Zeitschrift: Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun

Herausgeber: Lehrpersonen Graubünden

Band: 68 (2006-2007)

Heft: 2: "Unterhaltungsgewalt" - Wirkungen und Gegenmassnahmen ; Neue Medien im Unterricht und im Elternhaus

Artikel: "Unterhaltungsgewalt" - Wirkungen und Gegenmassnahmen

Autor: Hänsel, Rudi / Hänsel, Renate

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-357603

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 13.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

«Unterhaltungsgewalt» – Wirkungen und Gegenmassnahmen

von Rudi und Renate Hänsel

«Heute haben wir die Generation vor uns, die wir über die Gesundheitsrisiken der Mediengewalt informieren können. Wenn das gelingt und korrektive Massnahmen durchgesetzt werden könnten, bedeutet das einen grossartigen Sieg der Kinder.»
Lt. Col. Grossman, D. (2006). In: Hänsel, R./ Hänsel, R. (Hrsg.). Da spiel ich nicht mit!

In den USA kaufen Eltern ihrem sechs Monate alten Nachwuchs Spielkonsolen mit Riesentastatur und Computerspiele wie «Baby Einstein» oder «Brainy Baby», weil ihnen von der Spiele-Industrie weis gemacht wurde, ihre Kinder würden dadurch intelligenter («The New York Times» v. 23.01.2006).

In Baden-Württemberg wird der Unterrichtsausschluss einer 14-jährigen Schülerin wegen Weitergabe von gewalttätigen, pornographischen und perversen Videosequenzen auf ihrem Handy durch ein Verwaltungsgerichtsurteil bestätigt, weil durch ihr Tun «das seelische Gleichgewicht und sittliche Empfinden der Mitschüler massiv beeinträchtigt und Angstzustände hervorgerufen werden können» (Beschluss des Verwaltungsgerichts Karlsruhe v. 15. März 2006).

In der Alfred-Teves-Schule in Gifthorn wird ein Schüler grundlos krankenhausreif geschlagen mit dem einzigen Zweck, die Schlägerei mit dem Handy aufzunehmen und anschliessend unter Freunden herumzureichen («Panorama»-Sendung der ARD Nr. 664 v. 02.02.2006).

Vor deutschen Fernsehapparaten sitzen um 22 Uhr noch 800 000 Kinder im Vorschulalter, um 23 Uhr sind es noch 200 000 und um Mitternacht immerhin noch 50 000 (Spitzer, M. (2006). In: Zeitschrift für Nervenheilkunde, S. 5).
Wie viele Grausamkeiten, Perversionen und sonstige Gemeinheiten die Kinder bis zu diesem Zeitpunkt Gelegenheit hatten zu sehen, weiss jeder, der um diese Zeit einmal durch die Fernsehprogramme zappt.

In den USA sind 1,5 Millionen Spieler für AA (Americas Army: Operations) registriert. Als Mitglied einer Spezialeinheit sind sie dann virtuell im Irak unterwegs und jagen Terroristen. 20–30% klicken anschliessend die Rekrutierungs-Website der Armee an, die mit solchen Mitteln ihren Mangel an Soldaten zu beheben sucht («Neue Zürcher Zeitung» v. 22.09.2006).

Wie wollen wir uns als Lehrer und Erzieher dieser Realität stellen, dass viele unserer Kinder täglich solcher «Unterhaltungsgewalt» ausgesetzt sind?
Wollen wir uns denen anschliessen, die finden, es ist einfach ein Phänomen der modernen Zeit und Kinder müssen halt «Medienkompetenz» lernen? Oder denen, die warnen, dass unsere Kinder davon krank, nervös, leistungsschwach und gewalttätig werden, wie es die amerikanischen Kinderärzte in einem Kongresshearing taten?
Oder denen, die uns wie der amerikanische Militärpsychologe Dave Grossman aufmerksam machen, dass wir unsere Kinder zum Töten trainieren und letztendlich eine Gewaltkultur erzeugen, die eine direkte Vorbereitung für den Krieg ist?

Was ist Unterhaltungsgewalt und welche Verbreitung findet sie in unserer Gesellschaft?

Unter Unterhaltungsgewalt verstehen wir mit Dave Grossman Darstellungen von Gewalt in den vorwiegend elektronischen Medien, «die gewalttätige Handlungen gegenüber Menschen oder Tier verherrlichen und/ oder sensationell ausschmücken und sie als akzeptables Verhalten zeigen». Gewalttätige Handlungen bzw. «Gewalt ist die gezielte Anwendung von Zwang, um einem Menschen oder Tier Schaden zuzufügen. Das Ergebnis ist eine Verletzung – physischer oder psychischer Natur, tödlich oder nicht tödlich» (Grossman / De Gaetano [2002]. Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Stuttgart, S. 127).

Angebot, Verfügbarkeit und Zugangsmöglichkeiten und damit der Konsum von gewalthaltigen Medienprodukten haben in den letzten Jahren dramatisch zugenommen. In den USA konsumieren Kinder und Jugendliche pro Tag durchschnittlich acht Stunden Bildschirmunterhaltung. Ein durchschnittlicher junger Mensch hat mit 18 Jahren allein 200 000 Gewaltakte nur schon im Fernsehen gesehen (vgl. Amerikanische Akademie der Kinderärzte, et al. (2000). Gemeinsame Erklärung zur Mediengewalt. In: Hänsel, R./Hänsel, R. (Hrsg.). Da spiel ich nicht mit! Donauwörth, S. 76). Der Kriminologe Christian Pfeiffer warnt vor einer gravierenden Unterschätzung des Problems der «Medienverwahrlosung»: 20% der deutschen Jugendlichen sehen im Durchschnitt täglich einen Horrorfilm. Vokabellernen nach einem solchen Film sei nicht mehr möglich, da die «emotionale Wucht» der Bilder das Gelernte verdränge. «Jeder dritte Junge drohe in die Falle von Fernsehen, Internet und Videospielen abzurutschen» («Spiegel online» v. 27. 04.04).

Eine Steigerung erfuhr der Mediengewaltkonsum durch den heute fast jedem Jugendlichen möglichen Zugang zum Internet und die Produktion von interaktiven Videospielen, die heute eine der beliebtesten Unterhaltungsformen darstellen. In Form von diesen Videospielen hat die Unterhaltungsindustrie Tötungssimulatoren geschaffen, mit denen unsere Kinder, wenn sie wollen, das Töten von Menschen üben können. Unsere Gesellschaft lässt damit etwas zu, was einzelne Individuen psychisch und physisch schwer schädigen und tödliche Folgen für Mitglieder unseres Gemeinwesens haben kann: In Amerika gab es in einem Jahr 150 School-Shootings, in Deutschland (Passau, Bad Reichenhall, Meissen, Metten, Darmstadt, Brandenburg, Freising, Gersthofen, Erfurt, Coburg) ähnliche Ereignisse mit insgesamt 30 Todesopfern und weiteren Schwerverletzten. All das war vor zehn Jahren nicht denkbar.

