

Hedwig Lerchenmüller-Hilse

Folgt man den Aussagen der Presse, vor allem der so genannten Regenbogenpresse, und glaubt man den Reportagen der TV-Boulevardmagazine, so findet man sich einer gefährlichen, gewaltbereiten Jugend gegenüber, die einem Angst macht. Der Amoklauf des Schülers in Erfurt, der 16 Menschen das Leben kostete und die Quälereien, die ein Schüler in einer Hildesheimer Schule über Wochen ertragen musste, stellen sich dem Bürger wie Szenarien aus einem Horrorfilm dar. Im Fall der Hildesheimer Schüler wurde eine neue Qualität der Gewalt und Verrohung deutlich: Sie filmten ihr leidendes Opfer und stellten die Bilder ins Internet. Sind dies nur Einzelfälle oder produziert unsere Gesellschaft eine gewaltbereite Nachwuchsgeneration? Verroht unsere Jugend durch den Konsum gewaltintensiver Medienangebote? Haben wir bald oder haben wir bereits eine brutal-gewalttätige Jugend, die unberechenbar und aggressiv ihre Mitmenschen bedroht und drangsaliert? – Sicher nicht. Auch wenn die genannten Fälle schlimm und in ihrer Brutalität beängstigend erscheinen, so sind es doch Einzelfälle. Ihre Tragik insbesondere für die Opfer und deren Angehörige soll hier keinesfalls heruntergespielt werden, jedoch stellen sie keine Normalfälle dar und rechtfertigen nicht die Aussage, dass unsere Schüler immer gewalttätiger würden.

Ausmaß der Gewalt an Schulen

Untersuchungen zum Ausmaß der Gewalt an Schulen belegen auch, dass es sich bei dem Folderskandal an der Hildesheimer Schule und bei dem Amoklauf des Schülers in Erfurt um keine alltäglichen Gewaltescheinungen handelt. Es sind Extreme. Zwar hat die Gewalt bzw. das, was von den Betroffenen als Gewalt wahrgenommen, so definiert und entsprechend gezählt wird, offensichtlich zugenommen, jedoch wird bei näherem Hinsehen unter Gewalt sehr Unterschiedliches subsumiert. So handelt es sich beim größten Teil festgestellter Gewalt in den Schulen um verbale Gewalt, um Beleidigungen, um „Mobbing“. Dem folgen Kämpfe zwischen Jungen, die zumeist nicht ganz ernsthaft und in der Regel auch folgenlos ver-



laufen – „Spaßkloppe“, Zweikämpfe zum Kräfteressen. Nur bei einem geringen Prozentsatz der Schüler, nämlich bei ca. 15 % der Jungen, wurden Formen der Gewaltdelinquenz registriert wie Erpressung von Mitschülern oder auch räuberische Erpressung. Alltägliche Gewalt ist hingegen das Hänkeln und Beleidigen von Mitschülern, das von 63 % der Jungen und 51 % der Mädchen in einer repräsentativen Untersuchung im Selbstreport berichtet wurde; darüber hinaus gaben 40 % der Jungen an, sich an Prügeleien beteiligt zu haben, wobei hier unklar ist, ob es „Revierkämpfchen“ waren oder ernsthafte und handfeste Gewaltauseinandersetzungen (vgl. Popp 2000). Diese alltäglichen Formen der Gewalt – verbale Übergriffe, Hänkeln und Jungenkämpfchen – hat es immer an

Schulen gegeben, es wurden schon immer Kinder mit körperlichen, intellektuellen oder sozialen Auffälligkeiten ausgegrenzt und stigmatisiert, also gemobbt. Auch die Kämpfe auf den Schulhöfen haben Tradition. Das Gros der Gewalt an deutschen Schulen ist also weder neu noch beängstigend (vgl. hierzu Lamnek 2001, Tillmann u. a. 2000, Holtappels u. a. 1999, Schwind u. a. 1995).

