Lisa Emig

(2021)

Einfluss neuer Medien in Form von Gewaltspielen auf die Gewaltbereitschaft und das Aggressionspotential von Kindern und Jugendlichen

Information: Der Weltbund für Erneuerung der Erziehung – Deutschsprachige Sektion e. V. erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und Richtigkeit der Publikation. Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an die Autorin: (E-Mail: Lisa_Emig@web.de).

Inhalt

1. Einleitung 3
2. Begriffsklärung 4
3. Neue Medien 5
3.1 Zahlen und Fakten 5
3.2 Medien und Gewalt 6
4. Thesen zur Wirkung von Gewalt in den Medien 7
4.1 Die Frustrations-Aggressionstheorie oder Stimulationstheorie 7
4.2 Die Allgemeine Erregungstheorie oder Excitation-Transfer-These 7
4.3 Die Habitualisierungsthese oder Gewöhnungsthese 8
4.4 Die Lehre vom sozialen Lernen oder sozial-kognitive Lerntheorie 8
4.5 Die Katharsistheorie 10
4.6 Die Wirkungslosigkeitstheorie 10
5. Einzelfallbetrachtung 11
5.1 Schulische Sozialisation 11
5.2 Familiäre Sozialisation 12
5.3 Medienkonsum 13
5.4 Auswirkungen 14
6. Forschungsstand 17
7. Fazit 19
Literaturverzeichnis 22
Anhang 24

1. Einleitung

„Nicht jeder Junge, der seine Nachmittage damit verbringt, in virtuellen Welten zahlreiche, oftmals sehr blutige Morde zu begehen, wird auch in der realen Welt zum brutalen Schläger oder gar Mörder. Dieser Aussage würden in der heutigen Zeit sicher die meisten, wenn nicht alle Forscher, die sich mit den Auswirkungen des Gewaltmedienkonsums beschäftigen, zustimmen. Dennoch wurde und wird der intensive Konsum gewalthaltiger Filme und insbesondere gewalthaltiger Computerspiele von vielen Forschern wie auch in den Populärmedien als ein wichtiger, wenn nicht der wichtigste Faktor zur Erklärung einer scheinbar steigenden Gewaltbereitschaft wie auch einer größeren Aggressivität Jugendlicher herangezogen“ (vgl. Kunczik & Zipfel 2010, S. 12f. in Kanz 2013, S. 191).

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit der Fragestellung, welchen Einfluss neue Medien in Form von Gewaltspielen auf die Gewaltbereitschaft und das Aggressionspotential von Kindern und Jugendlichen haben, wobei weitere Risikofaktoren im sozialen und familiären Umfeld sowie auch personenbezogen Berücksichtigung finden. Allem voran wird der Versuch einer Definition sowie einer Annäherung der beiden Begriffe „Aggression“ und „Gewalt“ unternommen. Im Anschluss wird der Fokus auf neuen Medien unter Einbezug erhobener Zahlen und Fakten im Bereich des Konsumverhaltens von Kindern und Jugendlichen liegen. Daran anknüpfend soll es im Speziellen um die Wirkungsweise von Gewaltdarstellungen in visuellen Medien gehen, wobei verschiedene Theorien der Medienwirkungsforschung in ihren Grundzügen vorgestellt werden. Im weiteren Verlauf erfolgt eine kurze Fallbeschreibung. Diesbezüglich möchte ich mich auf meine Praxiserfahrungen stützen, welche ich im Laufe meines vierwöchigen Professionalisierungspraktikums an einer hessischen Grundschule in einer dritten Klasse sammeln durfte, wobei meine Hauptaufgabe darin bestand, einen Jungen mit Verhaltensauffälligkeiten während des Schultags zu begleiten. Meine Beobachtungen und Erkenntnisse hinsichtlich der Konsequenzen des Konsums von Gewaltspielen in Kombination mit prekären familiären Sozialisationsbedingungen auf Gewalthandlungen in der Schule werde ich im Rahmen dieser Einzelfallbetrachtung genauer darlegen, um anschließend literaturbasiert Rückschlüsse aus dem Bereich der Forschung ziehen zu können. Abschließend soll ein Ausblick anlässlich

möglicher Handlungsoptionen bezogen auf einen verantwortlichen Umgang mit neuen Medien gegeben werden.

2. Begriffsklärung

„Jede Diskussion über Gewalt kommt schnell an den Punkt, dass man den Eindruck hat, jeder versteht unter `Gewalt` etwas anderes“ (Funk 2005, S. 41). Aggressivität und daraus resultierende Gewalt lassen sich als komplexe Phänomene beschreiben, welche sich durch vielfältig ineinandergreifende Ursachen auszeichnen (vgl. Bogerts 2021, S. 3). „Aufgrund des multidimensionalen Charakters von Gewalt, der Gegenstand oft kontrovers geführter Diskussionen zwischen Sozialwissenschaftlern, Psychologen und Neurobiologen ist, ist es nicht verwunderlich, dass es unterschiedliche Auffassungen zu Ursachen, Definitionen, Einteilungskriterien und Prävention des Phänomens Gewalt gibt“ (Bogerts 2021, S. 3). Im Alltagsverständnis wird unter Gewalt oft eine negative, heftige Gewalttätigkeit verstanden und häufig mit Aggression gleichgesetzt. Die wissenschaftliche Terminologie differenziert hier wiederum etwas klarer (vgl. Valtin 1995, S. 8f.). Unterzieht man den Begriff der Aggression einer genaueren Betrachtung, ist es notwendig, den Blick in verschiedene Richtungen zu öffnen. Generell ist festzuhalten, dass aggressive Impulse zur Grundausstattung des Menschen gehören und evolutionsbedingt notwendig für die Lebensbewältigung sind (vgl. Valtin 1995, S. 9). Bestimmte Erscheinungsformen von Aggression werden in unserer Gesellschaft sogar durchaus geschätzt, wie beispielsweise die „konstruktive Aggression“, welche sich in Durchsetzungsfähigkeit und Konkurrenzorientierung niederschlägt oder werden als gerechtfertigt angesehen, so die „defensive Aggression“ im Sinne der Notwehrhandlungen. Des Weiteren ist die „expressive Aggression“ zu nennen, wie sie bei Sportveranstaltungen zu sehen ist, welche immerhin gebilligt wird (vgl. Valtin 1995, S. 9). Unter einen wissenschaftlichen Gewaltbegriff ist lediglich die „destruktive“ Aggression zu fassen, die mit der Absicht der physischen oder psychischen Verletzung einer Person oder der mutwilligen Sachbeschädigung einhergeht (vgl. Valtin 1995, S. 9). Dementsprechend lässt sich Gewalt als eine Unterkategorie von Aggression beschreiben und gliedert sich weiter in die Gewalttätigkeit gegenüber Menschen und Vandalismus (vgl. Valtin 1995, S. 9). Das Hauptaugenmerk dieser Arbeit soll in erster Linie auf der Ausübung destruktiver

Aggression im Sinne von psychischer und physischer Gewalt liegen sowie auf der Bedeutung, die medialen Gewaltdarstellungen in diesem Kontext zukommt.

3. Neue Medien

3.1 Zahlen und Fakten

Innerhalb der letzten beiden Jahrzehnte hat sich die Medienlandschaft drastisch verändert. Während im Jahre 1998 Befragungen von 12-19-jährigen ergaben, dass lediglich 18% das Internet genutzt und nur 8% über ein eigenes Handy verfügt haben, nehmen digitale Medien bei Kindern und Jugendlichen in der heutigen Generation der „Digital Natives“ immer früher eine enorm bedeutsame Rolle ein. Richtet man die Aufmerksamkeit insbesondere auf die mittlere und späte Kindheit, so zeigen Ergebnisse der KIM-Studie aus dem Jahre 2018, dass 6-13-jährige mit 51% an erster Stelle ein eigenes Handy/Smartphone besitzen. Am zweithöchsten liegt die Ausstattungsquote mit 42% bei den stationären oder tragbaren Spielekonsolen (vgl. Feierabend et al. 2018 in Mößle & Föcker 2021, S. 2). „Die zunehmende Bedeutung medialer Tätigkeiten im Freizeitverhalten spiegelt sich auch in den Mediennutzungszeiten der Kinder wider“ (Mößle & Föcker 2021, S. 2). Zieht man die KIM-Studie erneut heran, verbringen 6-13-jährige Kinder täglich durchschnittlich 82 Minuten vor dem Fernseher, gefolgt von der Nutzung des Internets mit 45 Minuten. Das Spielen von PC-/Online-/Konsolenspielen nimmt pro Tag im Schnitt weitere 31 Minuten ein (vgl. Feierabend et al. 2018 in Mößle & Föcker 2021, S. 2). Festzuhalten ist, dass die neuen Bildschirmtechnologien Chancen mit sich bringen, gleichzeitig aber auch nicht zu unterschätzende Risiken bergen. „Das können bekannte wie auch völlig neue unbeabsichtigte und unvorhergesehene Risiken sein (siehe Computerspielabhängigkeit). Es ist meist nicht die Technologie selbst, sondern die Art und Weise, wie diese eingesetzt wird, welche über die Balance von Chancen und Risiken entscheidet. Wichtig ist, in welcher Altersgruppe, in welchem zeitlichen Umfang, mit welchen Inhalten und mit welchen Zielen Bildschirmmedien genutzt werden“ (Mößle & Föcker 2021, S. 3). Ebenso höchst problematisch ist die Umgehung von Altersempfehlungen und Freiwilligen Selbstkontrollen (FSK) auf Inhaltsebene, welche insbesondere aufgrund von gewalthaltigen und pornografischen Darstellungen vergeben werden. „Darunter fallen dann etwa 36% der 6-13-jährigen Kinder in Deutschland, wobei Jungen deutlich häufiger angeben,

altersinadäquate Inhalte zu nutzen (Feierabend et al. 2018). Bei den 12-13-jährigen Kindern gab sogar jeder Zweite an, Computerspiele zu spielen, die eigentlich nicht für sein Alter freigegeben waren“ (Feierabend et al. 2018 in Mößle & Föcker 2020, S. 4).