Jede neue Produktion steigert die Brutalität: «Brecheisen, Hammer, Kettensäge bezeichnen die Evolutionsstufen bei der virtuellen Menschenjagd. Gnade bringt keinen Punktgewinn. Ego-Shooter war gestern; das Videospiel ‹Manhunt› fordert den ganzen Sadisten» («Süddeutsche Zeitung» v. 20.04.04). Aber nicht nur virtuelle Spielfiguren können gejagt werden, sondern die Technik macht es heute möglich, dass der Spieler Konterfeis von missliebigen Personen (z. B. Lehrer oder Eltern) einscannen und im Spiel abschiessen oder quälen kann.

Die Computer- und Videospiel-Branche hat weltweit einen Jahresumsatz von annähernd 20 Milliarden Dollar. Deshalb kämpfen z. B. in den USA die Produzenten dieser perversen «Unterhaltung» mit «Zähnen und Klauen» (Grossman) gegen jegliche Einschränkungen durch den Gesetzgeber. Aber auch Fernseh- und Videofilme werden immer gewaltvoller und brutaler und entziehen sich weitgehend der Kontrolle, obwohl es entsprechende Gesetze und Kontrollinstanzen durchaus gibt.
All diese Gewaltdarstellungen und -trainings hinterlassen Spuren bei unseren Kindern, die wir alle täglich empfinden:

- Das Gemüt unserer Kinder und Jugendlichen wird mit nutzlosen bis zerstörerischen Inhalten angefüllt, die für Aufbauendes kaum mehr Platz lassen.
- Mediengewalt greift in zwischenmenschliche Bindungen und Wertgefüge ein, was Eltern und Lehrer zu spüren bekommen.
- Mediengewalt verfestigt Passivität und andere ungesunde Gewohnheiten bis hin zur Sucht.
- Mediengewalt stumpft das Mitgefühl ab und senkt so die natürliche Hemmschwelle anderen weh zu tun.
- Mediengewalt kann verantwortlich sein für Ängste, Depressionen und das Gefühl, man bewege sich in Feindesland.
- Mediengewalt ist dem Friedensanliegen als ethisches Ziel in Erziehung und Gesellschaft diametral entgegengesetzt und drängt es in den Hintergrund; denn sie führt dazu, dass Gewalt leichtfertiger angewandt wird im Leben des Einzelnen und im Zusammenleben der Menschen und Völker.

Müssen wir – als die die Gesellschaft tragende Generation (Eltern, Erzieher, Bürger) – da nicht tätig werden, anstatt einfach zuzuschauen. Ist es nicht unsere Aufgabe, den Sachverhalt genauer anzuschauen und daraus Handlungsstrategien abzuleiten?

I. Den Sachverhalt klären

Mythos Wissenschaftsstreit

Über die destruktiven Wirkungen des Umgangs mit elektronischen Medien, besonders von gewalthaltigen Computerspielen auf Kinder und Jugendliche besteht in der Fachwelt keinerlei Zweifel. Dass die schädlichen Auswirkungen wider alle Vernunft immer wieder geleugnet werden und ein angeblicher «Wissenschaftsstreit» behauptet wird, ist nur ein «Trick», wie es der renommierte Kriminologe Schneider nennt, um das Problem der verheerenden psychosozialen Folgen aus der Welt zu schaffen – und – so möchte man hinzufügen – weiter produzieren zu können. Grossman spricht von «pet-scientists», (‹pet› = engl. Haustier), die sich gewisse Hersteller halten, um die Ergebnisse der umfassenden Medienwirkungsforschung mittels sogenannten «Studien» anzuzweifeln. Von etwa 3600 seriösen empirischen Arbeiten zum Zusammenhang zwischen dem Konsum von Mediengewalt und gesteigerter Aggressivität stellten alle ausser 18 einen solchen Zusammenhang fest und dieser Einfluss der Medien hält jahrzehntelang an. So die amerikanische Akademie der Kinderärzte, die Gesellschaft der Kinder- und Jugendpsychiater und die Psychologische Gesellschaft in einer gemeinsamen Erklärung beim Kongresshearing im Jahre 2001 (vgl. American Academy of Pediatrics: Media Violence. In: Pediatrics, Volume 108, No 5, November 2001, pp 1222–1226).

Forschungsergebnisse zu Mediengewalt und Aggressivität

Die amerikanischen Kinderärzte, Kinder- und Jugendpsychiater und Psychologen stellten nach der Meta-Analyse aller bisherigen seriösen Studien fest:

- Der mediale Gewaltkonsum führt zu einer grösseren Akzeptanz der Gewalt als «Problemlösungsmittel». Es scheint normal, Waffen zu tragen, und das wird als persönlicher Machtgewinn empfunden.
- Kinder und Jugendliche entwickeln ein «mean-world-syndrom», das heisst: Sie empfinden die Welt als einen Platz, in der man Angst haben muss.
- Viele Kinder und Jugendliche zeigen Angst, Depressionen, Schlafstörungen und Albträume als Folge des Gewaltmedienkonsums.
- Mediengewalt desensibilisiert gegenüber realer Gewalt im Leben.
- Interaktive Computerspiele wirken noch viel verheerender: Kinder und Jugendliche erlernen durch sie Verhaltensdrehbücher, die Feindseeligkeiten und Aggressivität darstellen und auch hervorrufen und die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass es zu Gewalttätigkeiten kommt.

Die Kinderärzte schlussfolgern:

- Interpersonelle Gewalt stellt heute das wichtigste Gesundheitsrisiko für Kinder und Jugendliche dar, mehr als Infektionskrankheiten, Magen-Darm-Probleme oder andere Krankheiten.
- In Amerika führen Mord und Selbstmord die Liste der Todesursachen bei Kindern und Jugendlichen an.

Die Kinderärzte empfehlen:
Kinder und Jugendliche sollten so wenig wie möglich den gewalthaltigen Medien ausgesetzt werden.

Forschungsergebnisse zu Medienkonsum, kognitiver Entwicklung und Schulleistung

Neben diesen umfangreichen Forschungsbefunden zum Zusammenhang von Medienkonsum und Aggressivität gibt es in letzter Zeit im deutschsprachigen Raum neuere Arbeiten zur Wirkung des elektronischen Medienkonsums auf kognitive Entwicklung, Leistungsfähigkeit und körperliche Gesundheit. Wir nennen hier nur die wichtigsten Ergebnisse:

> Häufiges Fernsehen und der Konsum von Videos im Vorschulalter beeinträchtigen die kognitive und motorische Entwicklung des Vorschulkindes (sprachlich und visuo-motorisch)

Dass Kinder mit einem hohen TV-Konsum in ihrer Sprachentwicklung bis zu einem Jahr hinter anderen Kindern zurückbleiben, hat die britische Sprachforscherin Sally Ward schon vor mehr als einem Jahrzehnt festgestellt (vgl. Dost, B. (1996). Rettet un-

sere Kinder. Die visuelle Gewalt und ihre Folgen. München, S. 18f.).
In einer Erhebung durch das Mainzer Sprachheilzentrum fand sich in drei aufeinander folgenden Zeitabschnitten eine gewaltige Steigerung bei den Sprachentwicklungsstörungen, die die Forscher u. a. auf den zunehmenden Medienkonsum zurückführten (vgl. a. a. O.)