Besorgniserregend ist hingegen die brutale Gewalt von Schülern, die, wenn sie auch nur selten vorkommt, nachhaltig verletzend ist. Bei den Tätern handelt es sich um frustrierte und haltlose Schüler, die Amok laufen oder in Schlägereien keine Grenze der Brutalität mehr finden und gnadenlos zuschlagen, treten, zustechen oder

1999). Dieses Verhalten der Lehrer bleibt nicht folgenlos für das Schülerverhalten. Ist die Lehrer-Schüler-Interaktion belastet, wirkt sich dies negativ auf das Sozialverhalten der Schüler wie auch auf ihre Lernmotivation und ihr Leistungsverhalten aus. Somit kann ein ungünstiges Lehrerverhalten Schülergewalt mit bedingen und verfestigen.

Ursachen für Schülergewalt

Eine Bedingung für die Ausbildung gewaltbereiten Schülerverhaltens ist in der erwähnten verbalen Gewalt der Lehrer zu sehen. Jugendliche, die in der Schule durch

WALTTIN HULLEN

gar schießen. Bei diesen Schülern versagen sowohl die Normen des Fair Play als auch die natürliche Bremse des Mitleidens. Die Täter sind in der Regel männlich, weisen einen oft desolaten sozialen Hintergrund auf und leben signifikant häufiger in den neuen Bundesländern, in denen die sozialen Bedingungen weiterhin schlechter sind als in den alten Ländern.

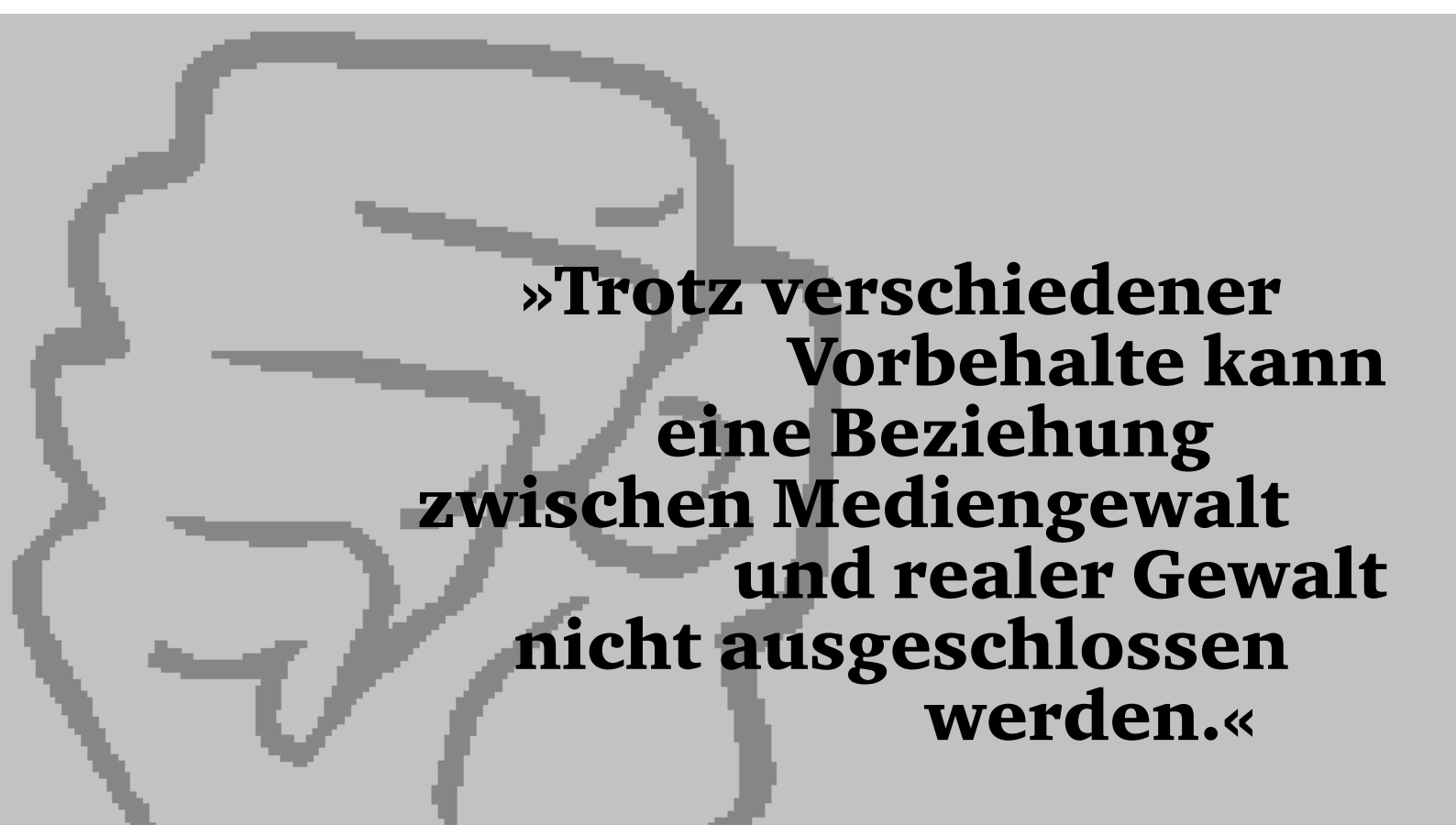
Neben der verbalen Gewalt, die von Seiten der Schüler begangen wird, darf nicht die Gewalt der Lehrer gegen Schüler verschwiegen werden. Wenn nämlich Beleidigungen, Mobbing und Bloßstellen zu Recht als Gewaltverhalten definiert werden, so ist festzuhalten, dass Lehrer ihre Schüler auch tagtäglich bloßstellen, stigmatisieren und beleidigen (vgl. Holtappels u. a.

