

# „Was ist bloß mit den

## Unterrichtseinheiten

## zu Gewalt

## und medialen

## Wirkungszusammenhängen

## in den Niederlanden erprobt

**Claudia Mikat**

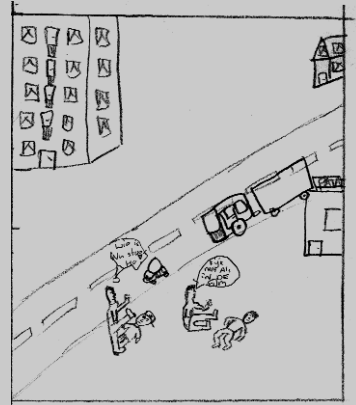
Im Mai und Juni 2000 wurden die Unterrichtseinheiten, die im Rahmen des europäischen Plato-Projekts entwickelt worden waren<sup>1</sup>, in den Niederlanden erprobt. In acht Doppelstunden arbeiteten 25 Schülerinnen und Schüler einer dritten Hauptschulklasse zum Thema Gewalt und mögliche Ursachen. Cornelius Crans, Direktor der Nederlandse Filmkeuring und Sozialkundelehrer der 13- und 14-Jährigen, führte das Projekt durch. Er legte den Schwerpunkt auf die Mediennutzungsgewohnheiten der Jugendlichen sowie auf die Berichterstattung über Mediengewalt und mögliche Wirkungen in niederländischen Zeitungen und Zeitschriften.

Der Mediensteckbrief, ein Fragebogen zur Mediennutzung, liefert den Einstieg: Wie häufig nutzen die Jugendlichen verschiedene Medien, und welche Bedeutung messen sie ihnen bei? Diese Bestandsaufnahme ist die Grundlage für die weitergehende Auseinandersetzung mit den Medieninhalten und ihren Einflüssen sowie für die kritische Reflexion des eigenen Konsumverhaltens. Für viele ist das Ergebnis überraschend. „Das Fernsehen ist für mich das wichtigste Medium“, schreibt beispielsweise Cynthia in der Zusammenfassung ihres Steckbriefs, „ich gucke 2–3 Stunden am Tag, vor allem Musiksender und *Gute Zeiten, schlechte Zeiten*.“ Morgens und während der Hausaufgaben hört sie Radio, mehrmals im Monat geht sie ins Kino, wo sie am liebsten Komödien anschaut. Sie hat die Mädchenzeitschrift *Fancy* abonniert, die monatlich erscheint, andere Zeitschriften liest sie bei ihren Freundinnen. Mit ihnen telefoniert sie mehrmals täglich, und wenn sie das Haus verlässt, dann nur mit Walkman. „Wenn ich so überlege, benutze ich sehr viele Medien, – wie viele habe ich mir nie klar gemacht.“

**Anmerkung:**

1

Das Projekt wurde von der Europaschule Mol, der Nederlandse Filmkeuring in Den Haag und der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen in Berlin konzipiert. Ziel ist die Entwicklung und Erprobung von Unterrichtseinheiten und Materialien zu Gewaltdarstellungen und medialen Wirkungszusammenhängen. Zu den einzelnen Unterrichtseinheiten und zum Modell zur Wirkung von TV-Gewalt auf die Zuschauer vgl. *tv diskurs*, Heft 13, S. 72ff.

