

Schlagkräftige Bilder

Jugend – Gewalt – Medien

Michael Schröder / Axel Schwanebeck (Hrsg.)

Im Dezember 2007 fand anlässlich der steigenden Vorfälle eine Tagung der Akademie für Politische Bildung und der Evangelischen Akademie Tutzing statt, in der der Frage warum Jugendliche von Gewaltdarstellungen so fasziniert sind nachgegangen wurde.

Das vorliegende Buch ist ein Tagungsband, in dem die Referentinnen und Referenten ihre Beiträge dem interessierten Lesepublikum zugänglich machen.

Das besorgte Bürgertum

Es ist historisch verfolgbar, dass Gewalt nicht nur abschreckt (wird deshalb unter anderem als Erziehungsmaßnahme eingesetzt) sondern auch fasziniert (Spitzenzahlen bei öffentlichen Hinrichtungen). Medial dargebotene Gewalttaten und Verbrechen zogen das Publikum seit jeher in seinen Bann.

In den Anfängen des Fernsehens gab es noch eine Reglementierung, zB Sendungen mit einer Altersbeschränkung ab 16 Jahre durfte nur nach 22:00 Uhr ausgestrahlt werden.

Durch die Interaktivität von PC und Internet wurde der einst passive Mediennutzer ein aktiver, selbst agierender, der Einfluss auf die Medieninhalte, deren Gestaltung und deren Weiterleitung nehmen kann. Digitale Spielwelten sind somit zu einem festen Bestandteil der Alltagskultur von Jugendliche geworden und zu einer nicht zu unterschätzenden Sozialisationsinstanz.

Gewaltdarstellungen in den neuen Medien

Laut **Prof Gisela WEGENER-SPÖHRING** ist das PC-Spiel die Umkehrung der Wirklichkeit, Transformation, ist Irritierung und Karikatur, ist Paradoxie und Kotrafaktum und nicht Abbild der Realität.

Kevin DURKIN und **Kate AISBETT** untersuchten in den Jahren 1995 – 1999 Spielergruppen zwischen 5 und 25 Jahren und führten bei 1310 Probanden eine Befragung durch. Dabei kamen sie zu folgendem Ergebnis:

Der aggressive Inhalt wird von vielen Spielern als absurd und fiktiv empfunden und weshalb sie die dargestellte Gewalt nicht ernst nehmen. Die dargestellte Aggressivität beeinflusst nicht die Attraktion eines Spieles. Spielende betrachten ihre eigenen Aktionen nicht als Schädigung anderer, da die Figuren auf dem Bildschirm nicht real sind und auch keine Schmerzen erleiden.

Die Forscher kamen zu dem Entschluss, es sei wichtig, aggressive Inhalte in den Medien zu überwachen, dennoch gibt es keinen Beweis, dass PC-Spiele einen wesentlichen Beitrag zur Aggression in der Gemeinschaft leisten.

Gewalt auf dem Handy-Display

Das Phänomen Mitschüler zu erschrecken oder ihnen Angst einzuflößen ist alt. Heute werden Gewaltvideos heruntergeladen und angesehen. Als zweifelhafte Motive werden „virtuelle Mutprobe“ oder „virtuelles Erschrecken“ von den Jugendlichen genannt.

So harmlos diese Selbsteinschätzung klingt, so ernsthaft sind die Auswirkungen:

- Der Jugendliche kann sich emotional von dem Gesehenen nicht distanzieren.
- Der Jugendliche ergötzt sich am realen Leid, dies verletzt die Menschenwürde.

Bei **Happy Slapping** findet eine Verschmelzung von realer und medialer Gewalt statt. Im Extremfall kann das dazu führen, dass reale Gewalt einzig und allein zu dem Zweck ausgeführt wird, diese zu dokumentieren und weiter zu verbreiten. Dies wiederum führt zu einer mediengerechten Initiierung von realer Gewalt.