Aggressivität und Devianz auffallen, lassen sowohl eine gestörte Schüler-Lehrer-Beziehung als auch einen negativen Status in der Klasse erkennen. Es handelt sich bevorzugt um männliche Schüler, die leistungsschwach sind und einen Außenseiterstatus in der Klassengemeinschaft einnehmen. Von den Lehrern werden sie häufig stigmatisiert und bloßgestellt; von den Mitschülern werden sie als Freunde gemieden. Nach Popp (2000) handelt es sich hier um eine Risikogruppe von Jungen, die ca. 11 % der Schülerpopulation ausmacht: Sie sind Leistungsverweigerer und entsprechend leistungsschwach, zeigen Schulunlust und haben Probleme in der Lehrer-Schüler-Interaktion. Außerdem zählen sie zu den in der „Pisa-Studie“ festgestellten Jugendlichen mit einer alar-

mierend geringen Lesekompetenz (40 %); sie bevorzugen in ihrer Freizeit aggressive Filme statt Bücher als Unterhaltungsstoff.

Neben diesen intraschulischen Merkmalen weisen die gewaltbereiten Schüler auch Problemfaktoren im außerschulischen Bereich auf. Sie entstammen oft Familien ohne ausreichende Kinderbetreuung und verbringen ihre Freizeit mit anderen Jugendlichen, die intolerante Wertvorstellungen aufweisen und eine positive Einstellung zu gewaltsamer Konfliktbewältigung besitzen. Diese Risikogruppe bevorzugt ihren Einstellungen entsprechend auch aggressive bzw. gewaltintensive Filme.

losigkeit von Medieninhalten auf die Einstellungs- und Verhaltensbildung bei Kindern und Jugendlichen nicht haltbar erscheint (vgl. Kunczik 2002). So konnten verschiedene neuere Untersuchungen den Zusammenhang zwischen dem Konsum gewaltintensiver Filme oder Computerspiele und der Ausbildung aggressiver Einstellungen und/oder Verhaltensdispositionen bzw. Verhaltensweisen unterstützen: Als Erstes sind hier die viel zitierten und zu Recht auch viel kritisierten Studien von Glogauer zu nennen – zu kritisieren wegen der Analysemethoden (Aktenanalyse), seines Forschungsplans (post hoc-Erklärungen) und der Schlichtheit seiner Aussagen, die die Linearität eines Zusammenhangs zwischen dem



»Trotz verschiedener Vorbehalte kann eine Beziehung zwischen Mediengewalt und realer Gewalt nicht ausgeschlossen werden.«