3.2 Medien und Gewalt

„Die Frage nach möglichen Auswirkungen digitaler Bildschirmmedien ist jeweils so alt wie das Medium, dessen Wirkung untersucht wird“ (Mößle & Föcker 2021, S. 7). Gewalt in den Medien ist oft frei und beliebig verfügbar. Der Zugang zu gewaltverherrlichenden Videospielen wie beispielsweise den sogenannten „Ego-Shootern“ scheint teilweise nahezu uneingeschränkt möglich (vgl. Böhmer 2005, S. 183f.). Die besondere Gefahr von Spielen dieses Genres sehen viele gerade darin begründet, dass diese nicht nur die Darstellung von Gewalt auf eine höhere Stufe stellt, sondern auch in neue Dimensionen rückt, indem Kinder und Jugendliche Gewalt nicht nur passiv aufnehmen, wie dies bei Fernsehfilmen der Fall ist, sondern als Spieler aktiv die Täterrolle einnehmen (vgl. Böhmer 2005, S. 194). Erschwerend hinzu kommt zudem, dass sich gerade in Therapieberichten wiederholt Schilderungen über Fixierungen auf bestimmte Medienfiguren und damit verbundene stereotype Verhaltensweisen finden lassen (vgl. Levin 2013 in Mößle & Föcker 2021, S. 3). Speziell bei Jungen und männlichen Jugendlichen zählt der mediale Gewaltkonsum, insbesondere mit Blick auf gewaltverherrlichende Computerspiele, zur alltäglichen Freizeitbeschäftigung. Aufgrund dieses Umstands kommt immer wieder die Frage auf, inwiefern der Konsum von Mediengewalt auch ein aggressives und gewalttätiges Verhalten der Konsumenten fördert und darüber hinaus Suchtpotential birgt (vgl. Bogerts 2021, S. 165). Die Problematik rund um die Auswirkungen gewalthaltiger Medieninhalte auf das aggressive Verhalten von Kindern und Jugendlichen gehört zu den populärsten und kontroversesten Themen im Kontext neuer Medien und kindlicher Entwicklung (vgl. Zemp & Bodenmann 2015, S. 1). Seit Jahrzehnten ist diese Thematik ein international beforschter Gegenstand der Kinder und Jugendpsychologie. Bereits im Jahre 2000 publizierten sechs der größten amerikanischen Verbände der Psychologie und Psychiatrie eine gemeinsame Stellungnahme. Aus dieser geht hervor, dass zum damaligen Zeitpunkt bereits über 1000 empirische Studien existierten, welche zeigten, dass Gewalt in Medien als Risikofaktor für Aggression und Gewalt bei Kindern und Jugendlichen angesehen werden kann (vgl. Congressional Public Health Summit, 2000 in Zemp &

Bodenmann 2015, S. 1). Ebenso misst auch die Politik dem Konsum von gewalthaltigen Computerspielen eine maßgebliche Bedeutung hinsichtlich der Erklärung grausamer Amokläufe an Schulen bei. „So beschloss die Innenministerkonferenz als Reaktion auf den Amoklauf von Winnenden für Killerspiele `ein ausdrückliches Herstellungs- und Verbreitungsverbot so schnell wie möglich umzusetzen`“ (Kanz 2013, S. 191). Insgesamt betrachtet finden sich in der Diskussion diesbezüglich dennoch immer wieder drei Sichtweisen: „Medien haben einen schädlichen Einfluss“, „Medien haben keinen Einfluss“ und „Medien haben einen positiven Einfluss“ (Mößle & Föcker 2021, S. 7).

4. Thesen zur Wirkung von Gewalt in den Medien

4.1 Die Frustrations-Aggressionstheorie oder Stimulationstheorie

Die Frustrations-Aggressionstheorie oder Stimulationstheorie zählt zu den aggressionsfördernden Wirkungstheorien und geht unter anderem auf den Namen Leonard Berkowitz zurück. Bezogen auf die zugrundeliegende Themenstellung, nimmt die Theorie ein aggressionsauslösendes Verhalten beim Rezipienten oder Spieler eines gewaltaffinen sozialen Mediums an, wenn ein Zusammenhang zwischen dessen bereits vorhandenen Frustrationen und den jeweiligen Gewaltinhalten besteht, welche in dieser Situation eine aggressionsauslösende Funktion einnehmen. Als Bedingung für die Stimulation dieser Verbindung zwischen Frustration und Aggression sind laut Berkowitz demnach neben persönlichkeitsspezifischen Faktoren auch situationsbedingte Aspekte wie Hinweisreize zu nennen, welche entweder kontextuell bezogen auf gegenwärtige oder vergangene Erlebnisse und Ärgernisse verstanden werden können oder durch allgemein aggressionsbehaftete Inhalte und Darstellungen wie beispielsweise Waffen stimulierend wirken. Berkowitz spricht diesbezüglich allerdings lediglich von einer kurzfristigen Medienwirkung (vgl. Böhmer 2005, S. 199).

4.2 Die Allgemeine Erregungstheorie oder Excitation-Transfer-These

Die Allgemeine Erregungstheorie oder auch Excitation-Transfer-These geht davon aus, dass Medieninhalte wie beispielsweise Gewalt, Erotik oder Humor allgemeine emotionale Erregungszustände beim Rezipienten auslösen, welche die Intensität nachfolgender Verhaltensweisen erhöhen (vgl. Kanz 2013, S. 192). Dieser Zustand

physiologischer Erregung hängt der Theorie zufolge nicht mit der Art des gesehenen Inhalts ab, sondern liegt in den entsprechenden Situationsfaktoren begründet (vgl. Kanz 2013, S. 192). Folglich zeigen Individuen in diesem Zustand erhöhter Erregung schlichtweg intensivere Reaktionen, unabhängig von den eigentlichen Gründen für diese Erregung sowie dem tatsächlichen Verhalten, das von der Person abverlangt wird („Transfer of Excititation") (vgl. Böhmer 2005, S. 199). „So können bei entsprechender situationsbedingter Motivation erotische Medieninhalte ebenso gewalttätiges Verhalten fördern, wie gewalthaltige Inhalte in der Lage wären, soziale Handlungen zu unterstützen" (Böhmer 2005, S. 199f.).

4.3 Die Habitualisierungsthese oder Gewöhnungsthese

„Langfristige Wirkungen in Form einer Abstumpfung gegenüber und einer Gewöhnung an Gewalt behauptet die Habitualisierungsthese" (Kunczik 2017, S. 22). Demnach soll ein andauernder Konsum aggressionsgeladener Darstellungen durch eben jenen eintretenden „Gewöhnungs- und Abstumpfungseffekt" eine erhöhte tendenzielle Gewaltbereitschaft zur Folge haben. Diese Wirkungstheorie geht unter anderem auf Rowell Huesmann und Leonhard Eron zurück (vgl. Böhmer 2005, S. 200). Obwohl die dahingehende Befundlage nicht eindeutig ist, lässt sich dennoch eine Desensibilisierung gegenüber Gewalt, ausgelöst durch Medien, feststellen. Es bedarf jedoch weiterer Untersuchungen, inwiefern Mediengewalt eine abnehmende Empathiefähigkeit im realen Leben bewirkt, welche dazu führt, dass zum einen Gewalt als normales Alltagsverhalten und Konfliktlösungsinstrument erachtet wird, zweitens die Toleranz gegenüber Gewalt steigt und drittens die Hemmschwelle für Gewaltanwendung sinkt (vgl. Kunczik 2017, S. 22).

4.4 Die Lehre vom sozialen Lernen oder sozial-kognitive Lerntheorie

Als die bewährteste Theorie mit der nachhaltigsten Relevanz für die Erklärung mittel- und langfristiger Effekte lässt sich Albert Banduras Lehre vom sozialen Lernen, auch bekannt als sozial-kognitive Lerntheorie, bezeichnen (vgl. Böhmer 2005, S. 200). Banduras Theorie besagt, dass sich das Verhalten aus einer ständigen Wechselwirkung von Persönlichkeits- und Umweltfaktoren ergibt, da einerseits Erwartungen Einfluss auf das Verhalten nehmen und umgekehrt das Verhalten die Erwartungen beeinflusst (vgl. Kunczik 2017, S. 24). Menschen erlernen durch Beobachtungen von Handlungsmodellen, im vorliegenden Fall Gewaltdarstellungen

in neuen Medien, wobei allerdings berücksichtigt werden muss, dass die abstrahierten Verhaltensmuster nicht sofort ausgeübt werden müssen, sondern latent bleiben können (vgl. Böhmer 2005, S. 200). Das reine Erlernen gewalttätiger Verhaltensweisen durch Beobachtung gibt keinen Aufschluss über deren tatsächliche Ausführung (vgl. Kunczik 2017, S. 24). „Die Lerntheorie geht vom Menschen aus, der in der Lage ist, die Ausübung einer Handlung von deren vermutlichen Konsequenzen abhängig zu machen“ (Böhmer 2005, S. 200). In der Regel wird Gewaltverhalten durch soziale Normen, der Angst vor Strafe oder der Ausgrenzung sowie Schuldgefühlen verhindert beziehungsweise gehemmt (vgl. Kanz 2017, S. 24). Ob und in welchem Maße aggressive Verhaltensmuster übernommen werden, ist daher besonders bei Kindern und Jugendlichen von verschiedenen Faktoren abhängig. Zum einen spielt die Ähnlichkeit der beobachteten Situation mit der Lebenswelt des Rezipienten eine Rolle. Ferner müssen die entsprechenden Mittel wie zum Beispiel Waffen oder körperliche Stärke für eine Imitation vorhanden sein. Der maßgeblichste Aspekt für eine Nachahmung sind die aus dem Verhalten hervorgehenden Resultate wie beispielsweise Erfolg und Misserfolg oder Belohnung beziehungsweise Bestrafung sowie die vom Nachahmenden erwarteten Folgen seiner Handlungsweisen für die eigene Person (vgl. Böhmer 2005, S. 200).

Die Theorie des sozialen Lernens bringt insbesondere den Vorteil mit sich, dass sie mehrere Variablen zur Erklärung der Wirkung von Mediengewalt berücksichtigt. Neben den Merkmalen von Medieninhalten (z.B. Stellenwert, Deutlichkeit, Nachvollziehbarkeit, Rechtfertigung, Belohnung von Gewalt) werden zudem die Eigenschaften des Beobachters (z.B. Geschlecht, Erregungsniveau, körperliche Eigenschaften, Charaktermerkmale, Interessen, frühere Erfahrungen mit Gewalt und vorhandene Verhaltensmuster) herangezogen. Des Weiteren werden die soziale Einbettung (z.B. Sozialisation, Normen und Verhaltensvorbilder in der Familie und in der Peer-Group) sowie die situativen Bedingungen des Konsums in den Blick genommen (vgl. Böhmer 2005, S. 200 und Kunczik 2017, S. 25). Ebenso bezieht die Lerntheorie mit ein, dass verschiedene Personen identische Inhalte auf unterschiedliche Art und Weise wahrnehmen und dementsprechend andere Verhaltenskonsequenzen ableiten können. Aus den vorangegangenen Ausführungen wird demnach auch der Befund erklärbar, dass bei Schülern eine umso ausgeprägtere physische Gewalt festzustellen war, je mehr die Helden beziehungsweise Protagonisten von Gewaltfilmen und -spielen als Vorbilder

betrachtet wurden (vgl. Kunczik 2017, S. 25). „Grundsätzlich steigt nach der Lerntheorie die Wahrscheinlichkeit für die Ausführung aggressiver Akte in dem Ausmaß, in dem Aggressionshemmungen abgebaut werden“ (Kunczik 2017, S. 25).