Medienwissenschaftliche Untersuchungen konnten bei **Happy Slapping** drei Motive ausfindig machen:

1. **Erlebnismotiv:** ein Außergewöhnliches, nicht Alltägliches und mit Action verbundenes Handeln zu filmen
2. **Geltungsmotiv:** der Wunsch im Mittelpunkt zu stehen, Anerkennung und Respekt zu erhalten
3. **Leistungsmotiv:** darunter ist ein visueller Kompetenzcheck zur Steigerung der eigenen Gewaltfähigkeit zu verstehen. Der Jugendliche möchte sich auf dem für ihn wichtigen Feld der Gewalt weiterentwickeln.

Es gibt bis dato keinen wissenschaftlich tragfähigen Beleg für einen unmittelbaren Zusammenhang zwischen medialen Gewaltkonsum und jugendlichem Gewalthandeln. Vielmehr sprechen alle vorliegenden Daten und Untersuchungen dafür, dass folgende Faktoren entscheidend sind:

- biographische Hintergründe
- das familiäre und soziale Umfeld
- die aktuelle Lebenslage des Jugendlichen
- der Einfluss der Peer-Group
- die Art und Weise, wie die medial vermittelten Bilder individuell und in der Gruppe verarbeitet werden
- die Intensität und Kontinuität der tätlichen Mediennutzung
- der persönliche Wissens- und Bildungsstand des Jugendlichen

Axel Schwanebeck

Jugendgewalt und Straßenkriminalität

Die **Broken Windows These** der Wissenschaftler **James Q. WILSON** und **George KELLING** zeigt die Notwendigkeit, dass Wohngebiete, die sozial am extremen Rand einer Gesellschaft angesiedelt sind, eine Art städtische und polizeiliche Fürsorge benötigen, um Kriminalität und Zerfall bekämpfen zu können und die Gegend für Bewohner und Kinder erträglich zu machen.

In sogenannte „Slums“ gibt es zwei Wertesysteme, das der trotz Armut und Diskriminierung der „Anständigen“ und das der „street“. Die Minderheit beherrscht mit Hilfe eines aggressiven Gewaltsystems den öffentlichen Raum. Die mangelnde Kenntnis von den Regeln der Straße oder Verstöße gegen diese (= diss: disrespect, Angriff auf männliche Würde und Ehre) wird mit einem Angriff geahndet, der negative Folgen für Gesundheit oder Leben nach sich ziehen kann (München: Angriff in der U-Bahn zweier Jugendliche auf einen pensionierten Lehrer; Wien: Angriff auf einen Politiker). Wer gediss wird, muss reagieren, am besten mit unmittelbarer heftiger Gewalt, da er sonst sein Gesicht verliert.

Straßenkulturen unterliegen einem strengen Regelwerk (Auftreten, vorgeschriebene Reaktionsformen bei diss, Status) – Code of the street. Dieser Code hat Verbindlichkeit für „street“ und „decent“ (= Bewohner).

Die Straßengewalt ist von situativen Gegebenheiten abhängig: Anreiz und Gelegenheit müssen gegeben sein. Vorwiegend sind sozial schwache junge Männer mit Migrationshintergrund und / oder problematischen Familienhintergrund betroffen.

The working poor hoffen auf eine bessere Zukunft, zumindest für ihre Kinder, weshalb sie streng, wachsam und religiös erzogen werden.

Desorganisierte (häufig Sozialhilfeempfänger) können ihre Bedürfnisse nicht auf die der Kinder abstimmen. Frust, falsche Prioritäten, Ausbeutung, Misshandlung, versagter Wunsch nach Kontrolle führt zum Bedürfnis auszuteilen. Schläge für geringfügige Fehlritte sind an der Tagesordnung → INTERGENERATIONELLER Zyklus:

- Weitergabe von Gewaltbereitschaft: Gewalt geht vor Recht;
- wer stärker ist, bekommt Recht;
- man muss schnell zuschlagen;
- Konflikte werden physisch ausgetragen;
- nach außen sichtbare Kampfbereitschaft = größte Bedeutung für das Leben
- wer den Kampf für sich entscheidet, erntet Respekt
- Härte ist eine unverzichtbare Tugend
- Straßenkids – Clique ersetzt die Primärbindung der Familie
- Luxusobjekte (symbolisiert auch die Gruppenzugehörigkeit) und Selbstwert sind untrennbar verbunden = Besitz, den man hat und verteidigen kann
- dissoziale Laufbahnordnung: man steigt die „Karriereleiter“ empor, je besser man jemanden runter machen kann
- Knast = Promotion, Reputation der Straße
- Gesetzt sind ein Wertesystem für die Abgesicherten der Gesellschaft

Literatur zum Thema

Respekt (ursprünglich Rücksicht, zurückblicken, sich umsehen) wird zur Währung, eine Tributleistung (Opfer, Beitrag, schuldige Verehrung) für die gesellschaftlichen Nicht-Respektablen. Respekt ist schwer erkämpft, äußerst hochwertig, leicht verloren. Code of the street: Wahrung und Wartung von Respekt und Verteidigung diesen. Die Betroffenen weisen eine extreme Empfindlichkeit gegenüber Andeutungen verbaler und nonverbaler Missachtung oder Beleidigungen auf. Diese werden als physische Angriffe gewertet und mit verbaler und / oder physischer Aggression beantwortet (München: der Pensionist ermahnte die Jugendlichen, da sie in der U-Bahn rauchten. Ein echter Mann raucht, wo ER will).

Vorfälle wie in Wien und München werden von den Medien tagelang aus verschiedenen Blickwinkel aufgearbeitet und vermitteln den Eindruck, dass Vorfälle wie diese an der Tagesordnung stehen. Dies ermöglicht eine klischeehafte Polarisierung von Gut und Böse. Natürlich wirken die Bilder aus dem U-Bahnhof München, von einer Überwachungskamera aufgezeichnet, besonders brutal – ein Zivilisationsbruch. Stören sie auch das Bild unserer Ordnung, bedrohen das Gefühl der Sicherheit. Die alltäglichen Gewaltausübungen am Tatort Nr 1 (Eigenheim) sind jedoch keine Einzelfälle, sind mitunter genauso schlimm und können sich über längeren Zeitraum hin weg ziehen.

Ob die Anzahl der Straftaten Jugendlicher gestiegen ist oder ob es die gestiegene Anzeigebereitschaft, hauptsächlich bei ausländisch wirkenden Jugendlichen, ist, kann nicht eindeutig erfasst werden.

Joachim KERSTEN

Die PISA-Verlierer und ihr Medienkonsum

Die PISA Befunde aus den Jahren 2000, 2003 und 2006

- Jugendliche aus Familien mit geringem Einkommen haben eine geringere Chance höhere Schulen zu besuchen.
- International konnte festgestellt werden, dass das Verhältnis Gymnasium statt Realschule mit unter von der Einkommensklasse der Eltern abhängig ist: 2,7 : 1 Eltern oberer Dienstklasse : Facharbeiter
- soziokulturelle Herkunft und die sozioökonomische Lage beeinflussen den Bildungsstand
- Jugendliche mit Migrationshintergrund haben ein niedrigeres Kompetenzniveau
- Jugendliche erster Generation erzielten schlechtere Ergebnisse als zugewanderte Jugendliche
- Burschen sind häufiger Schulabbrecher
- Mädchen absolvieren häufiger erfolgreich das Abitur
- Schulleistungen werden von der Dauer des Medienkonsums und der konsumierten Inhalte beeinflusst
- bei wachsendem Medienkonsum sinkt die Schulleistung

Christian PFEIFFER, Thomas MÖBLE, Matthias KLEIMANN, Florian REHBEIN

Literatur zum Thema

Risikopotential der Medienwelt und ihre Realisierung durch Kinder und Jugendliche

Medien haben eine gemeinschaftsstiftende Funktion.