Die Bedeutung von Medieninhalten für die Gewaltbereitschaft

Auch wenn es keine wissenschaftlich exakt nachgewiesene Beziehung zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medieninhalte und der tatsächlichen Gewalttätigkeit von Kindern und Jugendlichen gibt, so existieren doch eine Reihe ernst zu nehmender Indikatoren, die einen Zusammenhang zwischen Mediengewalt und der Übernahme aggressiver Einstellungen und Verhaltensweisen unter bestimmten Bedingungen anzeigen. Die Sozial- und Medienforscher stimmen mittlerweile (weitgehend) darin überein, dass die Hypothese der Wirkungs-

Konsum aggressiver Medieninhalte und Gewalttaten der Rezipienten suggerieren, die es jedoch nicht gibt. Die Erklärungen der Befragten, dass sie durch den Konsum Gewalt darstellender Filme zu Nachahmungstaten animiert wurden, kann auch bloß eine persönliche Exkulpierung der Täter bedeuten: Sagte in den 70er Jahren der Straftäter mit Vorliebe: „Die Gesellschaft ist schuld“, so sind es in den 90er Jahren bevorzugt die Medien, die diese Sündenbockfunktion bekleiden. Trotz dieser Vorbehalte kann jedoch eine Beziehung zwischen Mediengewalt und realer Gewaltbereitschaft nicht ausgeschlossen werden. Vornehmlich in den USA fanden einige Sozialwissenschaftler starke Hinweise für diesen Zusammenhang, wie etwa Anderson und Bushman (2002),

die dieser Fragestellung in einer Metaanalyse von 300 Studien nachgingen und zu dem Schluss kommen, dass ein solcher Zusammenhang sehr bestehe. Anderson und Dill (2000) fanden Indikatoren für die Beziehung zwischen Gewalt-Videospielen und aggressiven Einstellungen und Verhaltensweisen. Johnson u. a. (2002) führten eine Langzeitstudie über 17 Jahre in 707 Familien durch, um den Zusammenhang zwischen dem Konsum von Mediengewalt im Kindes- und Jugendalter und der Entstehung von Gewaltkriminalität zu erhellen. Er fand folgende wichtige Ergebnisse: Wenn Kinder eine Stunde pro Tag gewalthaltige TV-Inhalte konsumierten, ließen sich durch den Konsum 6 % der späteren realen Gewaltdelinquenz erklären, bei höherem Konsum – bis drei Stunden täglich – waren es bereits 18 % und bei mehr als drei Stunden sogar 25 %. Johnson weist jedoch darauf hin, dass zu dem medialen Gewaltkonsum noch weitere ungünstige intervenierende Variablen festgestellt wurden: Vernachlässigung in der Kindheit, geringes Familieneinkommen, Gewalt im Wohnviertel, psychische Defekte in der Familie, erratischer Erziehungsstil, „Broken Home“.

Es soll jedoch nicht verschwiegen werden, dass die genannten Studien im Hinblick auf die Validität ihrer Ergebnisse in der Scientific Community z. T. heftig diskutiert und kritisiert werden. So fanden etwa Durkin u. a. (1999) in einer umfangreichen Studie mit australischen Kindern heraus, dass aggressive Videospiele die Kinder nicht besonders aggressiv machten, weil diese Distanz zu den Inhalten der Spiele wahrten und ihnen die Fiktionalität des Geschehens immer bewusst war.

Auch in Deutschland gibt es neue, empirisch fundierte Erkenntnisse zu der Wirkung von medialer Gewalt: Salisch u. a. (2004) führten in Berliner Schulen eine Feldstudie zur Wirkung aggressiver Computerspiele durch und fanden einen „moderaten“ Zusammenhang zwischen dem Konsum der Gewalt im Videospiel und realer Gewalt in der Schule; dabei waren es entgegen bestehender Vorurteile nicht signifikant häufiger Kinder aus sozialen Brennpunkten, die diese durch das Spielen erhöhte Gewaltbereitschaft zeigten.