4.5 Die Katharsistheorie

Die Katharsisthese, welche auf Aristoteles zurückgeht, bei Sigmund Freud zu finden ist und neben Platons Überlegungen zum Lernen aus Märchen die älteste Erklärung der Wirkung von Mediengewalt darstellt, postuliert hingegen gewalthemmende Effekte des Gewaltmedienkonsums (vgl. Kanz 2013, S. 192). Obwohl diese Wirkungstheorie zwar von der Forschung eindeutig widerlegt wurde, ist sie nicht aus der Diskussion rund um die Gewaltspiel-Debatte verschwunden und nimmt hinsichtlich der Wirkungsanalyse von Computerspielgewalt noch immer einen Platz ein. „Im Übrigen wurde in Untersuchungen festgestellt, dass Nutzer von Mediengewalt, die von der Wirkung kathartischer Prozesse überzeugt sind und glauben, dadurch ‚friedlicher‘ zu werden, nach dem Konsum von Mediengewalt oft aggressiver waren als diejenigen, die nicht an einen Aggressionstriebabfluss glauben“ (Kunczik 2017, S. 20). Zwar wurde die Nutzung von Mediengewalt als aggressionsreduzierend eingeschätzt, zeigte aber offensichtlich eine gegenteilige, aggressionsverstärkende Wirkung (vgl. Kunczik 2017, S. 20).

4.6 Die Wirkungslosigkeitstheorie

Die Theorie der Wirkungslosigkeit nimmt an, dass Gewaltdarstellungen grundsätzlich ohne Einfluss auf individueller Ebene bleiben und demnach nicht als ursächlich für reale Gewalthandlungen erachtet werden können (außer in pathologischen Einzelfällen) (vgl. Böhmer 2005, S. 201). Durch diese Verallgemeinerung auf Grundlage der Tatsache, dass nicht in jedem Einzelfall sofortige Auswirkungen auf das Aggressionsverhalten zu erkennen sind oder gesichert nachgewiesen werden können, werden etwaige Folgen schlichtweg ausgeschlossen oder geleugnet (Selg 1998, S. 48). In Deutschland hat insbesondere Rolf Degen dafür gesorgt, dass die Wirkungslosigkeitsannahme Aufmerksamkeit erlangt, indem er sich auf amerikanische Standpunkte berief und sich dafür aussprach, Medienwirkungen seien ein großer „Bluff“ (vgl. Böhmer 2005, S. 201 und Selg 1998, S. 48).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Stimulationstheorie, die allgemeine Erregungstheorie, die Habitualisierungstheorie sowie die sozial-kognitive Lerntheorie die Grundannahme einer aggressionsfördernden Wirkung von Mediengewalt beim Rezipienten beziehungsweise beim Spieler von gewaltaffinen Videospielen vertreten. Gegenteilig zu interpretieren sind hingegen die Katharsistheorie sowie die Theorie der Wirkungslosigkeit, welche jedoch von der überwiegenden Mehrheit der Forscher abgelehnt und in Untersuchungen bereits mehrfach widerlegt wurden (vgl. Böhmer 2005, S. 201). Ergänzend hinzuzufügen ist der Fakt, dass diese beiden Thesen, welche sich eindrücklich gegen einen aggressionsfördernden Einfluss richten, oft mit wirtschaftlichen Interessen verbunden sind (vgl. Kunczik 2017, S 21). „Sie gestattet es Personen bzw. Organisationen, die Mediengewalt produzieren bzw. verbreiten […] zu behaupten, durch die Ermöglichung ungefährlichen Aggressionsabbaus etwas für die Gesellschaft Positives zu leisten“ (Kunczik 2017, S. 21).

5. Einzelfallbetrachtung

Im Folgenden soll eine Einzelfallanalyse hinsichtlich der dieser Arbeit zugrunde liegenden Thematik bezogen auf das Gefahrenpotenzial von Gewaltmedien in Kombination mit weiteren gewaltbegünstigenden Risikofaktoren erfolgen. Im Anbetracht dessen möchte ich auf meine gewonnenen Erfahrungen, Beobachtungen und Erkenntnisse mit einem neunjährigen Jungen zurückgreifen, welchen ich über einen Zeitraum von vier Wochen intensiv begleitet habe. Vorab soll eine kurze Beschreibung angesichts der schulischen Sozialisation und Integration stattfinden, worauf aufbauend die familiäre Situation sowie die sozialen Umstände, in welchen der Junge aufwächst, genauer dargelegt werden. Im nächsten Schritt wird der Betrachtungsschwerpunkt auf dem Gewaltmedienkonsum des Kindes sowie dessen erkennbare Auswirkungen unter Berücksichtigung des Zusammenspiels der verschiedenen Variablen liegen.

5.1 Schulische Sozialisation

T. geht in die dritte Klasse einer hessischen Regel-Grundschule, welche eine Klassengröße von insgesamt 16 Kindern umfasst. Seit Schuleintritt fällt T. durch sein impulsives, unkontrolliertes, teils sehr gewalttätiges Verhalten auf. Die Mitarbeit im Unterricht fällt ihm schwer, ebenso die Einhaltung der vereinbarten Klassenregeln.

Seine schulischen Leistungen sind stark unterdurchschnittlich und es bereitet ihm große Probleme, sich über einen längeren Zeitraum zu konzentrieren. Des Weiteren neigt der Junge zur Hyperaktivität und einer mangelnden Emotionsregulation. Sein aggressives Auftreten ist seit Beginn der ersten Klasse aktenkundig. Seine Aggression und Gewaltbereitschaft richtet sich dabei zum größten Teil gegen seine Mitschüler*innen und äußert sich sowohl physisch durch körperliche Angriffe als auch verbal in Form von beleidigenden Äußerungen. Gelegentlich kommt es zu Vorfällen dieser Art auch gegenüber Lehrkräften und Betreuer*innen. Ein Beispiel eines gravierenden Vorfalls, welchen ich ebenfalls der Schülerakte entnehmen konnte, beschrieb die Situation, in der T. ein professionelles Klappmesser mit in die Schule nahm und damit seine Mitschüler*innen bedrohte. Ebenso lassen sich auch im Bereich des Vandalismus einige Einträge verzeichnen, wie das mutwillige Einschlagen der Turnhallenfensterscheibe oder das Zerstören des Inventars der Schultoiletten. Obwohl sich der Junge in den meisten Fällen näheren Auskünften hinsichtlich der Hintergründe seines Verhaltens verweigert, gibt es dennoch Momente, in denen er sich öffnet, dabei in der Lage ist, sein Handeln zu reflektieren und sich seiner mangelnden Impulskontrolle bewusst wird, jedoch schnell erneut in die bekannten Muster verfällt. Seit der ersten Klasse wird er regelmäßig im Unterricht begleitet, wobei die für ihn zuständigen Betreuungskräfte, welche gleichzeitig die Rolle einer Bezugsperson für T. einnahmen, bislang allerdings einem stetigen Wechsel unterlagen. Meine Hauptaufgabe bestand darin, ihn im Unterricht bei den Schulaufgaben zu unterstützen und dabei gleichzeitig seine momentanen Bedürfnisse im Blick zu behalten. In Fällen, in denen eine gemeinsame Beschulung im Klassenverband an ihre Grenzen stieß, verlagerten sich meine Aufgabenbereiche nicht selten in den Bereich der betreuerischen Tätigkeit, wobei es mir möglich war, in Einzelgesprächen einiges über die Beweggründe seines Verhaltens und sein inneres Gefühlsleben zu erfahren, was nachfolgend weiter vertieft werden soll.

5.2 Familiäre Sozialisation

Um die Gesamtsituation unter Einbezug verschiedener Ursachenvariablen näher beurteilen zu können, ist es notwendig, das Augenmerk auch auf die familiären Bedingungen, unter denen das Kind sozialisiert wird, zu legen. Informationen diesbezüglich lieferten mir zahlreiche Gespräche mit Lehrkräften, der zuständigen Sonderpädagogin, einer Schulsozialarbeiterin, Fachkräften im Bereich der

Nachmittagsbetreuung, an der T. teilnimmt sowie der persönliche Austausch mit T. selbst. Insgesamt lassen sich die familiären Rahmenbedingungen als äußerst problematisch beschreiben und erweisen sich nachweislich als Risikofaktor hinsichtlich der Sozialisation des Kindes. Neben der frühen Trennung der Eltern und häufig wechselnden Partner*innen auf beiden Seiten der im Konflikt lebenden Elternteile, gibt es für das Kind keine verlässliche Regelung bezüglich des Aufenthalts. Die meiste Zeit verbringt T. in der Obhut seiner Mutter. Betreut wird die Familie durch das Jugendamt sowie einen Familienhelfer. Die Schule steht mit dem Jugendamt im Austausch. Das Mutter-Kind-Verhältnis zeichnet sich durch starke Bindungsprobleme seitens des Jungen aus. Unter anderem aus der Schülerakte ging hervor, dass die Mutter zu gewalttätigem Verhalten gegenüber ihrem Sohn neigt und bei einem Gespräch mit Lehrkraft, Schulleitung und Jugendamt mitteilte, in ihrer Kindheit selbst Opfer von Gewalt geworden zu sein. Zudem gesteht sie ein, dass sie die Erziehung ihres Sohnes überfordert. Die Mutter befindet sich nach einem mehrwöchigen Aufenthalt in der Psychiatrie, während der T. bei seinem Vater lebte, weiterhin in therapeutischer Behandlung.