Medienfavouriten von Kindern und Jugendlichen

- Fernsehen: Bei bildungsfernen und bildungsnahen Jugendlichen beliebt
- Computer, Internet und Handy: Die Nutzungsfrequenz steigt mit dem Alter, wobei der Spielfaktor bei Mädchen mit zunehmenden Alter deutlich abnimmt, bei Burschen gleich bleibt; Mädchen nutzen die Medien zum Chatten oder sms schreiben
- Musikmedien: Kinder sind bereits im Grundschulalter sehr gut ausgestattet. Neben den klassischen Tonträgern ist das Musikhören am Computer besonders bei männlichen Jugendlichen sehr beliebt.

Unermüdlich, aber erfolglos: monokausale Erklärungsversuche

Die Gewaltwirkungsforschung kommt aus ihren engen, auf monokausale Zusammenhänge zwischen medialer Gewaltpräsentation und realem aggressivem Verhalten Schemata nicht heraus, das zu eindimensionalen Resultaten führt.

- Film und Fernsehen stehen im Mittelpunkt der Untersuchungen. Alle anderen Medien, die für die Heranwachsenden so wichtigen sind und die unter den Gewaltaspekten zweifellos relevanten Computerspiele sind randständig.
- Medial präsentierte physische Destruktion steht im Vordergrund; verbale Gewalt oder durch Mimik und Gestik vermittelte Bedrohung, psychische Destruktion (Demütigung, Zynismus) finden nur in Ausnahmefälle Beachtung.

Mediale Gewalt und ihre reale Relevanz – Ein kontextgebundenes Phänomen

Wer die Wirkungsdimensionen medialer Gewaltszenarien einschätzen will, muss sich von monokausalen Vorstellungen lösen, die Kinder und Jugendliche als „passive Auftreff-Flächen“ begreifen. Mediale Gewalt kann reales Gewalthandeln nicht generieren, sehr wohl aber vorhandene Dispositionen verstärken. In der Verstärkung liegt das eigentliche Risikopotential.

Der Umgang von Kindern und Jugendlichen mit medialen Gewaltszenarien ist generell eingebunden in komplexe Wechselspiele (von zahlreichen Faktoren abhängig) zwischen Medium (Form der Gewalt, Art und Weise, Fokus) und Individuum (Alter, Geschlecht, Bildung, etc). Zentral für die Wahrnehmung der Gewalt ist auch das Gewaltverständnis des Heranwachsenden, ob Gewalt in einem Trickfilm oder in einem Realfilm (Film mit richtigen Menschen) rezipiert wird. Ganz ernst wird es für Kinder, wenn mediale Gewaltszenarien der Wirklichkeit oder gar den eigenen Erfahrungsräumen nahe kommen oder wirkliches Gewaltgeschehen thematisiert wird.

Je realistischer mediale Gewalt dargestellt wird, die Fiktion mit der Realität übereinstimmt, je mehr Übereinstimmungen zw den Gewaltkontexten und den Gewaltmitteln in den medialen und realen Welten festgestellt werden, desto größer ist das Risiko des Transfer von medialen Elementen in

Literatur zum Thema

die reale Welt. Dieser Transfer manifestiert sich jedoch nicht oder selten auf der Handlungsebene sondern werden in den Legitimations- und Ideologiemustern eingebettet, zB die Rechtfertigung gewalthafter Durchsetzung oder die Relativierung von Gewalttaten. Unterstützt wird das Risiko eines Transfers durch die eigene Involviertheit. Diese kann durch aktive Teilnahme, wie in Egoshooter Spiele, steigen.

Egoshooter: aktives Eintauchen in die real wirkende Spielwelt, gesichtslose Gegner, Folgen von Gewaltanwendungen können ausgebaut aber auch ausgeblendet werden; Spielszenarien werden in der Ich-Perspektive durchlaufen; steht im Multiplayer-Modus (mehrere Spieler haben sich zusammengeschlossen) unter Erfolgsdruck; bei Erfolg virtuelle oder reale Gratifikation. Diese virtuellen und realen Gesellungsformen sind Foren für soziale Einbettung und Identitätsarbeit. Wer hier tief eintaucht, kann die Distanz zum Spielgeschehen verlieren.