In einer 2006 in der Fachzeitschrift «Kinder- und Jugendarzt» veröffentlichten Studie stellen die Autoren Winterstein und Jungwirth die Ergebnisse ihrer Untersuchung von 1859 Vorschulkindern vor. Zur Beurteilung der bildhaften Wahrnehmung und visuo-motorischen Fähigkeiten wurde der so genannte Mensch-Zeichen-Test für Vorschulkinder eingesetzt, um den Zusammenhang zwischen dem Konsum von Bildschirmmedien und visuo-motorischen Fähigkeiten zu erfassen. (Daneben wurde auch der Einfluss des Passivrauchens untersucht, der im Folgenden vernachlässigt wird). Die erzeugten Bilder wurden dann in Beziehung zur Fernsehzeit der Kinder gesetzt. Die Ergebnisse zeigen einen eindeutigen Zusammenhang zwischen hohem Fernsehkonsum einerseits und Defiziten in der visuellen Wahrnehmung oder im Mengenerfassen andererseits. Kinder, die nur bis zu 60 Minuten Fernsehen schauten, zeichneten vollständigere und differenzierte Bilder vom Menschen als solche, die bis zu drei Stunden schauten (s. Zeichnung Abb. 1)

In Würzburg wurde 2003 die Hypothese überprüft, dass die schwächeren Sprach- und Leseleistungen bei Vor- und Grundschulkindern mit erhöhtem Fernsehkonsum schlussendlich von der sozialen Benachteiligung ihrer Familien herrühre. Diese Hypothese wurde nicht bestätigt: Auch bei der zusätzlichen Berücksichtigung des sozioökonomischen Status als Faktor hatten die vielsehenden Kinder aus den Familien mit hohem sozioökonomischen Status besonders schlechte Leistungen in Sprach- und Leseleistungen (Ennemoser, M. et al. (2003): Fernsehkonsum und die Entwicklung von Sprach- und Lesekompetenzen im frühen Grundschulalter. In: Zeitschrift für Entwicklungspsychologie und pädagogische Psychologie, 35 (1) 12–26).

Die schulische Leistungsfähigkeit in den Kernfächern Sprachen, Naturwissenschaften und Mathematik ist umso schlechter, je länger die Schüler vor dem Fernseher sitzen oder an Spielkonsolen bzw. am Computer spielen.

Der niedersächsische Kriminologe Christian Pfeiffer untersuchte 2005 den Zusammenhang zwischen dem Medienkonsum Jugendlicher und ihren Schulleistungen. Herangezogen wurden die Daten von 17 000 Neunt- und 6000 Viertklässlern. Die Schulleistungen wurden anhand der Ergebnisse dieser Schüler in den von PISA getesteten Schulfächern gemessen und in Beziehung zum erhobenen Medienbesitz und- Konsum der jungen Leute gesetzt.

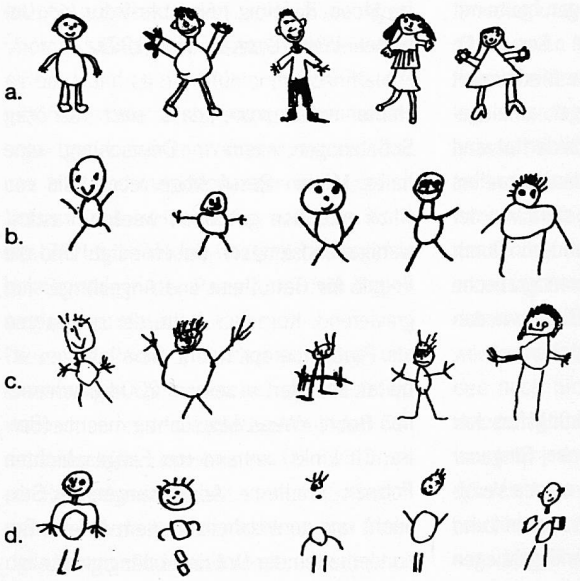


Abb. 1: Typisch Mensch-Zeichnungen von Vorschulkindern
a) aus Nichtraucher-Familien und einer täglichen Fernsehdauer bis 60 Minuten
b) bei einem täglichen Fernsehkonsum von mindestens 3 Stunden
c) bei einem elterlichen Nikotinabusus von mindestens 20 Zigarettten täglich und
d) fragmentierte Mensch-Zeichnungen

Bei Konsum und Verfügbarkeit elektronischer Medien gab es interessante regionale Unterschiede: Jungen aus Dortmund verbrachten pro Jahr mehr Zeit vor Fernseher und Play-Station als im Schulunterricht (1430/1140 Std). Dort hatten 64 % der zehnjährigen Jungen in ihrem Zimmer einen eigenen Fernseher und 56 % eine eigene Spielkonsole. In München hatten dagegen nur 28 % der Jungen einen eigenen Fernseher und ca. 27 % eine eigene Spielkonsole. Nicht unerwartet für uns stellt Pfeiffer fest:

«Die Verfügbarkeit eigener Mediengeräte erhöht die tägliche Konsumdauer stark: Kinder ohne eigenen Fernseher schauen an Schultagen rund 70 Minuten fern, Kinder mit eigenem Gerät mehr als zwei Stunden. Eine eigene Spielkonsole bedeutet bei einem Zehnjährigen an Schultagen eine Erhöhung der Spielzeit von 20 auf über 50 Minuten.» Und «wer als 10-jähriger über einen eigenen Fernseher verfügt, schaut dreimal häufiger Filme, die wegen ihres brutalen Inhaltes eigentlich erst ab 16 oder 18 Jahren frei gegeben sind».

Setzt man die Intensität des Konsums in Beziehung zu den erreichten Schulleistungen bestätigen sich die Ergebnisse früherer Studien aus anderen Ländern: Je höher die Verfügbarkeit entsprechender Geräte, je mehr Konsum elektronischer Medien, je brutaler die Sendungen und Spiele, desto schlechter die Schulleistungen, vor allem bei den Jungen.

So erreichten Jungen, die häufig Spiele ab 18 Jahren gespielt haben (und diese Spiele sind besonders brutal) im Vergleich zu denen, die keine Spiele spielen eine im Durchschnitt 0,5 bis 0,7 schlechtere Note.

Von Dortmunder Jungen, die einen vergleichsweise hohen Gerätebesitz und hohen Medienkonsum ausweisen, haben nur 30 % am Ende der vierten Klasse eine Empfehlung für das Gymnasium bekommen; in München sind es 49 %.