Trudewind/Steckel (2000) untersuchten 153 Jungen und 127 Mädchen an Bochumer Grundschulen hinsichtlich der Wirkung von Computerspielen. Sie fanden die folgenden wesentlichen Resultate: Durch das häufige Spielen gewalthaltiger Computerspiele stumpfen die Kinder ab, d. h. ihre Empathie- und Mitleidsfähigkeit werden reduziert. Dieser Effekt tritt am stärksten bei Kindern auf, deren Verhältnis zu den Eltern belastet oder gar schlecht ist. Weitere Variablen, die den Abstumpfungseffekt unterstützen, sind:

- Geschlecht (männlich);
- schwierige Situation in der Prokreationsfamilie,

Gewalthandlungen gelten als normal in ihrem Lebensumfeld;

- Alkohol und Drogengebrauch, vernachlässigende Erziehung.

Erschreckend waren folgende Befunde in dieser Studie: Nur 24 % der Mütter und 17 % der Väter der Grundschulprobanden kennen die Spiele, die ihre Kinder spielen, 87 % der Mütter und 71 % der Väter spielen nie oder nur sehr selten mit ihrem Kind am Computer. Jedoch ist die Wirkungsmacht der Computerspiele an verschiedenen Bedingungen geknüpft:

- Bewertung der Gewalt im Spiel;
- Belohnung oder Bestrafung der Gewalthandlungen im Spiel;
- Wahrnehmung und Definition von Gewalt durch den Rezipienten;
- reale Gewalterfahrungen des Spielers.

Die Befunde von Trudewind/Steckel unterstützen die These von Pfeiffer (2004), der von einer Medienverwahrlosung spricht. Ein Großteil der Kinder und Jugendlichen verbringt heute mehr Zeit am Computer oder vor dem Fernseher als in der Schule und für Schularbeiten. Dieser überhöhte Medienkonsum führt nicht nur dazu, dass die Vielseher bzw. -spieler defizitäre soziale Kompetenzen aufweisen, sondern bedingt auch, dass sie eklatante Lerndefizite besitzen. Dies gilt vor allem für Jungen. Bei ihnen gibt es deutlich mehr Schulversager oder schlechte Schüler als bei den Mädchen, entsprechend unterschiedlich ist auch ihr Medienkonsum. Jedoch nicht nur in diesem Bereich zeigen sich unterschiedliche Entwicklungen zwischen Jungen und Mädchen, auch in der Delinquenzbelastung ist eine Divergenz zu erkennen. In der Kriminologie ist seit langem bekannt, dass Schulversagen das Risiko, in die Jugendkriminalität abzurutschen, deutlich erhöht. Pfeiffer spricht im Hinblick auf die Gewaltbereitschaft von Kindern und Jugendlichen in Zusammenhang mit dem Konsum gewalthaltiger Medieninhalte von einer Risikogruppe von 5 bis 10 % der männlichen Jugendlichen, die neben dem ausgeprägten Konsum von Mediengewalt noch weiteren Belastungsfaktoren ausgesetzt sind wie innerfamiliärer Gewalt, emotionaler Vernachlässigung und schulischem Misserfolg. Zur Gewaltprävention bei Kindern und Jugendlichen spricht sich Pfeiffer für die verstärkte Einrichtung von Ganztagschulen aus, damit alle Kinder weniger Zeit vor Fernseher und Computer verbringen und alternative Freizeit- und Lernangebote erhalten, damit anstelle der Medienverwahrlosung eine Medienerziehung gesetzt werden kann.

Es gibt jedoch auch Medienforscher, die positive Effekte der Mediengewalt hervorheben, soweit bestimmte

Bedingungen erfüllt sind: So stellt etwa Grimm (1999) fest, dass die mediale Gewaltdarstellung der Aggressionsminderung dienen kann, wenn ein „negatives Vorbildlernen“ stattfindet, das unter folgenden Bedingungen abläuft:

1. Identifikationsträchtiges Opfer führt zur Gewaltablehnung;
2. inakzeptables Opfer erhöht das Gewaltrisiko beim Rezipienten;
3. klare Zeichnung von guter und schmutziger Gewalt;
4. keine Gewalt befürwortende Aussagestruktur, Gewaltdiskriminierung;
5. Gewalt im Handlungskontext, d. h. keine selbstzweckhafte, spektakuläre Gewalt und Gewaltdarstellung muss genrespezifisch sein.