Die heutige Medienwelt – Besonders riskant für bestimmte Gruppen Heranwachsender

- Die Suche nach actionreicher Unterhaltung ist bei Burschen ausgeprägter, weshalb sie am Medienmarkt die Zielgruppe Nr 1 dafür sind. Hinter dieser Vorliebe steckt nicht nur die größere Lust an Spannung und Thrill, sondern die männliche Sozialisation (Stärke, Durchsetzungsvermögen, Konfliktbewältigung, Eigenschaften des männlichen Daseins) beansprucht einen erheblichen Anteil für sich.
- Vor allem der soziale Lebenskontext entscheidet, ob mediale Angebote Einfallstore in die wirkliche Welt finden. In den Wechselspielen hat normalerweise die Realität das stärkere Gewicht. An ihr werden die medialen Angebote abgeprüft. Risikopotentiale ergeben sich vor allem, wenn in der Realität und in den Medien gleichermaßen zweifelhafte Einstellungen und Verhaltensweisen akzeptiert oder gutgeheißen werden, oder wenn problematische mediale Orientierungsvorgaben als die besseren und für die eigene Lebensgestaltung tragfähigeren Alternativen angesehen werden.

Helga THEUNERT

Kirche, Krieg und Killerspiele

Killerspiele (Egoshooter) wurden erfunden, um die Treffsicherheit von Soldaten zu trainieren und um die Tötungsschwelle von Soldaten zu senken. Mittlerweile sind sie in die Läden und in die Kinderzimmer vorgedrungen und dienen der Unterhaltung Jugendlicher.

Fakt ist:

- Nicht jeder der Egoshooter spielt, wendet entsprechende Gewalttaten im Alltag an.
- Alle jungen Männer, die weltweit spektakuläre Gewalttaten zu verantworten haben, haben sich mit solchen virtuellen Spielen für den Ernstfall im richtigen Leben vorbereitet.

Die Langzeitwirkung von Passivmedien = lean back Medien (Fernsehen) verändert das Empfinden der Bevölkerung langsam aber merkbar. Die langsame Gewöhnung an die Veröffentlichung von ehemals Privatem hat über die Jahre hinweg zu gewandelten Sensibilitäten geführt.

Literatur zum Thema

Die Schranken der Zivilisation werden in extremen Ausnahmesituationen, zB Krieg, aufgehoben. Killerspiele heben diese Grenzen der Zivilisation dadurch auf, dass sie den aggressiven Kick in eine sehr real wirkende Märchenwelt versetzen und damit den Ausgang / Ausbruch aus zivilisierten Verhalten erlauben.

Norbert SCHNEIDER (Jugendschützer) ging der Frage nach, wieso Gewalt als Mittel der Dramaturgie in fiktionalen Programmen so wichtig ist:

- Gewalt ist unkompliziert und geht schnell
- Gewalt ist einfach. Die Gründe und Motive für einen Mord mögen komplex sein, die Handlung sie eine klare Sache
- Gewalt bedient ein Bedürfnis nach Übersichtlichkeit. Das Reden mit Worten ist umständlich, undurchsichtig.
- Gewalt hat einen hohen Wiedererkennungswert. Das ist außerordentlich vorteilhaft in einem Medium, das nicht zuletzt vom Ritual, vom déjà vu lebt.
- Gewalt wendet sich an kein bestimmtes Publikum, ist nicht altersspezifisch und nicht schichtspezifisch. Reiche und Arme prügeln sich auf dieselbe Weise.
- Gewalt erfüllt in alledem optimal die Bedingungen für eine Sprache, in der ein heutiges Massenmedium reden möchte, das die Massen erreichen muss, wenn es existieren will.
- Gewalt hat und schafft einen engen Zusammenhang mit Mythen. Mythen wiederum stehen hinter Stoffen, die weltweit ankommen.
- In der Umgebung von Gewalt gibt es nicht nur einfache Alternativen sondern häufig große Gefühle.
- wir sind verführbar von Gewalt, weil wir von großen Gefühlen verführbar sind, weil wir uns nach Spannung sehnen, um uns selbst zu entspannen und weil wir uns nach den schnellen und einfachen Lösungen sehnen.