5.3 Medienkonsum

Auf Grundlage der bisherigen Ausführungen soll der Schwerpunkt nun auf dem Einfluss des Medienkonsums des Kindes liegen. Vorab ist zu sagen, dass der Junge über einen uneingeschränkten Zugang zu sozialen Medien, dem Internet und Videospielen ohne Berücksichtigung jeglicher Altersfreigaben, freiwilliger Selbstkontrollen sowie der Beachtung von Konsumzeiten verfügt, was ebenso aktenkundig ist und auch bereits mit Zuständigen des Jugendamts besprochen wurde. Nach eigenen Angaben verbringt T. den überwiegenden Teil seiner Freizeit mit „dem Zocken“ von Videospielen, welche einer Altersfreigabe von 18 Jahren unterliegen, wobei er sich virtuell mit weiteren Spielpartnern trifft. Nach ausgiebiger Recherche bezüglich der von ihm genannten Spiele, offenbarte sich mir bereits ein eindrückliches Bild hinsichtlich des medialen Einflusses des Jungen. Vordergründig nannte er das Spiel „GTA – Grand Theft Auto“. Diesbezüglich stieß ich schnell auf zahlreiche Warnhinweise in diversen Elternratgebern, welche unter anderem lauteten: „Wer Kinder GTA 5 spielen lässt, setzt sie Gewalt, Sex, Drogen und Vulgärsprache aus – denn auch das ist Inhalt dieses Spiels. Der Spieler kann mit Waffengewalt jede Menge makaberen Unsinn anstellen und Fußgänger erschießen

oder Autos in Brand setzen“ (FSK 2018). Um die Intention des Spiels etwas transparenter zu machen, erscheint es sinnvoll, diesbezüglich vorab einige weitere Hintergrundinformationen heranzuziehen. Unter dem Spiel „GTA“ ist eine unter Jugendlichen beliebte Computerspiel-Serie zu verstehen. Kurz zusammengefasst handelt es sich um ein Schießspiel aus der Ich-Perspektive in einer fiktiven Welt, welche unter anderem Gewalt, Folter und Prostitution beschönigend zur Schau stellt. „Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Kriminellen und muss in einer fiktiven Stadt Missionen und Aufgaben erfüllen. Man bewegt die Figur durch eine 3-D-Welt und muss z.B. einen Banküberfall begehen, ein Auto stehlen oder Frauen zur Prostitution zwingen. Durch die Ich-Perspektive und die realistische Grafik kann man besonders tief eintauchen und das Spiel als sehr echt empfinden. Das Spiel gibt es auch als Online-Multiplayer, bei dem sich Spieler gemeinsam in der Welt begegnen und miteinander kommunizieren können“ (FSK 2018). Inwiefern mediale Darstellungen dieser Art verbunden mit einem aktiven Einbezug gerade für die jüngere Altersklasse als höchst gefährdend angesehen werden können, bedarf sicherlich keiner näheren Erläuterung. Dieses Spiel stellt zum Teil sehr drastische Gewalt dar, selbst wenn diese für den weiteren Spielverlauf nicht notwendig ist. In besonderem Maße hervorzuheben sind in Anbetracht dessen die Folterszenen und Darstellungen von Frauen als minderwertig und schwach (vgl. FSK 2018). Den Reiz dieses Spiels scheint in erster Linie die Tatsache auszumachen, dass die Kinder und Jugendlichen hier Grenzen austesten und überschreiten können, ohne jegliche Konsequenzen in dieser fiktiven Welt zu erfahren. „Sie beweisen sich selbst gegenseitig, dass sie so ein Spiel schon spielen und die Inhalte ertragen können, auch wenn sie eigentlich noch zu jung sind“ (FSK 2018).

5.4 Auswirkungen

Ausgehend von dieser Erkenntnislage erfolgt im nächsten Schritt eine genauere Beleuchtung meiner Erfahrungen mit dem Kind während des Praktikums. T. zeigte von Beginn an Auffälligkeiten, welche einen direkten Zusammenhang mit seinem übermäßigen Gewaltmedienkonsum in Kombination mit weiteren riskanten Sozialisationsfaktoren, wie sie in den vorangegangenen Unterkapiteln geschildert wurden, vermuten lassen. Generell lässt sich feststellen, dass T. sehr oft in Konflikte verwickelt ist, welche nahezu immer mit der Ausübung verbaler und physischer Aggression und Gewalt einhergehen. Dabei ist auffallend, dass bereits minimale

Auslöser genügen, um für T. daraus eine Konfliktsituation entstehen zu lassen, welchen er in vielen Fällen mit enormer Gewaltbereitschaft begegnet. Meine Beobachtungen sowie Klärungsgespräche mit den an den jeweiligen Konflikten beteiligten Schüler*innen zeigten mir, dass T. häufig zur Fehlinterpretation von Situationen neigt und nicht selten das Konfliktpotential in den solchen zu suchen scheint. An dieser Stelle lassen sich Parallelen zum Modell der sozial-kognitiven Informationsverarbeitung von Crick und Dodge ziehen, welche insbesondere Verzerrungen in der Wahrnehmung als Ursache für verschiedene Verhaltensstörungen untersuchen. Dodge (1993) stellt eine Vielzahl solcher Fehlwahrnehmungen bei aggressiven Kindern fest, da diese häufig dazu tendieren, soziale Reize auf der ersten Stufe der Informationsverarbeitung unvollständiger und ungenauer zu verarbeiten und emotionsgeleitet zu reagieren (vgl. Dodge & Schwartz 1997; Dodge et al. 2002 in Petermann et al. 2012, S. 23). „Emotionen kommt eine motivationale, kommunikative und regulatorische Funktion der sozial-kognitiven Informationsverarbeitung zu, die für die Herausbildung der sozialen Kompetenz zentral ist“ (Petermann 2002, S. 20). Im Modell sind die momentanen Emotionen und Stimmungen maßgeblich für die darauffolgenden Enkodierungs- und Interpretationsprozesse. Eine dadurch möglicherweise entstehende hohe Selbstbezogenheit kann bewirken, dass angemessene Handlungsalternativen nur noch schwer bis gar nicht gefunden und realisiert werden können. Bei zusätzlicher hoher emotionaler Reaktivität, also einer niedrigen physiologischen Erregungsschwelle sowie fehlender Emotionsregulation, werden Informationen vorrangig und möglicherweise ausschließlich als bedrohlich oder feindselig eingestuft und wirken dann handlungsleitend (vgl. Lemerise & Arsenio 2000 in Petermann et al. 2012, S. 26). Inwiefern auch medial durchlebte Gewalterfahrungen eine solche Missinterpretation bei der Verarbeitung von Hinweisreizen im realen Leben hinsichtlich der daraus hervorgehenden selektiven Wahrnehmung begünstigen können, liegt auf der Hand (vgl. ebd.). Gewalt scheint für T. eine plausible Reaktion auf Meinungsverschiedenheiten und Auseinandersetzungen zu sein, alternative Konfliktlösestrategien liegen ihm meist fern, was sich auch in seiner Uneinsichtigkeit niederschlägt. Besonders hervorstechend ist sein aggressionsgeladenes und unkontrolliertes Verhalten zum Wochenbeginn. Hier zeigt er sich oft sehr unausgelastet und wenig kooperativ. Seine Erzählungen im Morgenkreis, welcher jeden Montag stattfindet, zeichneten immer dasselbe Bild ab. Seine Wochenenden

verbringt er fast ausschließlich vor der Spielekonsole und auch sonst ist das „Zocken“ bei ihm ein beliebtes Gesprächsthema. Der Austausch darüber findet meist mit seinem besten Freund statt, mit dem er sich jeden Nachmittag virtuell zum Spielen trifft. Weitere Warnhinweise, welche Anlass zur Besorgnis bieten, offenbarte mir T. während eines persönlichen Gesprächs, indem ich versuchte, etwas über die Hintergründe sowie die Auslöser seines Verhaltens zu erfahren. Anlass hierfür war die wiederholte Nachahmung lauter Schussgeräusche während des Unterrichts sowie das Zeigen einer Pistole mit den Fingern, welche er auf seine Mitschüler*innen richtete. Während dieser Unterhaltung war festzustellen, als wie weitreichend die psychischen Auswirkungen bereits zu beurteilen sind. T. berichtete von Kontrollverlusten, Halluzinationen und Angstträumen, welche sich eindeutig mit den Inhalten der Gewaltspiele in Verbindung bringen lassen. Er sprach von einem „Roboter in seinem Kopf“, welcher ihm „Aufträge erteilt“ und konnte mir diesbezüglich die genauen Vorgänge und seinen dabei erlebten Zustand sehr eindrücklich und detailliert schildern. T. sprach immer wieder von einem Gefühl der Machtlosigkeit und der Unfähigkeit, seine Gedanken und seinen Körper zu steuern, was er mit dem „Umlegen eines Schalters“ sowie mit dem Bild eines „Zahnrades“ verdeutlichte, „welches langsam anfängt, sich in seinem Kopf zu drehen“. Er betonte außerdem mehrfach seine Angst, in seinen Träumen von Gegnern und Auftraggebern der Spiele gefunden und heimgesucht zu werden, wenn er bestimmte Missionen nicht erfülle. Die Missionen, von denen er spricht, durchlebt er nach eigenen Aussagen oftmals bei Bewusstsein, auch während der Schulzeit und gibt an, „dabei in einer anderen Welt einzutauchen, aus der er sich nicht befreien kann“. Die Kontrolle über sich würde er erst nach Ausführung der Aufträge wiedererlangen. Zudem gab T. an, regelmäßig unter Verfolgungswahn zu leiden.

Ein weiteres Ereignis, welches als eindeutiges Warnsignal interpretiert werden kann, ereignete sich eine Woche später während der Hofpause, als T. in einen Konflikt mit einem Schüler geriet, woraufhin er mit massiver Gewalt reagierte, indem er diesen zu Boden warf und ihm im Anschluss mehrfach ungehemmt mit dem Fuß gegen den Kopf trat, wobei T. ohne fremdes Einschreiten nicht von seinem Mitschüler abgelassen hätte. Während des Versuchs der Schlichtung äußerte er sich gegenüber einer Betreuungskraft zudem sehr respektlos und stark frauenverachtend. Wie sich im Nachhinein zeigte, war auch diese Situation hinsichtlich ihres Auslösers auf eine Fehl- beziehungsweise Überinterpretation seitens T. zurückzuführen.

Inwiefern ihn seine Aggression nachdrücklich beschäftigte, zeigte sich mir am nächsten Tag, als ich auf T.`s Tisch eine Sammlung an Zeichnungen entdeckte, welche allem Anschein nach in der Nachmittagsbetreuung am Vortag entstanden sind. Es stellte sich heraus, dass T. Gemälde von dem Jungen, mit welchem die besagte körperliche Auseinandersetzung stattgefunden hat sowie einem weiteren Mitschüler, mit dem er kurz darauf in Streit geraten ist, angefertigt hat. Ein Praktikant, mit dem T. bereits über die Zeichnungen gesprochen hatte, berichtete mir, T. hätte aus Wut auf seine beiden Schulkameraden überlegt, wie er diese am besten foltern und töten könne und habe daraufhin die besagten Bilder gezeichnet (s. Anhang). Gestaltet war diese Sammlung in Form eines „Buches“ mit mehreren Seiten. Die Ideen hinsichtlich der dargestellten Grausamkeiten boten ihm laut seinen Äußerungen unter anderem seine Videospiele.

