

QUELLE: **PLUSPUNKT 3/2004 "DIE MACHT DER BILDER"**

Bilderfluten. Medienkompetenz und soziales Lernen

Autor: Dr. Werner H. Hopf, Schulpsychologe

Die Macht der Bilder

Wirkungen der Mediengewalt auf Aggressivität und Gewalttätigkeit bei Kindern und Jugendlichen

Die Wirkungen von Mediengewalt auf Kinder und Jugendliche werden wieder aktuell diskutiert. Am 25.05.04 begann der Prozess gegen elf Jugendliche einer Berufsschule in Hildesheim, die einen Mitschüler grausam quälten: Er musste vor einer Videokamera Zigaretten essen, dreckige Handfeger lecken, sich in der Klasse ausziehen, masturbieren, die Wunden zeigen und andere Folterungen erleiden. Auch in der Hauptschule Walpertskirchen wurde ein Schüler monatelang gequält (SZ 05.02.04) und wie in Hildesheim sollten die digitalen Bilder ins Internet gestellt und verkauft werden. Dies ist neu bei schulischen Gewalttätern, jedoch im Fernsehen und Internet massenhaft gezeigt: Die Produktion einer Reality-Show als Racheakt, Triumph und Herrschaft über Schwache, Minderwertige, Ausgegrenzte, die diese jugendlichen Täter selber sind.

Feindselige Mentalitäten in der Gesellschaft

Hass, Rache, Sadismus und Gewissenlosigkeit sind Merkmale der Psyche solcher Täter. Sie sind nur die sichtbare Spitze des Eisberges, der unter der Oberfläche der bundesrepublikanischen Gesellschaft verborgen ist. "Deutsche Zustände" heißt die empirische Studie (Heitmeyer 2002), die weit verbreitete feindselige Mentalitäten bei Erwachsenen feststellte: Rassismus, Fremdenfeindlichkeit, Antisemitismus, Heterophobie, Etabliertenvorrechte, Islamophobie und Sexismus. Diese Verhältnisse zeigen eine zunehmende Akzeptanz von Gewalt in der Gesellschaft, die Jugendliche auch widerspiegeln. Dies nicht zu verharmlosen, ist Aufgabe jedes politischen Menschen, der für eine demokratische Gesellschaft eintritt.

Wie entsteht Jugendgewalt?

Jugendgewalt entsteht multikausal. Dies kann heute als Allgemeinwissen gelten. Je mehr Risikofaktoren in der Entwicklung eines Heranwachsenden zusammenwirken, desto wahrscheinlicher wird er gewalttätig: Ablehnung und körperliche Gewalt, Vernachlässigung und Laissez-faire in der Familie; Mediengewaltkonsum von Kindheit an; gewaltorientierte Cliquen und negatives Sozialklima in der Schule; antisoziales Milieu; kulturelle Konflikte, Armut und Ausgrenzung. In den meisten Untersuchungen zu aggressivem Verhalten zeigte sich, dass dieses weder durch differenzielle Persönlichkeitsmerkmale noch durch Bedingungen in der Lebenswelt allein erklärt werden kann. In den vergangenen drei Jahrzehnten wurde die Forschung im Rahmen des Wirkungsdreiecks Mediendarstellung - Person - Lebenswelt zunehmend differenzierter. Der Forschungsstand zeigt eindeutig: **Medieneinflüsse sind ein relevanter und eigenständiger Faktor in der Entstehung von Aggressivität und Gewalttätigkeit.**

Fernsehen

Mediengewalt wirkt nicht auf jede/n Konsumenten/-in oder jede/n Spieler/-in aggressionssteigernd. So belegten die amerikanischen Aggressionsforscher Bushman und Anderson, dass bei 10 bis 15 Prozent der Kinder und Jugendlichen das antisoziale Verhalten durch TV-Gewaltkonsum zunimmt; davon sind 1,5 Millionen der heutigen Kinder und Jugendlichen in der BRD betroffen (bei rund 15 Millionen 3- bis 17-jährigen). Stärkere Wirkungen auf die Gruppen besonders problembelasteter Schüler/-innen kommen noch hinzu. Auch viele Längsschnittstudien wiesen die Langzeitwirkungen häufiger Rezeption von TV-Gewalt nach. Die Effekte von Mediengewaltdarstellungen können in drei Dimensionen zusammengefasst werden:

- **Aggression** (Aufbau von Gewaltbereitschaft und -tätigkeit, feindselige Verhaltenspläne und Emotionen, gewalthaltige Phantasien, antisoziale Wertorientierungen)
- **Desensibilisierung** (körperliche Panzerung; Empathieverlust; Mangel an Gefühlen; "Cool sein" als Gefühlskälte)
- **Angst** (Alpträume, Kriminalitätsfurcht), assoziiert mit einem **negativen Weltbild** (die Welt ist schlecht, furchtbar, nichts wert).