Die Forschungslage

Die zentralen und immer wieder verwendeten Thesen der Medien- und Gewaltforschung:

- **Katharsisthese:** Die Reinigung – auf Aristoteles zurückführbar; drei Wirkungsformen:
 1. Gewalt, die in der Phantasie (zB Film, Kino, Spiel, Theater) stattfindet, baut Aggression ab
 2. wirkt nur, wenn Rezipient hoch erregt und aggressiv gestimmt ist
 3. abbauende Wirkung tritt nur ein, wenn der Schmerz oder die Qual lange und ausführlich zu sehen ist, damit Identifikation entstehen kann
- **Inhibitionsthese:** Durch gesehene Gewalt würde Angst ausgelöst werden, selbst Aggression anzuwenden. Neuere Aussagen nehmen dies etwas zurück: mediale Gewalt verstärkt häufiger reale Gewalt
- **Habitualisierungsthese:** Die Medien fördern die Gewöhnung an Gewalt, somit wird Gewalt im Alltag toleriert und führt zur Verrohung der Gesellschaft. In der öffentlichen Diskussion eine viel zitierte These.
- **Suggestionsthese:** Mediale Gewalt führt eindeutig zur Nachahmung

Literatur zum Thema

- **Lerntheorie:** Der Mensch agiert in einer komplexen Mischung von Anlage und Umwelt. Wir besitzen die Fähigkeit, unser Handeln zu überdenken und aus Furcht vor den Konsequenzen bestimmte Handlungen zu unterlassen.
- **Aufschaukelungsthese** nach **F. KLEITER:** eine Reihe von Variablen (zB Aufwachsen in einem ungünstigen Milieu, Männlichkeitsstereotypen, Erfolg durch aggressives Verhalten, Vergeltungsethik, aggressiver Erziehungsstil der Eltern, keine alternativen Freizeitmöglichkeiten, Eltern sind keine Vorbilder und konsumieren selber gewalthaltige Filme, negatives Selbstwertgefühl, Reizsuche, Inkompetenzüberzeugung, kein Platz zuhause, mangelhafte Bildung) greifen ineinander, bevor mediale Gewalt in reale Gewalt mündet. KLEITER unterscheidet zw „eher Aggressiven“ 40%, die er in „manifesten Aggressiven“ 22% und „latent Aggressiven“ 18% unterteilt. Der Rest 60% zählt er zu den „eher Friedlichen“ und davon 26% zu den „aktiv Friedlichen“.

Jüngere Studien beschäftigen sich also mit den individuellen Voraussetzungen der Zuschauer und dem Vorwissen der Zuschauer. Dazu einige signifikante Ergebnisse:

- Aggressionsbereite Jugendliche sind eine relativ homogene Gruppe, die bewusst entscheidet, welche Gewaltfilme sie sich anschauen.
- Mädchen und Burschen reagieren unterschiedlich auf Gewalt.
- Jugendliche setzen völlig unterschiedliche Strategien zur Erinnerung und Einordnung von Gewaltdarstellungen ein.

Johanna HABERER

Happy Slapping und Snuff-Videos

92% der 12–19 jährigen besitzen ein Handy
47% der 6–13 jährigen besitzen ein Handy
Das Handy ist für unsere Jugend ein Statussymbol.

Happy Slapping

Jugendliche überfallen Mitmenschen auf offener Straße und schlagen und treten sie. Die spontanen Aktionen werden mit dem mobilen Telefon gefilmt und anschließend ausgetauscht oder ins Internet gestellt.