6. Forschungsstand

Eine Vielzahl an Meta-Analysen hinsichtlich einschlägiger Experimental-. Querschnitt- und Längsschnittstudien weisen größtenteils übereinstimmend darauf hin, dass zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medieninhalte und gewalttätigem oder aggressivem Verhalten bei Kindern und Jugendlichen ein signifikant positiver Zusammenhang vorliegt (z. B. Bushman & Anderson, 2001; Bushman & Huesmann, 2006; Escobar-Chaves & Anderson, 2008 in Zemp & Bodenmann 2015, S. 2). Wenn auch insbesondere in jüngeren Publikationen häufig von geringen bis mittleren Effektstärken berichtet wird, können die Effekte dennoch als robust und konsistent über verschiedene Studiendesigns und Untersuchungsstichproben erachtet werden (vgl. Zemp & Bodenmann 2015, S. 2). Vor diesem Hintergrund empirischer Erkenntnis herrscht überwiegend Übereinstimmung darin, dass ein langfristiger Konsum spezifischer Formen von Gewalt in Medien eine Zunahme von Gewaltbereitschaft begünstigt (vgl. Böhmer 2005, S. 202). „Das Review von Carnagey und Anderson (2004) zeigt, dass sich Computerspiele mit Gewaltinhalt – im Vergleich zu der relativ passiven Berieselung beim Fernsehen – aufgrund des aktiven Einbezugs des Nutzers in die virtuelle Spielumwelt und der symbolischen Inszenierung von Gewaltszenen besonders markant auf das Aggressionsverhalten auswirken können“ (Zemp & Bodenmann 2015, S. 2). In besonderem Maße ist in diesem Zusammenhang ein mit Enthemmung einhergehender Desensibilisierungsprozess zu nennen, bei dem Kinder und Jugendliche weniger

prosoziale Verhaltensweisen sowie eine geringere Empathiefähigkeit aufweisen und Gewalt als erfolgreiches Mittel der Konfliktbewältigung angesehen wird (vgl. Böhmer 2005, S. 202). „Eine weitere nachgewiesene Wirkung ist die große Angst vieler Kinder. Sie können oftmals die dargestellten Brutalitäten weder einordnen noch verarbeiten oder sich von ihnen distanzieren. Die Folge ist, wie zuvor beschrieben, häufig eine Irritation der Realitätssicht“ (Böhmer 2005, S. 202). Wie sich zeigt, lässt sich im Gesamten ein wissenschaftlicher Konsens dahingehend feststellen, dass ein dauerhafter unkontrollierter Konsum von Mediengewalt als Prädiktor für Aggressionen im Kindes- und Jugendalter verstanden werden kann (vgl. Zemp & Bodenmann 2015, S. 2). Weitgehende Übereinstimmung besteht aber auch darin, dass mediale Gewalt allein nicht als hinreichende Bedingung zur Erklärung von Aggressionsverhalten angesehen werden kann, sondern einen wichtigen Aspekt in einem jedoch sehr vielfältigen Ursachenbündel darstellt (vgl. Bogerts 2021, S. 165). Nach Kunczik hängen die Auswirkungen von Mediengewalt maßgeblich von drei Faktoren ab. Zum einen benennt er die Quantität sowie die Qualität der Gewalt, also deren dramaturgische Gestaltung, der Realitätsnähe, der Handlungskontext sowie die Art der Gewalt, also ob diese überwiegend physisch oder psychisch stattfindet. Des Weiteren ist jedoch auch der individuellen Persönlichkeit unter Berücksichtigung von Alter, Geschlecht, Intelligenz, Schichtzugehörigkeit, Familiensituation und der Einbettung in die Gleichaltrigengruppen sowie darüber hinaus der Situation der Mediengewaltnutzung Beachtung zu schenken (vgl. Kunczik 2017, S. 10). „Bereits seit den 1930er Jahren wird darauf verwiesen, dass die Wirkung von Mediengewalt nicht nur vom Inhalt abhängt, sondern auch von den Persönlichkeiten der Rezipienten und deren sozialer Einbettung“ (Kunczik 2017, S. 10). Eine große Bandbreite an Lebensweltvariablem bezog Weiß (2000) in seine Untersuchungen ein, welcher im Anbetracht soziodemografischer Moderatoren insbesondere Geschlecht und Alter belegte (Kleiter, 1997; Singer et al.; 1999; Weiß, 2000 in Hopf 2004, S. 101). Bushman und Huesman (2001) beriefen sich auf Studienergebnisse, welche hingegen eine fehlende elterliche Medienerziehung in den Mittelpunkt rückten (vgl. Hopf 2004, S. 101). Auch Mößle & Föcker betonen Medien als einen Erklärungsfaktor unter dem Aspekt der multifaktoriellen Bedingtheit und stützen sich in ihren Berichten ebenfalls auf Variablen der Persönlichkeit, des sozialen Umfeldes mit Schwerpunkt auf das Elternhaus und die Gruppe der Gleichaltrigen (vgl. Mößle & Föcker 2021, S. 7). In Anlehnung an die Studien von Escobar-Chaves und Anderson

(2008) verweisen auch Zemp & Bodenmann auf das Gefahrenpotenzial von Gewaltmedien, welche sich aus der ungünstigen Kombination mit anderen sozialen und gesellschaftlichen Risikofaktoren, wie zum Beispiel einem gewaltbejahenden sozialem Umfeld und realen Gewalterfahrungen bei Abwesenheit von Schutzfaktoren wie beispielsweise einer positiven Eltern-Kind-Beziehung und einer konsequenten und konsistenten (Medien-) Erziehung ergeben (vgl. Zemp & Bodenmann 2015, S. 3). „Ein einschlägiger Überblicksartikel verdeutlicht, dass gewaltbetonte Medieninhalte nach 1) Bandenmitgliedschaft, 2) defizitären Eltern-Kind-Beziehungen, 3) männlichem Geschlecht und 4) realen Gewalterfahrungen auf Platz 5 der zehn stärksten Prädiktoren für Delinquenz im Jugendalter gehören, wobei das Risiko substanziell zunimmt, je mehr Risikofaktoren kumulieren“ (Escobar-Chaves & Anderson, 2008 in Zemp & Bodenmann 2015, S. 3). Als weiteren Punkt ist auf die Funktion des Medieneinsatzes zu verweisen. Die Problematik im Sinne der Funktion umfasst zum einen die Instrumentalisierung des kindlichen Medieneinsatzes durch die Eltern zu Betreuungszwecken, welcher als noch gefährlicher eingestuft werden kann, wenn dabei Konsumzeit und Inhalte weitgehend unkontrolliert bleiben (vgl. Mößle & Föcker 2021, S. 4). „Vor diesem Hintergrund einer funktional problematischen Nutzung ist auch die Stimmungsregulation von Bedeutung. Werden zur Stimmungsregulation, d.h. zum Abschalten von Langeweile, Angst, Ärger Stress etc. auf Knopfdruck ausschließlich Medien eingesetzt, ist dies zum Beispiel ein bedeutsamer Risikofaktor zur Entwicklung einer Computerspielabhängigkeit“ (Bleckmann und Mößle 2014 in Mößle & Föcker 2021, S. 5). Ebenso kritisch hinsichtlich einer funktionalen Betrachtungsweise ist die Substituierung realweltlicher Sozialkontakte durch virtuelle Spielpartner (vgl. Mößle & Föcker 2021, S. 5).

7. Fazit

Wie die vorherigen Darlegungen gezeigt haben, bestimmen digitale Medien einen großen Anteil der Freizeit unserer heranwachsenden Kinder und Jugendlichen. Neben vielfältigen Chancen, welche durch die zunehmende Digitalisierung und neue Medien eröffnet werden, gilt es jedoch auch die Gefahren und Risiken des stetig fortschreitenden medialen Angebots nicht außer Acht zu lassen. Die beschriebene Fallanalyse untermauert die bisherigen Forschungsergebnisse, dass gerade der aktive Konsum von Gewaltspielen und Ego-Shootern insbesondere im

Zusammenspiel mit weiteren negativen Einflussfaktoren innerhalb des sozialen und familiären Rahmens ein akutes und ernstzunehmendes Gefahrenpotenzial mit sich bringt. Angesichts dieser Ausgangslage sowie auch allgemein gesprochen, stellt sich die Frage, wie Kinder auf die Herausforderungen der „digitalen“ Gesellschaft so vorbereitet werden können, dass sie einerseits Chancen optimal nutzen und andererseits Risiken eingedämmt werden können (vgl. Mößle & Föcker 2021, S. 8). „Zunächst sollten sich jegliche Bemühungen an den altersspezifischen Entwicklungsbedürfnissen orientieren. Eine Ausrichtung an den Entwicklungsphasen der Kinder, d. h. eine genaue Anpassung an die altersspezifischen kognitiven, sozialen, emotionalen und körperlichen Fähigkeiten, ist in anderen Bereichen eine Selbstverständlichkeit: Lernen im schulischen Kontext, Altersklassen im Sportverein, Verkehrserziehung“ (Mößle & Föcker 2021, S. 8). Es wird ersichtlich, dass dies zum einen die dringende Berücksichtigung von Altersangaben und Freiwilligen Selbstkontrollen sowie die Begrenzung von Nutzungszeiten und Ausstattungsquoten durch die Eltern betrifft, gerade wenn es sich um jüngere Kinder handelt, welche in einem eigenverantwortlichen Umgang mit digitalen Medien erst noch geschult werden müssen (vgl. American Academy of Pediatrics 2011 in Mößle & Föcker 2021, S. 9). Der Familie kommt hierbei eindeutig eine Schlüsselfunktion im Hinblick auf den Medienkonsum ihrer Kinder zu, doch auch Eltern stehen dem Umgang mit neuen Medien häufig mit Überforderung gegenüber (vgl. Böhmer 2005, S. 208). Ein Weg, um dieser Problematik entgegenzuwirken, liegt beispielsweise im Bereich des Jugendmedienschutzes, der dazu beitragen soll, Eltern in ihrer Erziehungskompetenz zu stärken und dadurch dafür zu sorgen, dass diese Lösungsansätze finden, ihre Kinder in geeigneter Form auf die Gefahren der medialen Welt vorzubereiten (vgl. Böhmer 2005, S. 208). Die Aufgabe des Jugendmedienschutzes besteht darin, Medieninhalte auf ihr Gefährdungspotenzial hin zu prüfen und deren öffentliche Verbreitung zu regeln. Dabei wird die Absicht verfolgt, Einflüsse der Erwachsenenwelt, welche dem Entwicklungsstand von Kindern und Jugendlichen nicht entsprechen, möglichst gering zu halten (vgl. kjm). Als besonders riskant und fahrlässig ist das verharmlosende Darstellen gewalthaltiger und pornografischer Handlungen zu erachten (vgl. Mößle & Föcker 2021, S. 9). „Insbesondere spielt bei der Einordnung der Inhalte eine Rolle, inwieweit sie bei Kindern und Jugendlichen unterschiedlicher Altersstufen sexual- oder sozialethisch desorientierend wirken bzw. gewaltbefürwortende Einstellungen fördern oder sie