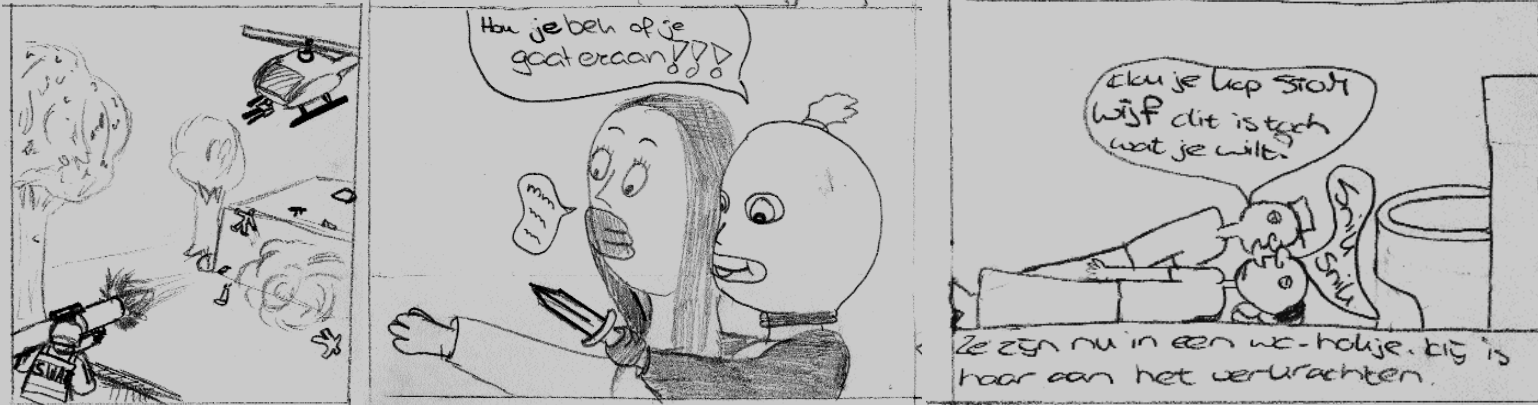


Im weiteren Verlauf des Projekts beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit der Berichterstattung über Gewalt und über mögliche Zusammenhänge mit den Medien. Verschiedene niederländische Zeitungen werden der Klasse kostenlos geliefert, so dass die Jugendlichen über einen längeren Zeitraum selbst nach Artikeln zum Thema suchen können. An eigenständiges Arbeiten sind sie gewöhnt, es zählt zu den wichtigsten Prinzipien der Dalton-Schule, die soziale Umgebung selbständig zu erkunden und eigene Akzente zu setzen. „Deshalb ist es bei allen Themen wichtig, Zeitungen und andere Medien als Informationsquellen heranzuziehen“, erläutert Cornelius Crans.

Die Jugendlichen werden fündig: Kriegsberichte und Bilder von Verletzten aus der ganzen Welt, Berichte von Schlägereien und Messerstechereien in Diskotheken oder Fußballstadien, Artikel über Leichenfunde in Ossendrecht und Amsterdam, über Mordfälle in Putten und Tilburg, über Ehe- und Eifersuchtsdramen, die tödlich enden – in den Projektmappen, die die Jugendlichen anlegen, finden sich eine Vielzahl von Meldungen über Gewalttaten. „Wenn ich so die Nachrichten lese“, fasst Robert seine Eindrücke zusammen, „dann denk ich mir, was ist bloß mit den Niederlanden los?“

Zusammenhänge mit den Medien finden sich vielfach, z. B. wenn von einem 12-Jährigen aus Hoorn berichtet wird, der von zwei Gleichaltrigen, die es auf seine Pokémonkarten abgesehen hatten, bewusstlos geschlagen wurde, oder von direkten Medienwirkungen auf das Verhalten von Menschen, indem eine Gewalttat als Imitation eines entsprechenden Mediovorbilds interpretiert wird. So wird etwa von einem spanischen Jungen berichtet, der – inspiriert durch das Videospiel *Final Fantasy VIII* – seine Eltern

# Niederlanden los?"



mit einem Samuraischwert ums Leben gebracht hat. Auch der Film *Money Train*, so eine weitere Meldung, habe als Vorlage für eine reale Gewalttat gedient: Im Film überschüttet jemand einen Kartenkontrolleur in einer U-Bahnstation mit Benzin und zündet ihn an. Dasselbe passierte in New York kurz nach der Premiere des Films. Daneben finden sich auch Artikel, die auf den großen Einfluss der Medien auf die Einstellungen und Vorstellungen von Menschen verweisen. In Florenz beispielsweise fordern Politiker der regierenden Mitte-Links-Koalition den Bürgermeister Leonardo Domenici auf, die Dreharbeiten Ridley Scotts zu der Verfilmung von *Hannibal (The Cannibal)* von Thomas Harris zu verbieten, weil sie durch die Darstellung des Menschenfressers (gespielt von Anthony Hopkins) – der u. a. im Palazzo Vecchio sein Unwesen treibt – um das Image von Florenz als Kulturhauptstadt fürchten. Vom US-amerikanischen Militär wird berichtet, dass es mit Filmstars um Rekruten wirbt. Verteidigungsminister Cohen sei die Idee durch den Film *Top Gun* gekommen (in dem Tom Cruise einen Luftkampfpiloten spielt), denn nach der Premiere des Films 1986 hätten sich viele junge Männer freiwillig zur Marine und zur Luftwaffe gemeldet.

Das alles liefert genügend Stoff für Diskussionen. Wie im Unterrichtsmodell vorgesehen, werden die skizzierten Zusammenhänge differenziert und andere Einflussfaktoren für Verhaltensweisen und Einstellungen diskutiert. In der Regel kann dabei an die Äußerungen der Jugendlichen angeknüpft werden.