Snuff Video

wirken täuschend echt. Der instinktive Distanzaufbau, sich von drastischen Darstellungen beeinträchtigen zu lassen (alles nur gespielt) wirkt hier nicht. Speziell im Internet kursieren Snuff Videos, in denen die schlimmsten Bilder von Enthauptungen über Steinigungen bis hin zu Menschen, die angezündet werden, präsentiert werden. **Friedmann SCHINDLER** hält das Anschauen solcher Filme für eine „virtuelle Mutprobe“.

Tilmann P. GANGLOFF

Verantwortung wahrnehmen – Aufsicht gestalten

Beurteilungskriterien für Entwicklungsbeeinträchtigung sind unter anderem:

- genretypische Darstellung von Gewalthandlungen
- Realitätsnähe des Genres
- Grundstimmung der Sendung
- Ausprägung der Gewaltaktionen
- Spannungspotenzial der Sendung
- Kontext der Gewaltausübung: Identifikationsangebote durch Gewalt ausübende Figuren
- filmtechnische Gestaltung

Wolf-Dieter RING

Medienkompetenz gegen Mediengewalt

Kinder und Jugendliche im Umgang mit Medien kompetent zu machen, ist eine der zentralen Aufgaben und Zielsetzungen medienpädagogischen Handelns. Dabei geht es auch darum, sie anzuregen, sich mit Gewalt in den Medien und ihren Erscheinungsformen auseinander zu setzen.

Ein Zugang zu medialer Gewalt kann am besten erfolgen über:

- eigene Erfahrungen mit Gewalt, die im Alltag gemacht oder beobachtet werden
- gewalthaltige Geschichten, die öffentlich diskutiert werden und die Aufmerksamkeit der Kinder finden, weil sie Bezüge zu sich herstellen
- Medienerlebnisse, von denen sie positiv oder negativ beeindruckt sind oder die sie als belastend empfinden

Vom Gewaltverständnis der Kinder und Jugendlichen ausgehen

Kinder und Jugendliche haben ein anderes Verständnis von Gewalt als Erwachsene.

Bevor man ein Praxisprojekt startet, sollte man sich deshalb über das Gewaltverständnis der Zielgruppe kundig machen.

ZB Vorschulkinder vermischen noch Realität und Fiktion. Diese Fähigkeit wird mit dem Alter herausgebildet. Allerdings hängt dies von verschiedenen Faktoren wie Geschlecht, Bildung, individuelle Gewaltschwelle (was nehmen sie als Gewalt wahr) ab. Daraus resultiert auch wie sie die verschiedenen Gewaltformen bewerten, mit welchen Arten von Gewalt sie umgehen können und mit welchen nicht.

Die Auseinandersetzung mit Gewalt kann aufgrund der eigenen Betroffenheit von Gewalt sehr schmerzlich sein, weshalb man die Intimsphäre der Kinder wahren soll, indem man respektiert, wenn sie nicht darüber sprechen wollen. Speziell Burschen verweigern selbst schon bei medialer Gewalt das Gespräch über Empfindungen, das sie nicht unmännlich wirken wollen, ihr Gesicht wahren wollen, nicht zugeben wollen, dass sie sich geängstigt haben oder der Inhalt belastend für sie wirkt.

Literatur zum Thema

Vorlieben der Kinder und Jugendliche nicht diffamieren oder lächerlich machen, jedoch klar Position beziehen, speziell wenn verbotene Inhalte verherrlicht werden.

Bei sprachlich benachteiligten Kindern ist die zeichnerische Aufarbeitung ein hilfreiches Instrument.

Günther ANFANG

Verbieten ist keine Lösung

Der Beweis dafür, dass Killerspiele gewalttätig machen, steht trotz spektakulärer Veröffentlichungen in den Medien nach wie vor aus. Als gesichert kann derzeit allenfalls gelten, dass labile Jugendliche, die schlecht oder gar nicht integriert sind, durch solche Spiele beeinflusst werden. Dieselben Jugendlichen sind aber auch anfällig für alle anderen Anreize, Gewaltphantasien auszuleben.

Verbote sind wenig sinnvoll. Hingegen sollten die Schüler bei ihrer Mediennutzung betreut werden.

Isabell ZACHARIAS