übermäßig ängstigen können“ (Mößle & Föcker 2021, S.9). Die Kommission des Jugendmedienschutzes spricht sich dafür aus, dass gerade gefährdungsgeneigte Kinder und Jugendliche aus sozial benachteiligten oder gewaltgeprägten Familien mithilfe der repressiven Maßnahmen des Jugendmedienschutzes geschützt werden sollen (vgl. kjm). Damit ein solcher Schonraum für die positive Entwicklung der heranwachsenden Generation geschaffen werden kann, sind Eltern, Pädagogen, Medienschaffende und die Politik in besonderem Maße angehalten, an einem solchen Rahmen für die neue Medienwelt zu arbeiten (vgl. Böhmer 2005, S. 208). „Dazu gehört unverzichtbar der präventive Jugendmedienschutz als eine wirksame Ergänzung des rechtlichen Jugendmedienschutzes. Prävention bedeutet vor allem werteorientierte Erziehung und Vermittlung von Medienkompetenz“ (Böhmer 2005, S. 208). Daraus geht die Notwendigkeit hervor, dass auch Erzieher*innen und Lehrkräfte eine dahingehende medienpädagogische Qualifizierung erlangen, was Weiterbildungen und die Aufnahme von Medienpädagogik in Lehrpläne und Prüfungsordnungen voraussetzt (vgl. Böhmer 2005, S. 208). Um letztlich einen verantwortungsbewussten Umgang mit Medien erreichen zu können, brauchen Eltern und Kinder eine bessere Anleitung zur Medienkompetenz. Die Zusammenarbeit zwischen Kindergärten, Schulen sowie anderen Bildungseinrichtungen als wichtige Sozialisationsinstanzen und den Eltern ist hinsichtlich dessen von hoher Relevanz, um medienpädagogische Informationen transparent zu machen. Beratungsangebote können diesbezüglich beispielsweise in Form von Elternabenden oder medienpädagogischen Projekten, auch im Hinblick auf Kooperationen mit externen ausgebildeten Fachkräften erfolgen (vgl. Böhmer 2005, S. 208f.). „Kinder und Jugendliche haben ein Recht auf spezielle, von den Erwachsenen abgegrenzte Lebensräume, in denen sie vor negativen Einflüssen geschützt werden. So können junge Menschen ihre Gefühle, Neigungen und Bedürfnisse ohne Störungen aus der Erwachsenenwelt erleben, eine eigene Identität ausbilden und sich in das bestehende Sozialgefüge integrieren“ (kjm). Ebenso sollte in diesem Zusammenhang die Idee eines universalpräventiven Ansatzes Erwähnung finden, nach dem es sich als zielführend erweist, sich an den Ressourcen der Kinder und Jugendlichen zu orientieren: „Realweltliche Lebenskompetenzförderung, die Förderung realweltlicher Sozialkontakte und Selbstwirksamkeitserlebnisse sowie eine allgemeine Stärkung der Stressbewältigungsfähigkeiten sind hier zentral. So kann es gelingen, dass Kinder und Jugendliche die modernen Medien aktiv, dosiert, kritisch, selbstbestimmt

und technisch versiert nutzen; Chancen ergreifen und Risiken vermeiden“ (Mößle & Föcker 2021, S. 9). Bleckmann und Mößle sehen die nachhaltige Wirkung vor allem darin begründet, dass sich die Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen mit steigendem Lebensalter zunehmend der elterlichen Kontrolle entzieht (vgl. Bleckmann und Mößle 2014 in Mößle & Föcker 2021, S. 9). Dies dürfe jedoch nicht fehlinterpretiert werden, im Sinne der Forderung nach einem Dauerangebot an Freizeitbeschäftigung durch die Eltern. „Ganz im Gegenteil: Aus Langeweile kann Kreativität entstehen“ (Mößle & Föcker 2021, S. 9). Geht man jedoch weg von präventiven Ansätzen verschiedener Art und widmet sich dem eigentlichen Ursprung des Ausgangsproblems, unabhängig von jeglichen Altersgrenzen, so besteht eine weitere Dringlichkeit vordergründig darin, ein Verbot von Ego-Shootern und derartig gewaltbejahenden Spielen endgültig durchzusetzen. „Spiele, bei denen real nachempfundene Verletzungs- oder Tötungshandlungen von Mitspielern unter Einsatz von Schusswaffen oder diesen nachgebildeten Gegenständen der Unterhaltung dienen […], widersprechen in elementarer Weise der Werteordnung unserer Gesellschaft“ (Böhmer 2005, S. 206).

Literaturverzeichnis

Bogerts, B. (2021). *Woher kommt Gewalt?* Von Neurowissenschaft bis Soziologie – eine mehrdimensionale Betrachtung. Springer Fachmedien: Berlin.

Böhmer, M. (2005). *Gewalt beginnt im Kopf – Rote Karte gegen Gewalt.* In: Reinert v. Carlsburg, G.-B./ Wehr, H./ Petersen, J. (Hrsg.): Gewalt beginnt im Kopf. Auer Verlag GmbH: Donauwörth, S. 182-210.

Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Dienstanbieter e.V. (FSK) (2018). *Beliebte Spiele: Grand Theft Auto V*. Von: https://www.elternguide.online/grand-theft-auto-v/; abgerufen am 17.10.2021.

Funk, R. (2005). *Gewalt verstehen – Ursprünge und Erscheinungsformen von offener und verschwiegener Gewalt.* In: Reinert v. Carlsburg, G.-B.; Wehr, H.; Petersen, J. (Hrsg.): Gewalt beginnt im Kopf. Auer Verlag GmbH: Donauwörth, S. 41-62.

Hopf, W. (2004). *Mediengewalt, Lebenswelt und Persönlichkeit – eine Progbelmgruppenanalyse bei Jugendlichen*. In: Zeitschrift für Medienpsychologie, 16. Hogrefe Verlag: Göttingen, S. 99-115.

Kanz, M. (2013). *Effekte des Gewaltmedienkonsums*. In: Dölling, D. & Jehle, J.-M. (Hrsg.): Täter. Taten. Opfer. Grundlagenfragen und aktuelle Probleme der Kriminalität und ihrer Kontrolle. Neue Krimonologische Schriftreihe. Forum Verlag Godesberg GmbH: Mönchengladbach, S. 191-206.

Kommission für Jugendmedienschutz (kjm): *Jugendmedienschutz.* Von: https://www.kjm-online.de/themen/jugendmedienschutz; abgerufen am 20.10.2021.

Kunczik, M. (2017). *Medien und Gewalt.* Ein Überblick über den aktuellen Stand der Forschung und Theoriediskussion. Springer Fachmedien: Wiesbaden.

Mößle, T. & Föcker, J. (2021). *Der Einfluss der Medien auf die kindliche und jugendliche Psyche*. In: Fegert, J./ Resch, F./ Plener, P./ Kaess, M./ Döpfner, M./ Konrad, K./ Legenbauer, T. (Hrsg.): Psychiatrie und Psychotherapie des Kindes- und Jugendalters. Springer Reference Medizin: Berlin, Heidelberg.

Petermann, F. (2002): *Risiken und Förderung der emotionalen Entwicklung im Grundschulalter.* In: Itze, U./ Ulonska, H./ Bartsch, C. (Hrsg.): Problem-situationen in der Grundschule. Wahrnehmen – verstehen – handeln. Verlag Julius Klinkhardt: Bad Heilbrunn, S. 20-33.

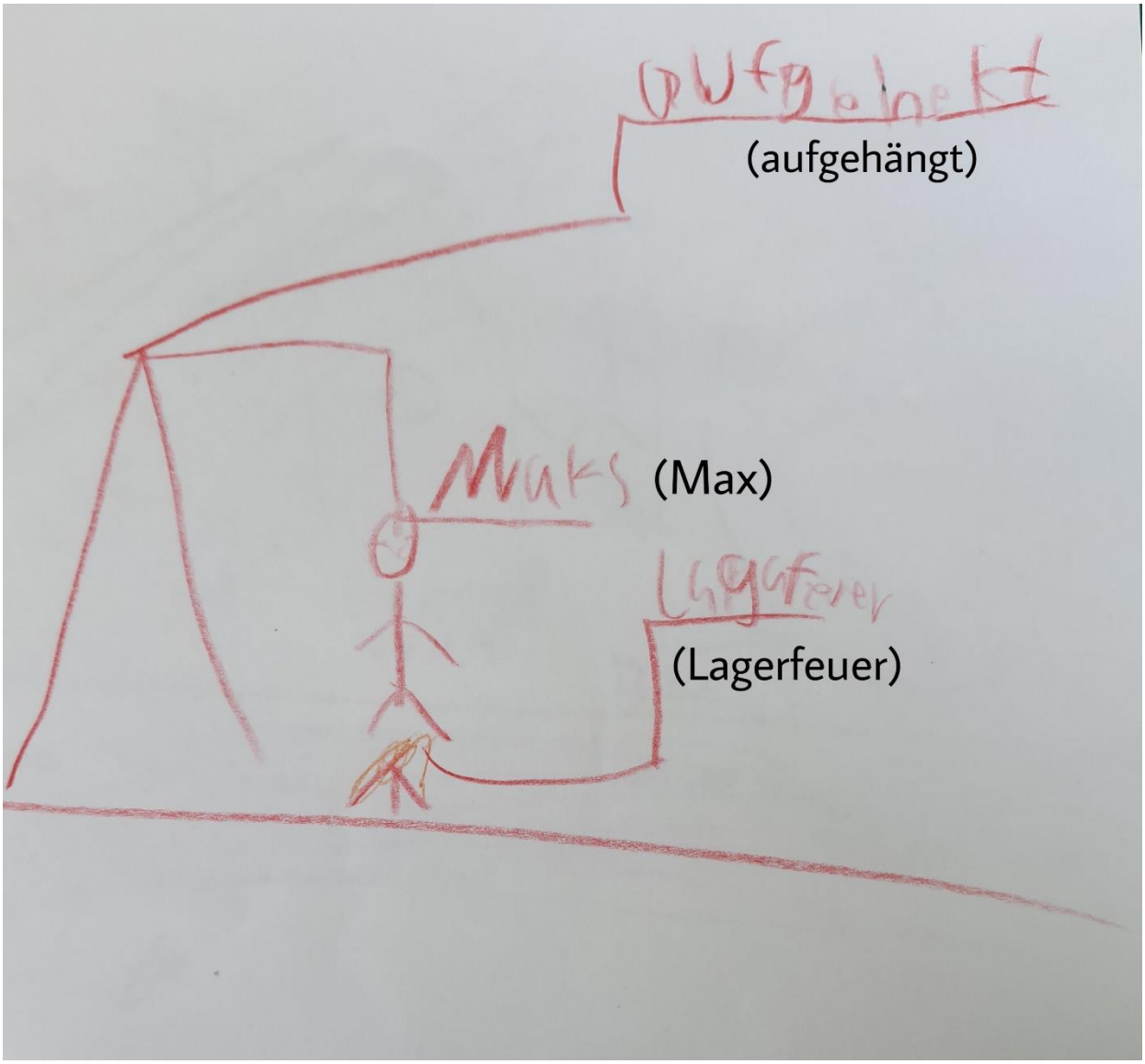
Petermann, F. et al. (2012): *Grundlagen des Sozialtrainings*. In: Petermann, F./ Jungert, G./ Tänzer, U. / Verbeek, D.(Hrsg.): Sozialtraining in der Schule. Beltz Verlag: Weinheim, Basel.