Als Ursachen nennt Pfeiffer das, was wir alle im pädagogischen Alltag oft beobachten:

Die soziale Existenz verarmt
«Wer pro Tag in seiner Freizeit mehr als drei oder vier Stunden mit Fernsehen und Computerspielen verbringt, der versäumt das Leben (...). Seine soziale Kompetenz wird nicht voll entwickelt.»
Die schulische Arbeit leidet
«Wer täglich stundenlang fernsieht, hat zudem kaum noch Zeit, die schulischen Hausarbeiten konsequent zu erledigen oder für die Schule zu lernen.»
«Die körperliche Bewegung leidet
unter einseitigem, überwiegend medialem Freizeitverhalten, womit anregende Wirkungen sportlicher Betätigung auf die kognitive Leistungsfähigkeit ausbleiben.»
Horror macht vergesslich!
«Durch eine Aktivierung der Stressachse (Computerspiele, Actionfilme) kann eine Beeinträchtigung vorangegangener Lernvorgänge ausgelöst werden (...) Was das Kind in den Stunden nach dem Erlernen von Schulwissen erlebt, kann entscheidend für die langfristige Festigung des Erlernten sein!»

Die intensive Nutzung von Computern zu Hause und in der Schule wirkt sich nicht positiv auf die Schulleistungen aus, wie immer behauptet wird

In einer Studie über die Effekte der Nutzung des Computers in der Schule und zu Hause auf das Lernen (2005) von *Thomas Fuchs* und *Ludger Wössmann* wurden 96 855 Schülerdaten aus 31 Ländern, Teilnehmern der PISA-Studie, analysiert.
Die Fragestellung war: Wirkt sich die intensive Nutzung von Computern in der Schule und zu Hause positiv auf die in der PISA-Studie gemessenen Basiskompetenzen Sprachleistungen, Mathematik- und Naturwissenschaftsleistungen aus?

Die Antwort lautete:
«Die Verfügbarkeit von Computern zu Hause und die intensive Nutzung von Computern in der Schule gehen nicht mit besseren, sondern zumeist sogar mit schlechteren Schülerleistungen in den PISA-Basiskompetenzen einher.»
Der negative Effekt wird noch grösser, wenn zu Hause mehr als ein Computer zur Verfügung steht. In der Schule sinken mit zunehmender Computernutzung die Schülerleistungen linear.

Die Erklärung für dieses überraschende Forschungsergebnis, die die Autoren gefunden haben, lautet:
- Der Computer zu Hause wird von Schülern überwiegend nicht für lernfördernde Zwecke (Lernsoftware, Internet-Recherche, etc.) genutzt sondern für Computerspiele, besonders dann, wenn zwei Computer vorhanden sind. Wenn Computer «mutmasslich lediglich zum Spielen eingesetzt werden, besitzen sie ein hohes Ablenkungspotential und können andere Aktivitäten wie Hausaufgaben und Lernen beeinträchtigen, was auf Kosten der Schulleistungen geht. Achten allerdings die Eltern und Schüler darauf, dass der Computer in erster Linie nicht für Spielzwecke, sondern für lernfördernde Tätigkeiten wie Internetrecherche oder Umgang mit Lernsoftware eingesetzt wird, vermindert sich der negative Einfluss und kann sich (...) sogar in einen leicht positiven Gesamteffekt umkehren.»
- «Die Computernutzung zu Lehrzwecken (in der Schule) hat vermutlich andere effektivere Unterrichtsformen wie den Tafel gestützten Unterricht verdrängt.»

Der nahezu ungehinderte Zugang zu pornografischen, perversen, brutalen Internet-Sex-Seiten erhöht bei Kindern und Jugendlichen das Risiko einer u. U. folgenreichen Fehlentwicklung

In einem Veranstaltungshinweis von «pro familia» München e.V. vom Oktober 2006 zum Thema «Bildware Sex: Jugendliche sehen soviel Sex wie nie zuvor» ist zu lesen:
«Genau genommen machen Jugendliche ihre ersten sexuellen Erfahrungen heute mit visuellen Darstellungen von Sexualität. Durch die enorm sexualisierte Medienwelt und den mehr oder weniger uneingeschränkten Zugang zu dieser Bilderflut sind Mädchen und Jungen in ihren sexuellen Handlungen und Erfahrungen stark von der Kraft dieser Eindrücke beeinflusst. Durch klischeehafte, sexistische, pornografische oder Gewalt verherrlichende Bilder werden viele Jugendliche stark verunsichert.»

Der Augsburger Medienwirkungsforscher und Gerichts-Gutachter Werner Glogauer wies schon vor Jahrzehnten in seinen Veröffentlichungen darauf hin, dass Angebot und Nutzung von Sexmedien stark gestiegen sind und diese Medien über das Internet leicht zugänglich sind. Er konnte aufzeigen, dass Kinder und Jugendlichen hier gezeigte perverse Sexualität als normal ansehen und dadurch oftmals Sexualängste entwickeln. Hinzu kommt seiner Meinung nach, dass durch Beobachtungslernen die Jugendlichen dieses gesehene Sexualverhalten nachahmen. Das heisst für ihn, dass Kinder und Jugendliche nicht mehr nur Opfer von Sexualdelikten sind, sondern auch zu Tätern gegenüber Gleichaltrigen werden. Häufig werden Kinder und Jugendliche nach seinen Forschungsergebnissen durch die Sexmedien zu Frauenhassern und Macho-Typen.
In seinem Beitrag «Wie Kinder und Jugendliche durch Sexmedien und Pornografie zu Sexualtätern werden» (in: Hänsel, R/ Hänsel, R. (2006), S. 105–118) beschreibt er zwei typische Fälle aus einer Untersuchung mit verurteilten jugendlichen Straftätern, die allen Eltern, Lehrern und Erziehern einen tiefen Einblick in dieses finstere Kapitel geben.

Auch der renommierte Kriminologe Hans Jochim Schneider wies schon vor vielen Jahren auf das Problem der jugendlichen Sexualrechtsbrecher hin, das auch in kriminologischen Fachkreisen als harmlose «Sexual- und Doktorspiele» verharmlost wurde, das sich mit dem Älterwerden auswachsen würde. «Mit dieser Ignorierung und Minimierung der Probleme», schreibt Schneider, «setzte man falsche Signale» (Vgl. Schneider, H.J. [2002] Sexualdelinquenz im Jugendalter und Beurteilung sowie Behandlung jugendlicher Sexualdelinquenten. In: Moos, R. [Hrsg.] Festschrift für Udo Jesionek. Wien, Graz, S. 165–187).

Heute weiss man, dass nach seriösen Schätzungen allein in Deutschland eine halbe Million Sexsüchtige leben, die von Klick zu Klick getrieben werden, rastlos, wahllos und letztlich unbefriedigt. Und die Folgen für Betroffene und Angehörige sind gravierend. Kornelius Roth, der seit Jahren als Psychotherapeut mit Sexsüchtigen arbeitet, schildert in seinem 2004 erschienenen Buch «Wenn Sex süchtig macht» (Berlin: Ch. Links) anhand von Fallgeschichten Formen, Probleme, Auswirkungen der Sexsucht und geht dabei vor allem auf die Besonderheiten der Online-Abhängigkeit ein.