Sieht man sich die Aussagen Grimms an, so sind sie weitgehend mit den Erkenntnissen zum sozialen Lernen und zum Modelllernen kompatibel, sie haben nur ein negatives Vorzeichen. Gewalt wird nach dem Prinzip des Modelllernens auch von medialen Vorbildern gelernt, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

1. Der Rezipient braucht einen Helden, eine sympathische Figur zur Identifizierung.
2. Die Gewalt muss in einem ihm vertrauten Lebensfeld/Handlungsfeld stattfinden.
3. Es liegen eigene reale Gewalterfahrungen vor.
4. Die Gewalt wird als erfolgreiches Konfliktlösungsmittel dargestellt, sie wird belohnt und nicht bestraft.

Zusammenfassung der Erkenntnisse

Es besteht heute in der Wissenschaft weitgehende Einigkeit darüber, dass die Rezeption von Mediengewalt Auswirkungen auf die Entwicklung von Einstellungen, Verhaltensweisen und Befindlichkeiten von Kindern und Jugendlichen besitzt. Darüber hinaus besteht Einigkeit, dass sich die Gewaltkriminalität nicht allein durch den intensiven Konsum medialer Gewalt erklären lässt. Zu diesem Faktor müssen kumulativ noch weitere kriminogene Faktoren hinzu kommen wie familiäre Vernachlässigung, Schulversagen, negative Beziehungen zu Lehrern und Mitschülern, soziale und wirtschaftliche Benachteiligung, „Broken-Home“-Situation vor allem in den Prägephasen, kriminogenes Freizeitmilieu. Gerade benachteiligte Kinder, deren wirtschaftlicher Status schlecht ist oder die aufgrund von persönlichen Problemen der Eltern – Sucht, Neurotizismus etc. – meist allein gelassen werden, zählen zu den so genannten Vielsehern, die vor dem Fernseher, dem Computer oder der Spielkonsole sozial verkümmern, weil sie keine Freun-

de bzw. keine Bezugspersonen haben und sich in eine fiktive Welt zurückziehen. Wenn diese Kinder nun noch unkontrolliert – was leider bei sehr vielen Kindern der Fall zu sein scheint, wie die Bochumer Studie zeigt – Gewaltfilme anschauen oder Gewaltspiele spielen, erhöht sich zweifellos das Risiko, Gewalthandlungen in das eigene Verhaltensrepertoire zu übernehmen. Dieses Risiko erhöht sich weiter, wenn in den Filmen oder Videospielen attraktive Gewaltmodelle angeboten werden, deren aggressives Verhalten erfolgreich ist und belohnt wird. Gefährdungsgeneigt sind also Kinder und Jugendliche, die insbesondere als Vielseher ihre Freizeit ohne die Unterstützung von Bezugspersonen organisieren

»Die mediale Gewaltdarstellung kann der Aggressionsminderung dienen, wenn ein negatives Vorbildlernen stattfindet.«

müssen und die keine ausreichende Sozialisation genossen haben, denen keine Medienerziehung zuteil wurde und die von daher über eine geringe Medienkompetenz verfügen.

Bei den Prüfungen von Filmen und Computerspielen versuchen die Ausschüsse diesem Problem Rechnung zu tragen, indem sie den so genannten Gefährdungsgeneigten bei ihrer Urteilsbildung mit ins Kalkül ziehen. Die Maßnahmen des gesetzlichen Jugendschutzes können jedoch nicht garantieren, dass Kinder und Jugendliche keine für sie gefährlichen Medieninhalte konsumieren, und noch weniger können die Maßnahmen des gesetzlichen Jugendmedienschutzes dazu beitragen, dass Kinder und Jugendliche nicht zu oft und zu lange

vor dem Fernseher oder dem Computer verweilen und ihre Schularbeiten und Sozialkontakte oder ihre sportlichen Aktivitäten vernachlässigen. Hier sind Sozialisation im Allgemeinen und Medienerziehung im Besonderen vonnöten. Dabei sind insbesondere die Eltern und Schulen gefordert, Kindern und Jugendlichen Medienkompetenz zu vermitteln und alternative, für sie interessante Freizeitangebote zu machen (vgl. Lerchenmüller-Hilse/Hilse 1998, 1998). Ob in der Einrichtung von Ganztagschulen die Lösung für alle Kinder gefunden werden kann, erscheint mir zweifelhaft. Sicherlich sind Ganztagschulen hilfreich für viele Kinder und Jugendliche, deren Eltern mit ihrer Erziehung und Fürsorge