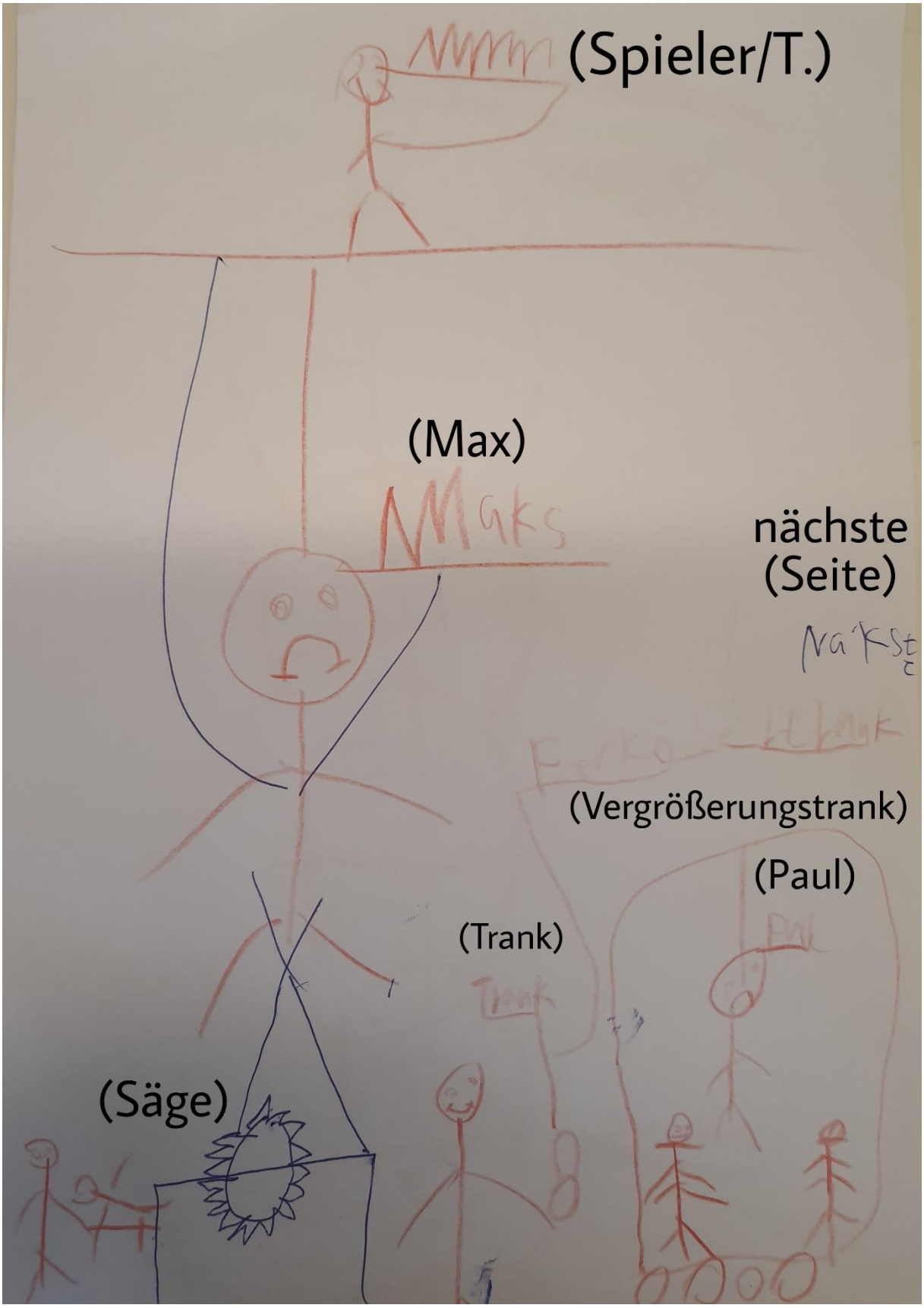
Selg, O. (1998). *Medienwirkung: Hypothesen, Modelle, Theorien*. In: tv diskurs: 2. Jg., 3/1998. Ausgabe 6, S. 48-49.

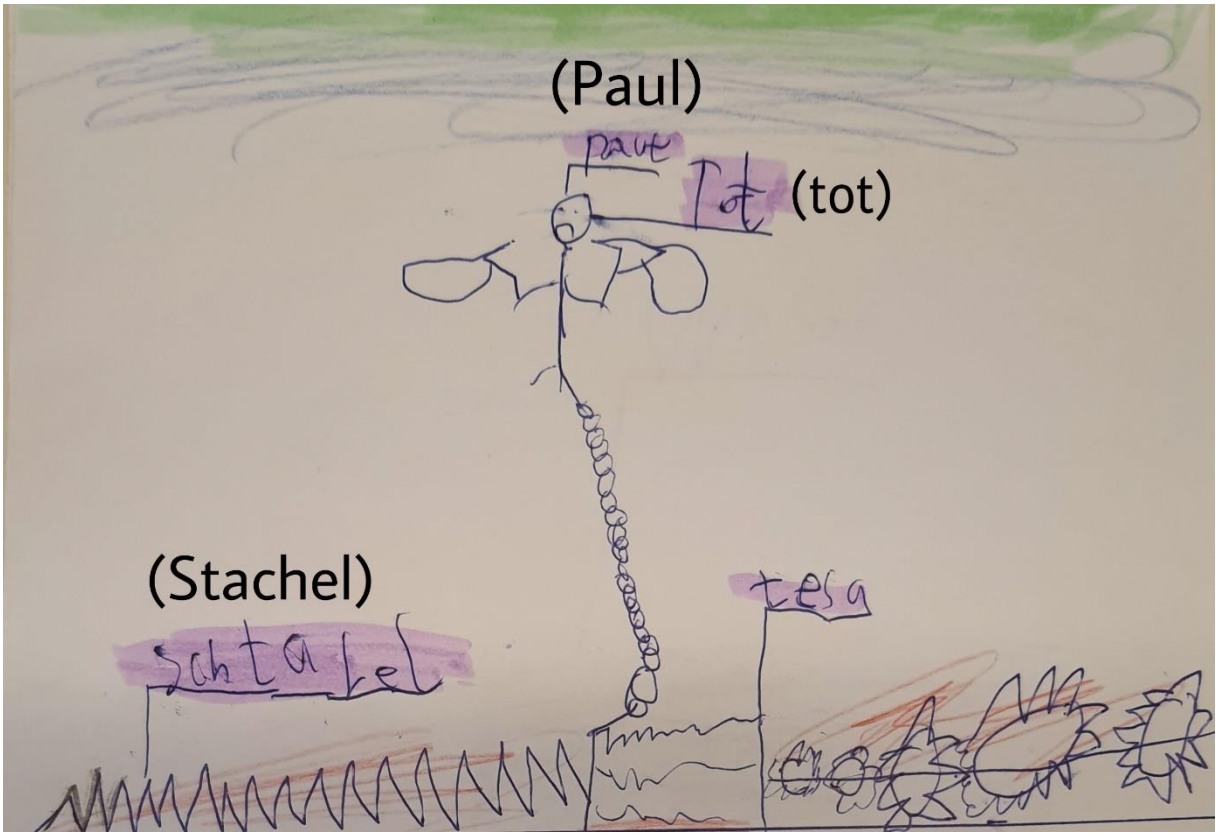
Valtin, R. (1995). *Der Beitrag der Grundschule zur Entstehung und Verminderung von Gewalt – Einleitende Überlegungen*. In: Valtin, R. & Portman, R. (Hrsg.): Gewalt und Aggression: Herausforderungen für die Grundschule. Arbeitskreis Grundschule – Der Grundschulverband – e.V: Frankfurt am Main, S. 7-20.