Neueste Untersuchungen zeigen, dass jeder zehnte Internet-Nutzer exzessiv spielt und Suchtverhalten zeigt wie z. B. Alkoholiker

Von 7000 befragten erwachsenen Internetnutzern und bei 360 Kindern der 5./6. Klasse zeigten in einer Erhebung von Sabine Grüsser-Sinopoli in München jeweils 10% Suchtmerkmale: Bei Kindern zeigte sich das in der Vernachlässigung der Schule, der Freunde, anderer Aktivitäten, in Unruhe, Aggressionen, Nervosität bei Entzug (vgl. «Spiegel-online» v. 15.03.2006). Bei den Computerspielen ist das Abtauchen in eine andere virtuelle Welt das Verführerische: «Dort hat man das Gefühl: Ich bin jemand, ich kann Entscheidungen treffen, ich habe Macht.»

Bei zunehmender Gewöhnung muss – wie beim Alkohol – die Dosis gesteigert werden. So wurde im Laborexperiment nachgewiesen, dass der Anblick von Computerspielen bei süchtigen Spielern im Gehirn dieselben Mechanismen auslöst wie bei Alkoholikern der Anblick von Alkohol (vgl. Suchtforschergruppe der Berliner Charité, a.a.O.).

Die (Un)Werte und (Un)Tugenden, die Fernsehen, Video- und Computerspiele vermitteln, zersetzen mit der Zeit die Werte, die Eltern und Lehrer im Erziehungsprozess zu vermitteln suchen

Die Grausamkeiten, Perversionen und Gemeinheiten, die laut ernstzunehmenden Schätzungen heute 60% bis 70% aller TV-Sendungen und einen noch grösseren Anteil bei den aktuellen Spielen betragen, strömen ständig auf unsere Kinder ein. Seit es bei Handies die Bluetooth-Schnittstelle gibt, kann man sie auf seinem Mobiltelefon sogar gegen seinen Willen vorfinden. Diesen Bildern sind die Kinder und Jugendlichen mit den Handies im wahrsten Sinne des Wortes «hautnah» ausgesetzt, sogar in der Schule, in der Pause, auf dem Schulweg und zu Hause.
Diese Eindrücke verändern Umgang und Beziehungen mit Gleichaltrigen und Erwachsenen – und zersetzen mit der Zeit auch die Wertorientierungen, die wir unseren Kindern mitzugeben suchten. So beginnen die Medien neue Werte an die Stelle der alten zu setzen und werden damit zu einer «Wertesetzungsinstitution». Traditionelle, aus der christlich-humanistischen Ethik erwachsene Werte wie Nächstenliebe, Rücksichtnahme, Friedfertigkeit, Hilfsbereitschaft, Mitgefühl und Achtung vor dem Mitmenschen treten in den Hintergrund; stattdessen muss man – will man bei den Gleichaltrigen geschätzt sein – sich cool und gefühllos geben, die härtesten Videos und Spiele kennen und benutzen, Grausamkeiten aushalten können, ohne mit der Wimper zu zucken, schnell aggressiv reagieren können. Eine Gewalt(un)kultur macht sich breit. Die Sitten verwildern, das Miteinander wird immer mehr zum Gegeneinander, in der Gesellschaft schwindet der auf einem gemeinsamen Wertekonsens beruhende Zusammenhalt.
Wenn wir Erwachsene nicht gegensteuern, findet mit der Zeit ein Prozess der (Un)Wertebildung statt. Werte, die nicht für ein demokratisches und friedfertiges Zusammenleben geeignet sind, sondern eher auf eine Zukunft der Gewalt und des Krieges vorbereiten.

Killerspiele senken eindeutig die Hemmschwelle zum Töten durch tausendfaches Trainieren der Tötungshandlung und machen unempfindlich gegenüber dem Schmerz anderer. Killerspiele bereiten auf den Beruf des Söldners vor!

Erfurt ist noch lange nicht vergessen. Mit dem Namen dieser ostdeutschen Stadt verbindet uns die Erinnerung an einen bis dahin in Deutschland unvorstellbaren Amoklauf eines Jugendlichen. Wegen angeblicher Kränkungen erschoss er einen Teil des Lehrerkollegiums seines ehemaligen Gymnasiums sowie Mitschülerinnen, eine Sekretärin und einen Polizisten, und am Ende richtete er sich selbst. Kein Mitgefühl, keine soziale Verantwortung, keine moralische Hemmschwelle, keine ethische Erwägung haben ihn daran gehindert. Er erschoss seine Lehrer, die er seit Jahren kannte, von vorne ins Gesicht, so dass sie zum Teil erst durch medizinische Gutachten identifiziert werden konnten. Der Kopfschuss von vorne, den noch nicht einmal die Killerkommandos der Mafia oder der Hitler-SS praktizierten, wird jedoch in den so genannten Killerspielen tausend Mal trainiert und gebührend honoriert. Und der Schüler Steinhäuser, ein Freund des Ego-Shooter-Spiels «Counter-Strike» hat das auch tausend Mal trainiert und damit vor Freunden geprahlt.
Wie können Jugendliche mit solchen Scheusslichkeiten bei ihren Kameraden zur Geltung kommen, ist Gefühllosigkeit ein «Wert», der einem zu Ansehen verhilft.
Dass Videospiele in den USA als gezielte Vorbereitung auf das Töten im Krieg eingesetzt werden, ist seit Jahren bekannt. Dass mit brutalen Spielen Rekruten geworben werden, die der US-Armee langsam ausgehen, auch. Denn die grausamen Video- und Computerspiele bewirken neben dem Trainingseffekt, zum Beispiel der Perfektionierung der Augen-Hand-Koordination, die gefühlsmässige Abstumpfung und die Lahmlegung ganzer Hirnregionen, in denen das vernunftmässige Denken angesiedelt ist. Stattdessen stimulieren sie Ängste und andere Affekte. Solcherart trainierte Jugendliche lassen sich – gerade wenn sie auch sonst keine Perspektive haben – gut für den Krieg gebrauchen. Die grausamen Folterszenen in den unter amerikanischer Kontrolle stehenden Gefängnissen im Irak legen Zeugnis davon ab. Der amerikanische Militärpsychologe Lt. Col. Dave Grossman klärt den unwissenden Zeitgenossen in seinem Buch «Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht» über diese Vorbereitung auf den Söldnerberuf ungeschminkt auf (vgl. Grossman/DeGaetano. (2002). Stuttgart; s.a. «Neue Zürcher Zeitung» v. 22.09. 2006 «Fortsetzung des Krieges mit virtuellen Mitteln. Der Nahost-Konflikt als Kulisse für Computerspiele» von Alfed Hackensberger).