„Wenn ein Mensch in einem Kinofilm mit Benzin übergossen und angesteckt wird, dann ist doch klar, dass es ein Film und nicht Realität ist“, findet Cynthia, „aber es gibt immer Leute, die das nachmachen könnten, die echt gestört

sind – das ist das Risiko von Kino.“ „Kinofilme können immer beeinflussen“, meint auch Michael. „Der wichtigste Aspekt ist aber die Erziehung, wenn man Kinder richtig erzieht, wird das Risiko geringer.“ „Die Eltern sind die ersten Verantwortlichen für die Kinder“, sagt Stef. „Es gehört zur Erziehung, darauf zu achten, was die Kinder im Fernsehen sehen.“ „Schließlich wird die Altersfreigabe doch deutlich eingeblendet“, fügt Danny hinzu. „Dass Menschen in New York einem Film-Vorbild folgen und alles nachmachen, gehört leider zum sozialen Leben dazu“, findet Robert. „Aber ich möchte wetten, dass die Leute, die das gemacht haben, keine Kinder waren, sondern Erwachsene, die die Altersstufe 16 längst überschritten haben.“

Mit einem Chip werde man das Problem jedenfalls nicht lösen, da ist man sich einig, und auch Verbote werden mehrheitlich abgelehnt, „weil dann“, so Coco, „die guten Menschen, die sich nicht beeinflussen lassen, unter den schlechten leiden müssen.“

„Man kann einen V-Chip einbauen, aber im Internet sind die Bilder zu finden, und man kann ganze Filme downloaden, die voll sind mit Gewalt“, erklärt Robert. „Das kann man nicht aufhalten, aber Kinder lernen nicht nur aus dem Fernsehen, sondern auch von der Gesellschaft, wie man miteinander umgeht.“

„Es wurde deutlich“, so Cornelius Crans, „dass es sich bei Gewalt um ein komplexes gesellschaftliches Problem handelt, bei dem die Medien einen Faktor unter anderen darstellen können.“ In der Weiterentwicklung des Wirkungsmodells können die verschiedenen Einflussfaktoren für die Wirkung von Mediengewalt auf Seiten der Zuschauer und der Mediendarstellung systematisiert werden. „Nach diesem eher theoretischen Teil war es aber vor allem wich-

Comicstrips, gemalt von niederländischen Schulkindern: klassische Medienszenarien und eigene Gewalterfahrungen.



tig, die Übersetzung in das eigene Denken und Sprechen zu schaffen. Die Schüler sollten ihre eigenen Gewalterfahrungen reflektieren und überlegen, was Mediengewalt mit ihnen selbst zu tun hat.“ Dieses Ziel sollte über das Schreiben oder Zeichnen eigener Geschichten erreicht werden. Dabei bestand die Aufgabe darin, ein Gewaltszenario in wenigen Sätzen zu entwickeln und – nach Klärung der typischen Gestaltungsmittel – die kleinen Geschichten in einen Comicstrip umzusetzen.

Einige Jugendliche entwerfen in ihren Comics klassische Medienszenarien. Robert etwa erzählt in seinen Bildern die Geschichte eines terroristischen Überfalls und der anschließenden Befreiung durch die Polizei; Michael beschreibt eine Geiselnahme, die durch einen zu Hilfe eilenden Karatekämpfer (der am Schluss für seine Heldenhaftigkeit eine Medaille erhält) beendet wird. Auch Cynthia beschreibt mit einer Szene aus *Scream* eine Mediensituation, die sie aber abwandelt, indem sich am Ende die Bedrohung als böser Scherz eines Freundes entpuppt. Entwickelt werden aber auch Szenen, die auf die reale Lebenswelt der Jugendlichen verweisen. Coco etwa erzählt die Geschichte des türkischen Jungen Murat, der vor dem Supermarkt von drei niederländischen Jungen bedroht wird. Stef zeichnet drei Punks, die an einer Straßenecke herumlungern, Bier trinken und im Streit einen Jungen tödlich verletzen. Petra zeichnet in ihrer Sequenz eine Vergewaltigung und bezieht sich auf einen entsprechenden Fall in Rotterdam, der unlängst durch die Presse gegangen ist.

„In der Reflexion haben wir dann die unterschiedlichen Erfahrungen in der Klasse ausgetauscht“, erklärt Cornelius Crans. Wir hatten

ein großes Spektrum mit verschiedenen Gewaltszenarien, eigene Gewalterfahrungen der Schüler, Medienerlebnisse oder Beobachtungen im wirklichen Leben, und wir haben die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen fiktionalen und realen Szenarien diskutiert. Im Ergebnis zeigte sich: Das Thema ist ein Schwerpunktthema bei den Jugendlichen, das sie selbst als ein großes Problem erfahren. Jedes Kind hat mit Gewalt zu tun, es erlebt sie als Opfer, als Zuschauer, als Angst- oder Machtphantasie. Gewalt ist eine Alltagserfahrung von Kindern und Jugendlichen, mehr als ich mir das vorgestellt hatte. Es war daher allein wichtig, über dieses Thema im Unterricht sprechen zu können.“

*Claudia Mikat studierte Erziehungswissenschaften und Medienpädagogik. Seit 1994 leitet sie die Geschäftsstelle der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) Berlin.*