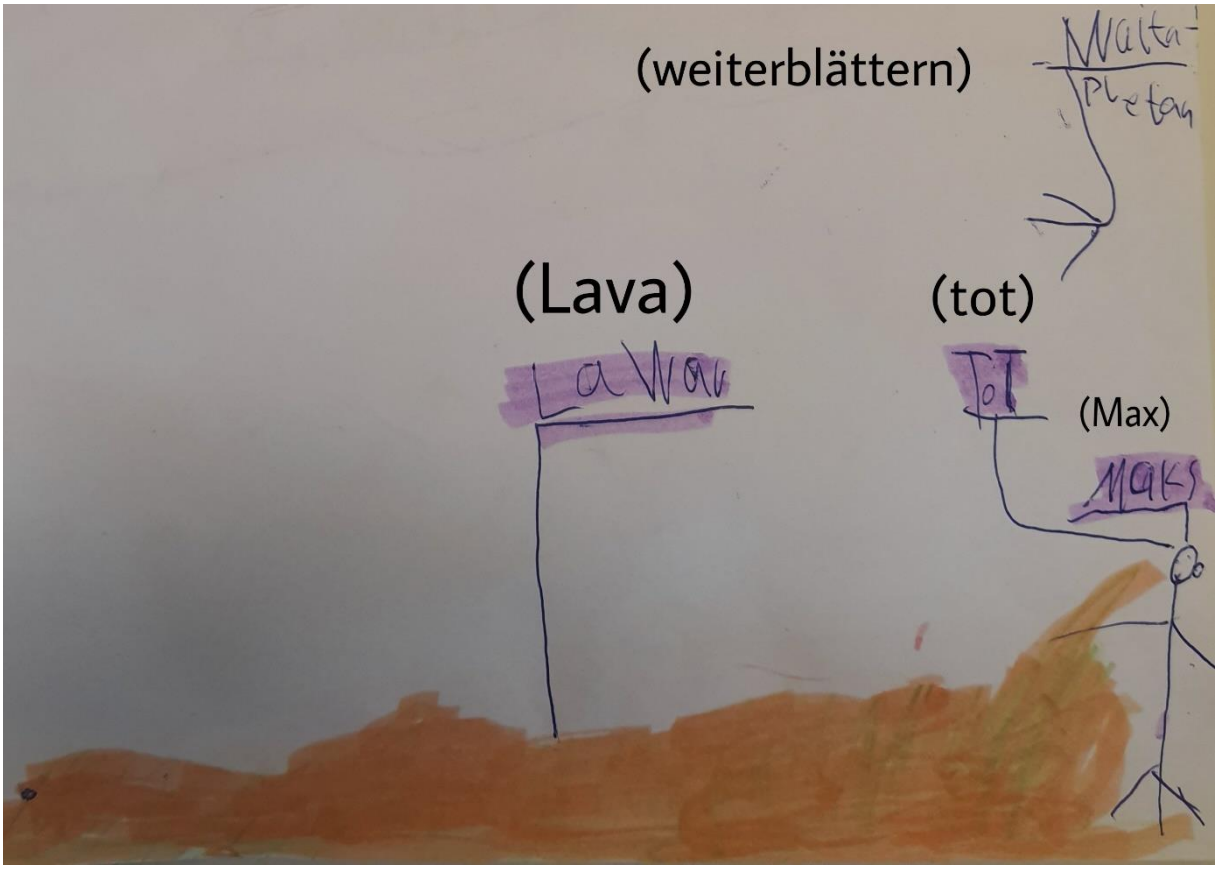
Zemp, M. & Bodenmann, G. (2015). *Neue Medien und kindliche Entwicklung*. Ein Überblick für Therapeuten, Pädagogen und Pädiater. Springer Fachmedien: Wiesbaden.

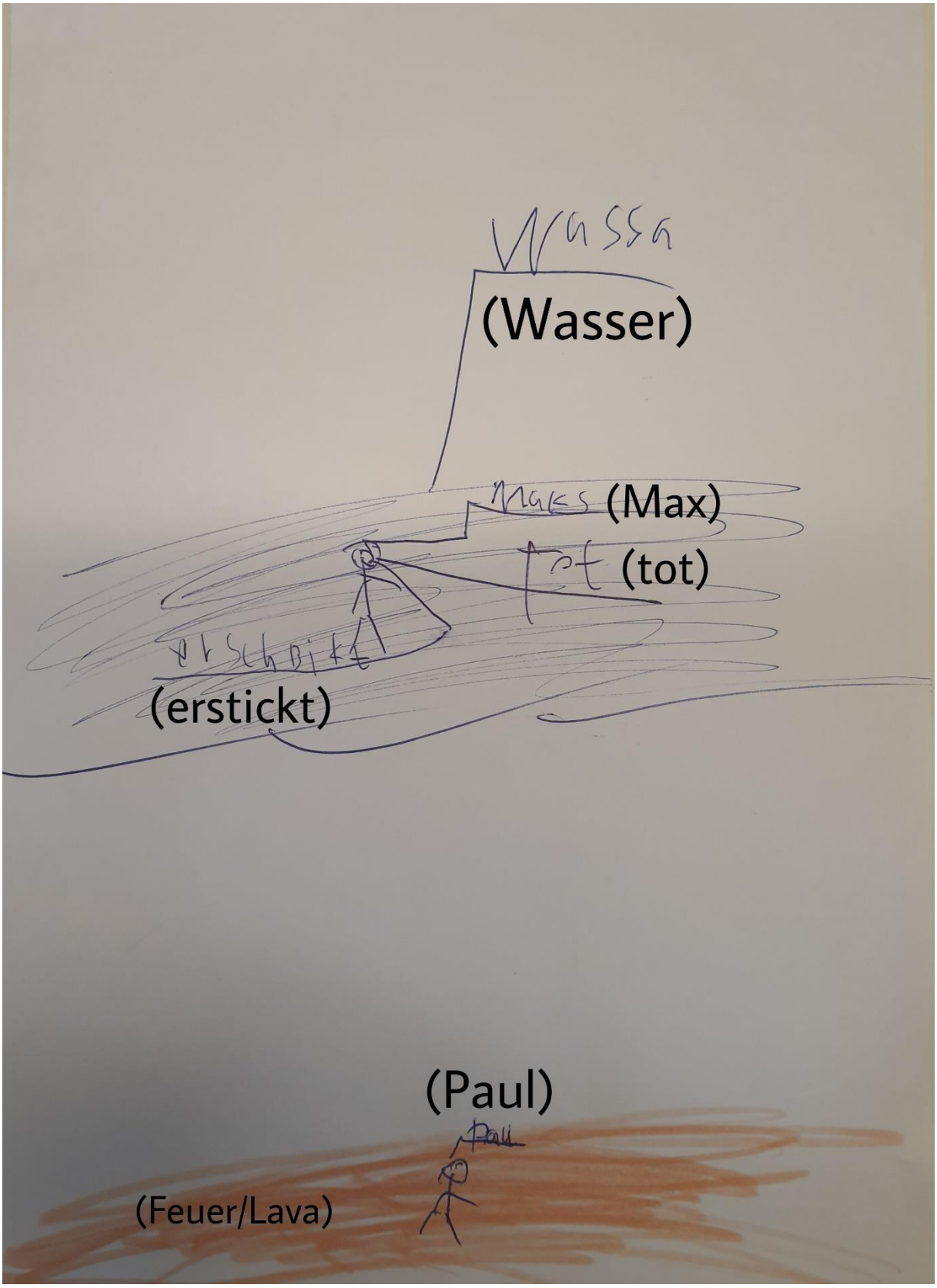
Anhang

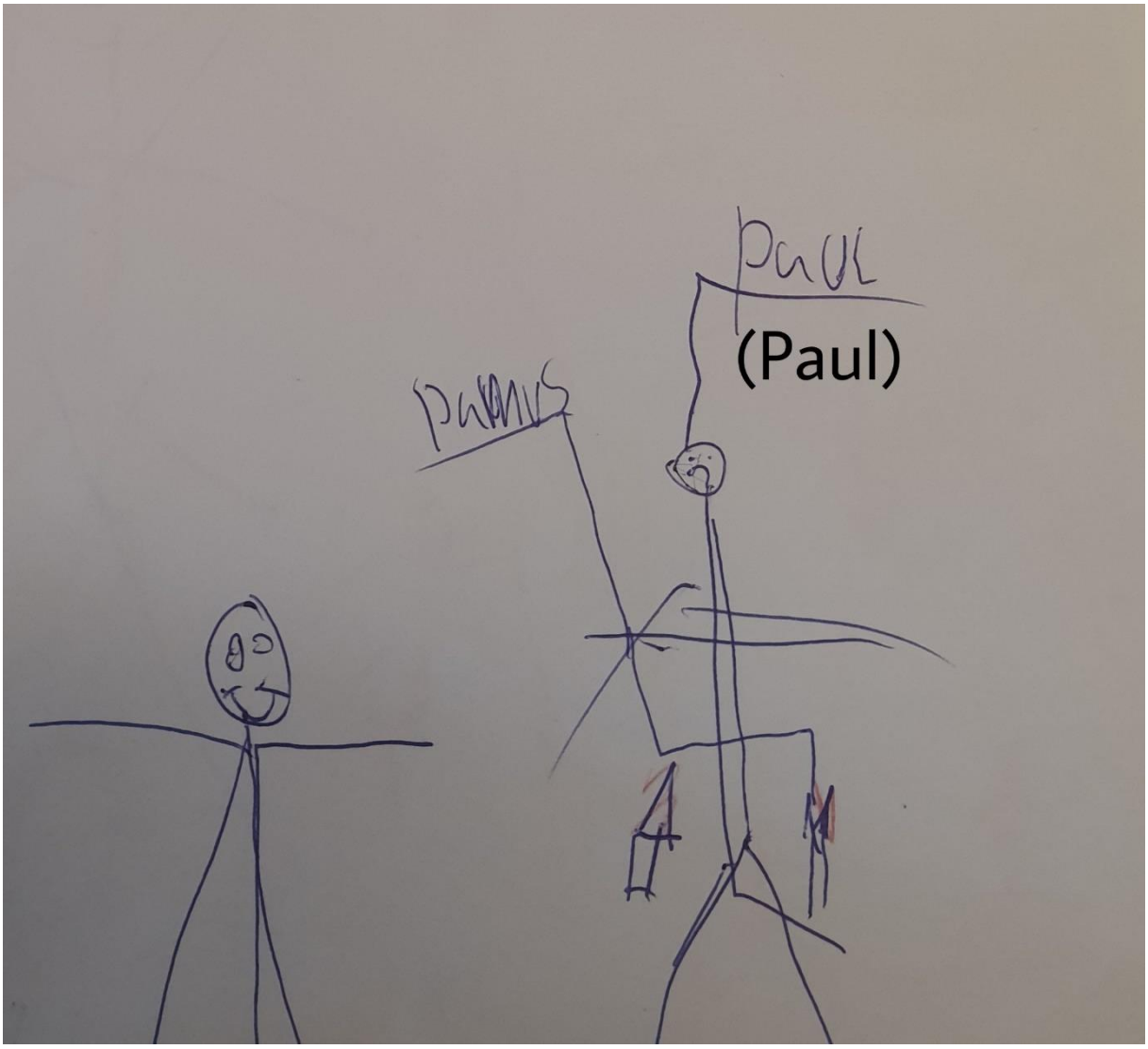



(Spieler/T.)
(Max)
nächste
(Seite)
(Vergrößerungstrank)
(Paul)
(Trank)
(Säge)


(Paul)
paul
Tot
(tot)
(Stachel)
schtachel
tesa


(weiterblättern)
Walta-
Pl-tan
(Lava)
(tot)
Lawa
Tot
(Max)
Maks


(Wasser)
(Max)
(tot)
(erstickt)
(Paul)
(Feuer/Lava)


(Paul)

Weltbund
für Erneuerung der Erziehung

An den:
Weltbund für Erneuerung der Erziehung – deutschsprachige Sektion e. V
Keplerstraße 87
D - 69120 Heidelberg

Einverständniserklärung

Hiermit genehmige ich die Veröffentlichung dieser Publikation für den Weltbund für Erneuerung der Erziehung.

Arbeitstitel: Einfluss neuer Medien in Form von Gewaltspielen auf die Gewaltbereitschaft und das Aggressionspotential von Kindern und Jugendlichen

Heidelberg, den 26.10.21

Unterschrift gez. L. Emig (Ihr Name: Lisa Emig)