II. Was tun? Wie gegensteuern?

Nach dem oben Dargestellten dürfte klar sein, dass wir als Erzieher unsere Kinder der «Medienverwahrlosung» (Pfeiffer) nicht überlassen können. Jedes Tier schützt seine Brut vor Räubern.

Eine wichtige Aufgabe haben die Gerichte, die den bestehenden, durchaus vernünftigen Gesetzen zum Durchbruch verhelfen könnten. Denn die Weitergabe gewaltverherrlichender Darstellungen ist ein Straftatbestand. Das Urteil der Karlsruher Richterin zum Ausschluss der Schülerin war in diesem Kampf ein kleiner Meilenstein. Und auch das Handy-Nutzungsverbot, das seit dem 1. August 2006 an bayerischen Schu-

len besteht, hilft die Gesetze zum Gewaltverbot durchzusetzen.
In Amerika klagen Elterninitiativen gegen Spielehersteller – nach dem Muster der Prozesse gegen die Tabakindustrie – und machen sie für die Folgen – Gewalttaten, Selbstmorde etc. von Jugendlichen – verantwortlich. Auch wenn es ein zähes Ringen ist, es hat immer wieder Erfolg (vgl. Grossman, in: Hänsel, R./Hänsel, R. (2006).

Aber natürlich liegt die Hauptverantwortung bei uns Erziehern. Und wir sind durchaus in der Lage etwas zu tun. Das wissen wir aus langjähriger eigener Erfahrung als Lehrer und Eltern und das wird durch Forschungsergebnisse bestätigt. Die drei Komponenten der von uns vorgeschlagenen Handlungsstrategie gegen Mediengewalt heissen: **Abschalten! Aufklären! Alternatives tun!**
Diese drei As gehören unbedingt zusammen: Das Eine wird ohne das andere wenig Wirkung zeigen!

Abschalten
Unter dem Titel «Die Stanford Studie: Licht am Ende des Tunnels» beschreibt Grossman in seinem neuen Buch «On Combat» ein Experiment, das in Kalifornischen Grundschulen durchgeführt wurde und auch für unsere Verhältnisse ohne weiteres anwendbar ist – wenn man es nur will!

«Im Frühjahr 2001 veröffentlichte die Universität von Stanford eine bahnbrechende Studie, die zeigte: Weniger Fernsehen ist gleich weniger Gewalt! Die Studie ergab einen fünfzig prozentigen Rückgang bei verbaler Gewalt und einen vierzig prozentigen bei körperlicher Gewalt, und das nur, weil man die Kinder ermutigt hatte, ihre Fernsehapparate und ihre Videospiele abzustellen. Thomas N. Robinson, Assistenzprofessor der Medizin in Stanford und Leiter der Studie sagte: ‹Diese Studie zeigt uns, es gibt etwas, das man ganz praktisch tun kann, in der wirklichen Welt, und dann sieht man die Wirkung›».

Die Stanford-Daten waren das Ergebnis eines Experiments an zwei vergleichbaren Grundschulen in San Jose in Kalifornien. Die Forscher erfassten zunächst sorgfältig die Ausgangslage im Hinblick auf aggressives Verhalten bei 192 Dritt- und Viertklässlern beider Schulen mit Hilfe von Beobachtungen auf dem Pausenhof und Interviews. Dann wurde an einer der beiden Schulen ein Curriculum durchgeführt, das zum Ziel hatte, dass die Kinder freiwillig ihren Videospielkonsum reduzieren und weniger fernsehen sollten. Zwei Drittel der Schüler erklärten sich bereit, 10 Tage ihre Fernseher ganz auszuschalten, was mit Hilfe eines Kontrollstreifens, den die Eltern unterschreiben mussten, gesichert wurde. Während der nächsten 20 Wochen begrenzten mehr als die Hälfte der Schüler freiwillig ihren Fernsehkonsum auf weniger als sieben Stunden pro Woche.

Nach 20 Wochen stellten die Forscher einen vierzig prozentigen Rückgang der körperlichen Gewalt sowie einen fünfzig prozentigen Rückgang der verbalen Gewalt fest, und zwar in der gesamten Grundschulpopulation derjenigen Schule, die das Experiment durchgeführt hatte im Vergleich mit der anderen Schule, die das Curriculum nicht durchgeführt hatten. Diejenigen Kinder, die am Anfang des Experiments die aller aggressivsten gewesen waren, profitierten am meisten und zeigten in der Tat die grösste Verbesserung ihres Verhaltens. Die Forscher beobachteten auch einen bedeutsamen Rückgang bei der Fettleibigkeit und bei Essproblemen an der Schule, in der das Curriculum durchgeführt worden war» (Grossman/Christensen (2005). Zit. n. Hänsel, R./Hänsel, R. (2006)).

Aufklären
Viele Familien versuchen heute, dem Problem Abhilfe zu schaffen, indem sie einfach kein Fernsehgerät besitzen und den PC nur als Arbeitsmittel benutzen. So bieten sie ein Modell, das die Kinder zunächst nicht in Frage stellen. Vor allem bei kleineren Kindern ist das ein durchaus gangbarer Weg, wie Eltern immer wieder berichten. Natürlich bedeutet das für die Eltern, mehr Zeit mit ihren Kindern bei Arbeit und Freizeit zu verbringen und es setzt auch Gespräche mit den Eltern der Freunde und Nachbarskinder voraus, wo die Kleinen der unvermeidlichen Anziehungskraft der bunten Bilder dann doch erliegen könnten.

Den Fernseh- oder Computerspielkonsum unserer Kinder zu reduzieren ist aber letztlich nur möglich, wenn wir als Lehrer, Eltern und Mitmenschen mit ihnen darüber in einen echten Dialog eintreten und sie für den Grundsatz «Gewaltfreiheit in allen Belangen – auch den Medien» gewinnen können. Das heisst, wir müssen ihnen ermöglichen, Gewalt, auch in medialer Form, von innen heraus abzulehnen, sich freiwillig und bewusst gegen sie zu entscheiden. Das bedeutet: wir müssen sie überzeugen. Das ist vor allen Dingen bei unseren Jugendlichen notwendig. Aber es ist nicht so einfach: Jugendliche wollen und sollen mit Beginn der Adoleszenz die Fähigkeit erwerben, Werte und Normen einer Reflexion zu unterziehen, die «inneren Auffassungen», die eigenen Normen und Werte bilden sich neu – in einer mehr gleichwertigen Art. So müssen sie ihre eigenen Meinungen und Gedanken formen können, ohne von uns erwachsenen Repressionen fürchten zu müssen. Sie für den Verzicht auf Gewaltmedien zu gewinnen, ist daher nur möglich, wenn wir ihnen die Zusammenhänge erklären und mit ihnen unsere Informationen, Bedenken, Wertentscheidungen offen und ehrlich teilen. Entgegen einem weit verbreiteten Irrtum, dem entwicklungspsychologische Befunde widersprechen, dass wir spätestens ab der Pubertät keinen Einfluss mehr auf die Heranwachsenden nehmen könnten, sind wir der Meinung, dass Jugendliche durchaus auf uns hören, wenn wir uns nicht selbst aus der Beziehung zu ihnen zurückziehen.