Ergänzend zu den pädagogischen Maßnahmen müsste der Medienmarkt seine Selbstkontrolle und -beschränkung unter ethischen Gesichtspunkten verstärken und wieder vermehrt Werte wie Achtung der Menschenwürde, Hilfsbereitschaft, zwischenmenschlichen Respekt, Pietät und Einfühlung in andere bei der Produktion und Vermarktung von Medien berücksichtigen.

Dr. phil. Dipl.-Päd. Hedwig Lerchenmüller-Hilse ist seit 1987 Jugendschutzsachverständige bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) und seit drei Jahren Ständige Vertreterin der Obersten Landesjugendbehörden.



überfordert sind und die daher zu Hause – aus welchen Gründen auch immer – vernachlässigt werden. Für Kinder jedoch, für die die Schule ein Ort des Leidens ist und die von Lehrern und Mitschülern stigmatisiert und ausgegrenzt werden, verlängert sich durch die Ganztagschule nur die Zeit des Leidens. Diesen Kindern werden viele für sie oft hilfreiche kleine Fluchten in fiktive Welten genommen. Die Ganztagschule allein wird hier nicht die Lösung sein, begleitend müsste eine intensive Lehrerfortbildung stattfinden, damit Lehrer so erziehungskompetent und persönlichkeitsstark sind, dass sie schlechte oder auffällige Schüler nicht ebenfalls mobben, sondern allen Schülern als unterstützende Bezugspersonen zur Seite stehen.

Literatur:

Anderson, C. A./Dill, K.:
Videogames and aggressive thoughts, feelings and behaviour in the laboratory and life. J. of Personality and Social Psychology 78/2000, S. 772.

Anderson, C. A./Bushman, B. J.:
The effects of media violence on society. Science 295/2002, S. 2377 f.

Durkin K./Aisbett, K.:
Computer Games and Australians Today. Sydney 1999.

Glogauer, W.:
Delinquenz Heranwachsender durch Medieneinflüsse. Ergebnisse einer Studie. Zeitschrift für Rechtspolitik 23/10.

Grimm, J.:
Fernsehgewalt. Zuwendungsattraktivität, Erregungsabläufe, sozialer Effekt. Opladen 1999.

Holtappels, H.-G.:
Forschung über Gewalt an Schulen: Erscheinungsformen und Ursachen. Konzepte der Prävention. Weinheim 1999.

Johnson, J. G. u. a.:
Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood. Science 295/2002, S. 2468–2471.

Kunczik, M.:
Medien und Gewalt. In: BPJS Aktuell 4/2002, S. 3–13.

Lamnek, S.:
Tatort Schule. Gewalt an Schulen 1994–99. Opladen 2001.

Lerchenmüller-Hilse, H./Hilse, J.:
Elternratgeber: Kinder und Fernsehen. München 1998.

Lerchenmüller-Hilse, H./Hilse, J.:
Kids, Bits & Bytes. Ein Elternratgeber zum Thema Computer und Internet. München 1998.

Pfeiffer, C.:
Medienverwahrlosung als Ursache von Schulversagen und Jugenddelinquenz? Siehe www.kfn.de/medienverwahrlosung.pdf

Popp, U.:
Geschlechtersozialisation im Kontext schulischer Gewalthandlungen und konflikthafter Interaktionen. Habilitation. Bielefeld 2000.

Salisch, M. u. a.:
Computerspiele und aggressives Verhalten bei Schulkindern. Berlin 2004.

Schwind, H.-P. u. a.:
Gewalt in der Schule. Bochum 1995.

Tillmann, K.-J. u. a.:
Schülergewalt als Schulproblem. Verursachende Bedingungen, Erscheinungsformen und pädagogische Handlungsperspektiven. Weinheim/München 2000, 2. Aufl.

Trudewind, C./Steckel, R.:
Mögliche Auswirkungen gewalthaltiger Computerspiele. In: BPJS Aktuell 2/2001, S. 3–11.