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass folgende mediale Lernprozesse aggressives Verhalten erhöhen: 1) Beobachtung von aggressivem Verhalten und dessen Einübung in der Phantasie, 2) Identifikation mit (feindseligen) Modellen, Überzeugungen und Einstellungen, 3) Desensibilisierung, 4) Lernen von Rechtfertigungsmustern für die eigenen Aggressionen, 5) körperlich-emotionale Erregung und ihre Übertragung auf andere Situationen.

Video- und PC-Spiele

Die Stimulation von Aggression durch Video- und PC-Spiele wurde durch viele Studien belegt. Auch hier gilt wie beim TV-Gewaltkonsum ein kumulativer Effekt: Je mehr Gewalt konsumiert wird, desto stärker sind die Wirkungen. In der Studie von Trudewind & Steckel konnten bei 8- bis 14-jährigen Kindern der Abstumpfungseffekt und Verlust an Empathie kausal belegt werden; dabei verminderten Bindungssicherheit und elterliche Kontrolle die Wirkungen der gewalthaltigen Computerspiele. Der amerikanische Militärpsychologe Dave Grossman kam zu dem Ergebnis, dass durch PC- und Videospiele die natürliche Tötungshemmung aufgehoben wird und ein Konditionierungsprozess der Bereitschaft zum Töten stattfindet. Aus diesem Grund werden Killerspiele in der modernen militärischen Ausbildung systematisch eingesetzt.

LAN-Parties

Spielerproduzenten, Kommunen, Medienpädagogen und auch Schulen veranstalten LAN-Parties. Sie behaupten, dadurch bei Jugendlichen 'soziale Kompetenzen' zu fördern: Es ginge ja nicht ums virtuelle Töten, sondern nur um das gemeinsame Gewinnen. Warum dann nicht ohne Töten spielen? "Weil dann die Spiele langweilig wären", antworten die Jugendlichen.

Was macht den Reiz der Killer-Spiele für viele Jugendliche aus? Sich als Helden fühlen, stark sein, anerkannt werden, Abenteuerlust - typische Motive des Jugendalters bei der Suche nach männlicher Identität. Es kommt jedoch etwas Spezifisches hinzu, das meistens verleugnet wird. In einer achten Hauptschulklasse erzählte die Hälfte der Schüler/-innen, dass sie Lust empfinden, virtuell zu töten. Sie haben Macht- und Überlegenheitsgefühle, die virtuellen Feinde zu vernichten, und denken dabei an reale 'Feinde'. Diese Erfahrungen teilen Schüler/-innen nur mit, wenn sie Vertrauen entwickelt haben. Dass beim virtuellen Töten eine 'Killer-Mentalität' entwickelt wird, verdrängt die Spaßgesellschaft.

Problemgruppenanalyse bei Jugendlichen

Eine neue Studie mit Hauptschüler/-innen (Hopf 2004) zeigt, dass rund 26 % ihrer Gewalttätigkeit durch Mediengewaltkonsum (Fernsehen, Horrorfilme, Action-Spiele) erklärt werden kann. Die stärksten Einflüsse auf Aggressivität kamen von den aggressiven Emotionen (Hass, Wut, Rache), die bei realer Gewalt und durch Mediengewaltkonsum erlebt werden.

Fazit

Je mehr Risikofaktoren bei Kindern und Jugendlichen zusammenwirken und sich wechselseitig verstärken, desto höher ist das Gewaltpotenzial. Der Kern des Gewaltproblems sind Hass, Rache und Feindseligkeit.

Der Mediengewaltkonsum ist ein zentraler Faktor im Brutalisierungsprozess von Kindern und Jugendlichen. Dringend notwendig wäre daher ein effektiver Jugendschutz, wie er in der Münchner Resolution des Kongresses Mediengewalt 2002, drei Monate nach dem Massenmord von Robert Steinhäuser in Erfurt, gefordert wurde.



Autor:

Dr. Werner Hopf ist Schulpsychologe bei der Schulberatung Oberbayern-Ost, München, E-Mail: w.h.hopf@t-online.de.

Literatur:

Hopf, W. H.: Bilderfluten. Medienkompetenz und soziales Lernen in der Sekundarstufe. Praxishandbuch. Care-Line Verlag, Neuried 2002

Hopf, W. H.: Mediengewalt, Lebenswelt und Persönlichkeit - eine Problemgruppenanalyse bei Jugendlichen. In: Zeitschrift für Medienpsychologie, Jg. 16. Nr. 3 (2004)

Johnson, D. J., Cohen, P., Smailes, E. M., Kasen, S. & Brook, J. S.: Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood. Science, 295 (2002), p. 2468-2471

Lukesch, H.: Expertise über die Gewaltwirkungen des Fernsehens und von Computerspielen. In: H. Lukesch, C. Bauer, R. Eisenhauer & R. Schneider (Hrsg.): Das Weltbild des Fernsehens (Bd. 1, S. 111-282). Roderer Verlag, Regensburg 2004

Trudewind, C. & Steckel, R.: Effekte gewaltorientierter Computerspiele bei Kindern. Wirkmechanismen, Moderatoren und Entwicklungsfolgen. In: Zeitschrift für Familienforschung, 15 (3) (2003), S. 238-271

Weiß, R. H.: Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern. Hogrefe Verlag, Göttingen 2000