigen Fähigkeiten, um sich mit Gewaltdarstellungen auseinanderzusetzen. Ein umfangreicher Wortschatz zusammen mit der Fähigkeit, sich selbst auszudrücken, sind die wichtigsten Hilfsmittel, um Gefühle, Meinungen und Ideen über Mediengewalt formulieren zu können.
- Diskutieren Sie die Produktionstechniken, die Gewalt „cool“ erscheinen lassen
- Unterscheiden Sie zwischen reißerischen und einfühlsamen Gewaltdarstellungen

Literatur zum Thema

- Gehen Sie auf Nachrichtensendungen ein: In Anwesenheit von Kindern unter acht Jahren sollten keine Nachrichtensendungen angesehen werden. Die gezeigten Bilder sind für die Kinder lebendig und voller Überzeugungskraft. Die gezeigten Gewaltdarstellungen sind für Kinder schwer zu erklären. Jugendliche hingegen können viel aus Nachrichtensendungen lernen, wenn sie wissen, wie sie mit ihnen umgehen sollen.
- Wählen Sie langsamere, wertvollere Unterhaltung für ihre Kinder aus, die Kinder haben Zeit zu verdauen, was sie sehen und werden darauf konditioniert damit zu interagieren, anstatt nur auf schnelle Eindrücke zu reagieren.
- Weigern Sie sich, gewaltverherrlichende Videospiele zu kaufen oder zu dulden
- Hören Sie Ihren Kindern zu
- Treten Sie Gruppendruck entgegen. Der Gruppendruck ist wohl die größte Hürde, der Eltern in ihrer Erziehung gegenüberstehen. Eltern müssen alle ihre Schlachten schlagen, auch die um die Seh- und Spielgewohnheiten ihrer Kinder. Kinder wollen dazugehören und der Medienkonsum bietet eine wichtige Möglichkeit. Kinder wehren sich, wenn aus bestimmten Gründen zu Hause Dinge in einer bestimmten Art und Weise anders ablaufen, wie bei ihren Freunden. Kinder geben diesen Kampf früher oder später auf, als alle anderen zu sein wollen und fügen sich den Maßstäben der Eltern.

Um die Kinder im Umgang mit den Medien zu unterstützen, sie zu stärken, müssen die Menschen in ihrer nächsten Umgebung auf die Gefahren aufmerksam gemacht und darüber aufgeklärt werden ähnlich wie bei Alkohol und Tabak.

Eine Definition von Mediengewalt

Es ist sicher nicht die einzige Möglichkeit, Mediengewalt zu definieren, aber sie gibt klare Richtlinien in einer komplizierten Materie:

Gewalt ist die gezielte Anwendung von Zwang, um einem Menschen oder Tier Schaden zuzufügen. Das Ergebnis ist eine Verletzung – physischer oder psychischer Natur, tödlich oder nicht tödlich. Es ist wahr, dass Gewalt ein Teil der Wirklichkeit ist. Aber wir gehen mit unseren Kindern weder zu Autopsien, die zur Unterhaltung aufgeführt werden, noch laden wir jemanden in unser Wohnzimmer ein, um einen anderen Menschen zu töten, brutal zu schlagen oder zu vergewaltigen, damit unsere Kinder zusehen und amüsiert werden. Deshalb bieten Darstellungen von Gewalt in den Medien, die gewalttätigen Handlungen gegenüber Menschen oder Tieren verherrlichen und/oder sensationell ausschmücken und sie als akzeptables Verhalten zeigen, eine sozial abnorme Umgebung, in der es schwierig ist, emotional gesunde Kinder aufzuziehen. Darüber hinaus bedeutet allein die ständige Gegenwart von Gewalt im Fernsehen eine implizite Akzeptanz der stellvertretenden Erfahrungen von Gewalt und verschiebt so die Grenze kultureller Normen in den Bereich sozialer Abweichung.

Literatur zum Thema

Generell hat jede Darstellung von Aggressivität das Potential, die Aggressivität bei Kindern zu steigern. Je größer die Menge der detaillierten und schockierenden Gewaltdarstellungen ist, desto wahrscheinlicher sind solche negativen Auswirkungen.

Eine frühe Vorliebe für gewalttätige Sendungen ist deshalb ein starkes Indiz für aggressives Verhalten als Erwachsener. Denn sensationsgierige Darstellungen von Gewalt bieten Kindern eine Rechtfertigung von Gewalttaten im wirklichen Leben und bewirken so eine Fortführung von sozial schädlichen Einstellungen.