Erklärung der Amerikanischen Psychologischen Gesellschaft

Mythos Nr.1:
Die Forschung zu Gewaltvideospielen habe widersprüchliche Ergebnisse erbracht.
Fakt: Die grosse Mehrheit der Studien hat eindeutig 5 Effekte gezeigt:
– vermehrte aggressive Gedanken
– vermehrte aggressive Affekte
– erhöhte körperliche Erregung
– reduziertes pro-soziales (helfendes) Verhalten
– vermehrtes aggressives Verhalten

Mythos Nr. 2:
Die Studien, die den Zusammenhang zwischen Gewaltvideospielen und vermehrter Aggression am deutlichsten gezeigt hätten, wären methodisch am schwächsten gewesen.
Fakt: Die methodisch sorgfältigsten Studien haben den stärksten Zusammenhang gezeigt. Vermutlich ist dieser in Wirklichkeit noch viel stärker als durch diese Studien gezeigt!

Mythos Nr. 3:
Laborexperimente sagten wissenschaftlich nichts aus! (weil die Situation künstlich arrangiert ist)
Fakt: In allen Natur- und Humanwissenschaften stützt man sich auf Laborexperimente. In der Aggressionsforschung haben sie Ergebnisse anderer Studien (Längsschnitt-, Feldstudien, etc.) voll bestätigt.

Mythos Nr. 5:
Auch wenn Studien einen Zusammenhang zwischen GVS und Aggression zeigen, sagt das noch nichts darüber aus, was Ursache und was Wirkung ist.
Fakt: Auf der ganzen Welt verwenden alle Wissenschaften Korrelationsstudien, um Ursachen von Phänomenen zu verstehen. Fortschritte in der Medizin, Physik, Astronomie basieren auf solchen Studien, mit denen Theorien zu Ursache und Wirkung verifiziert bzw. falsifiziert werden.

Mythos Nr. 6:
Es gäbe keinen Beweis, dass GVS mit wirklich schweren Aggressionen in Zusammenhang stünden.
Fakt: Der Zusammenhang von GVS und Delinquenz, Schulgewalt, Gewaltkriminalität (Körperverletzung, Raubüberfälle) ist in Studien eindeutig bewiesen worden.

Mythos Nr. 7:
Die negative Wirkung von GVS betreffe nur einen winzigen Bruchteil von Spielern. Für die anderen seien sie harmlos.
Fakt: Es gibt keinerlei wissenschaftlichen Befund, der zeigt, dass GVS für Erwachsene harmloser sei als für Kinder und Jugendliche, weniger negativ für Frauen als für Männer, etc. Auch gibt es keinen Befund, dass nur bereits vorher aggressive Menschen davon beeinflusst würden. Ganz unaggressive Individuen können schon durch eine ganz kurze Spieldauer negativ beeinflusst werden. Es gibt keinerlei Hinweis, dass ein bestimmter Teil der Bevölkerung immun sei.

Mythos Nr. 8:
GVS, die eine Phantasiewelt darstellen, seien nur für Kinder gefährlich, für Heranwachsende und junge Erwachsene aber nicht.
Fakt: Fantasie- und Comicspiele, die für alle Altersstufen zugelassen waren, haben in experimentellen Studien bei Collegestudenten erhöhte Aggressivität ausgelöst.

Mythos Nr. 9:
Zwar mag es eine negative Wirkung geben, aber sie ist verschwindend gering!
Fakt: Die erforschte Wirkung ist grösser als die des Passivrauchens auf Lungenkrebs, der Kalziumeinnahme auf Knochendichte, der Bleivergiftung auf den IQ von Kindern.

Es gibt insgesamt 11 Mythen, die in der Erklärung der *Amerikanischen Psychologischen Vereinigung* widerlegt werden!

Schlussfolgerung

Durch den grossen Fortschritt in Theorie und empirischer Forschung kann heute eindeutig belegt werden: Sofort nach dem Konsum von Mediengewalt steigt die Neigung zu aggressivem Verhalten:
- Durch aggressive Gedanken fühlt man sich auch schon durch milde Provokationen aus der Umwelt bedroht und erregt
- Der aggressive Affekt ist deutlich gesteigert
- Die allgemeine körperliche Erregung ist erhöht
- Es kommt manchmal zu direkter Nachahmung der gesehenen aggressiven Akte

Langfristige (u. U. das ganze Leben andauernde) Wirkungen sind:
- Zunahme an Einstellungen, Glauben und Erwartung, dass man mit Gewalt Probleme lösen kann
- Bereitstellung von mehr aggressiven Verhaltensskripten, auf die man leichter zurückgreift
- Verringerung des Repertoires an nicht-gewaltsamen Verhaltensskripts
- Herabsetzung der Hemmschwelle und der normalen Ablehnung von gewaltsamen Reaktionen auf Konflikte, Aggressionen und Gewalt

(Andersen, C. (2004). Violent Video Games: Myths, Facts and Unanswered Questions: Psychological Science Agenda Homepage)

Natürlich müssen wir, damit das möglich ist, in unserer bisherigen Erziehungsarbeit das Vertrauen unserer Kinder gewonnen haben:
- durch liebevolle Zuwendung und Ermutigung,
- durch überzeugendes, Gewalt grundsätzlich ablehnendes Vorbild: dazu gehört unbedingte Gewaltlosigkeit im Umgang miteinander und mit den Kindern,
- durch eindeutige Stellungnahme gegen und konsequentes Unterbinden jeder Form von Gewalt – sei sie körperlich und seelisch; auch Grobheiten und Gefühllosigkeit gehören dazu – bei unseren Kindern und anderen Menschen, wo immer uns das möglich ist,
- durch Bejahung der konstruktiven Handlungen unserer Kinder und Anleitung zu pro-sozialen Aktivitäten, wenn möglich gemeinsam mit uns.

Nur auf dieser Vertrauensgrundlage können sie unsere Aufklärung entgegennehmen, darüber nachdenken und mit uns in einen ehrlichen Dialog treten. Der Dialog sollte so gestaltet sein:

- Unterschiedliche Meinungen, Widersprüche, Emotionen der Kinder müssen wir zulassen! (Vgl. auch das Unterrichtsbeispiel von Renate Hänsel, in: Hänsel, R./ Hänsel, R. (Hrsg.) (2006) «Da spiel ich nicht mit!», S. 197–207).
- Bei allem Verständnis für die Meinung der Kinder bleiben wir aber bei unserer gut begründeten Sicht: Gewalt in jeder Form – auch in den Medien – ist abzulehnen! Wir nennen unsere Gründe und stellen entschieden fest: Wir machen da nicht mit!
- Wir verwenden ausschliesslich argumentative Durchsetzungs-Strategien, verweigern uns aber konsequent der «Beihilfe»: Kein Gewaltspiel auf unserem PC und keine Horrorvideos in unserem Haus!
- Wir zeigen den Kindern den grösseren Zusammenhang von Mediengewalt – Verdummung, Ungerechtigkeit, Unterdrückung, Profit, Krieg – auf. Sie sind empfänglich dafür.
- Immer müssen die Kinder und Jugendlichen unser Wohlwollen spüren, wissen, dass es uns um sie, um ihr Wohlergehen geht.

Alternatives tun

Wie schon oben erwähnt, bedeutet Einschränkung des Medienkonsums naturgemäss mehr Zeit mit den Kindern oder Schülern bei nützlichen Aktivitäten zu verbringen. Neben dem Gespräch ist es wichtig, mit ihnen gemeinsam Dinge zu tun, die das

«Autoritative Eltern sind gemäss der Definition weder strafend noch autoritär. Sie vertreten in der Tendenz eher traditionelle Werte. Autoritative im Kontrast zu gewährenlassenden Eltern sind anspruchsvoller, fordern mehr von ihren Kindern und sind im Vergleich zu autoritär-einschränkenden Eltern ansprechbarer und entgegenkommender. Autoritative Eltern sind in dem Sinne fordernd, dass sie die Aktivitäten ihrer Kinder stetig und sicher führen und anleiten und dass sie von ihnen einen Beitrag zum Funktionieren der Familie, z. B. das Erledigen von Aufgaben im Haushalt verlangen. Sie haben keine Angst, ihre Kinder zu konfrontieren, um deren Einwilligung zu erreichen, setzen deutlich ihre Werte und erwarten von ihren Kindern, dass sie ihre Normen respektieren. Autoritative Eltern sind gefühlsmässig zugewandt in dem Sinne, dass sie liebevoll, unterstützend und engagiert sind. Sie sind auch kognitiv zugewandt, indem sie ihren Kindern eine anregende und fordernde Umgebung bieten. Es ist charakteristisch für autoritative Eltern, dass sie ein vernünftiges Gleichgewicht zwischen Autonomie und Kontrolle beachten: In der Kindheit mehr zugunsten der Kontrolle, im Jugendalter mehr zugunsten der Autonomie. Autoritative Eltern betonen gegenüber ihren heranwachsenden Jugendlichen in stärkerem Masse Sachthemen als Personen und Rollen, sie ermutigen ihre Jugendlichen, ihre – auch abweichenden – Meinungen zu äussern und streben aktiv danach, mit den Kindern die ‹Macht› (Einfluss) mit zunehmender Reifung ihrer Kinder zu teilen..» (Baumrind, D.: A Developmental Perspective on Adolescent Risk Taking in Contemporary America. In: Irwin, C.E. (ed.): Adolescent Social Behavior and Health. New Directions for Child Development, no. 37. San Francisco Vol. 1987, S. 112)

Mitgefühl stärken, das Verständnis für andere Menschen erweitern und verfeinern, Anteilnahme und Hilfsbereitschaft fördern. Denn all das – so haben entwicklungspsychologische Forschungen gezeigt – hilft, den Schutzwall gegen Gewalt, eine innere Hemmung, dem anderen Menschen weh zu tun, aufzubauen.

Und es braucht unbedingt die eigene Aktivität des Heranwachsenden, damit Mitgefühl, Denken an andere, Rücksichtnahme und andere pro-soziale Werthaltungen sich auch in seinem Gefühl festigen. Es bleibt uns nicht anderes übrig: Wir Erzieher müssen als Vorbild wirken und uns im Kleinen und im Grossen für die zu vermittelnden Werte wie Mitmenschlichkeit, Verantwortung, Gerechtigkeit, Friedfertigkeit usw. aktiv engagieren und die Heranwachsenden einbeziehen.

«Unter den Jugendforschern scheint sich Übereinstimmung anzubahnen, dass gemeinsame Aktivitäten mit den Eltern und nicht Absonderung von den Eltern während der Adoleszenz die Identitäts- und Ich-Entwicklung fördern» (Baumrind, D.: A Developmental Perspective on Adolescent Risk Taking in Contemporary America. In: Irwin, C.E. (ed.): Adolescent Social Behavior and Health. New Directions for Child Development, No. 37. San Francisco Vol. 1987, S. 112).

Wir können sie anleiten, wie man jemandem eine Freude bereitet, wie man einen anspricht, dem es nicht so gut geht; wie man jemandem hilft, der krank ist; wie man einen versöhnlichen Weg für andere Menschen findet, die zerstritten sind; wie man etwas fürs Gemeinwohl beiträgt – in der Familie, im Klassenzimmer oder auf Gemeindeebene –, sich für den Frieden in der Welt engagiert; wie man einen materiellen oder ideellen Beitrag leistet zur Verbesserung der Lebensbedingungen anderer Menschen, beispielsweise in Afrika. Die Genugtuung, die der Jugendliche dabei erfährt, schafft bei ihm eine innere Zuversicht, dass mit dem Mitmenschen gut auszukommen ist. Ein solches Training wird eine stärkere Verbindung zu anderen Menschen in seinem Umfeld und auch weiter entfernten schaffen, sein Mitgefühl entwickeln und ihn Gewalt als Durchsetzungsmittel oder Unterhaltung eher ablehnen lassen (vgl. Staub, E. (1982). Entwicklung pro-sozialen Verhaltens. Zur Psychologie der Mitmenschlichkeit. München, Wien, Baltimore).

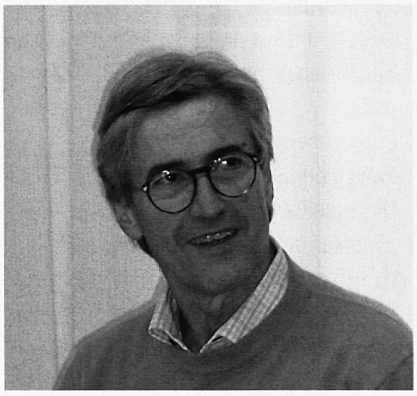
Wir Eltern müssen uns also nicht zurückziehen, sondern können aktiv daran arbeiten, unsere Jugendlichen von zerstörerischen Einflüssen und Risiken wie die der Mediengewalt abzubringen.

Literaturhinweis

«Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen».
In: Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe.3/06,September 2006, S. 295–309.

Kontaktadresse:

Dipl.-Psych. Dr. Rudolf Hänsel
Staatliche Schulberatungsstelle München, Pündterplatz 5, 80803 München
Tel. (089) 38384950 / 51, Fax 38384988
E-mail: Rudolf.Haensel@Schulberatung-Muenchen.de
www.schulberatung-muenchen.de und
Dipl.-Päd. Renate Hänsel, Gymnasiallehrerin, E-Mail: r.haensel@bluewin.ch



Dipl.-Psych. Dr. Rudolf Hänsel