

Überlegungen zur Umsetzung

Die Materialien sind schwerpunktmäßig für den Bereich der Qualifizierung und Auseinandersetzung von Lehrkräften und Eltern konzipiert. Erst wenn hier Informiertheit und Verhaltenssicherheit gegeben ist, kann mit Schülerinnen und Schülern auch klar umgegangen werden. Auch hier gilt: Die Erwachsenen sind immer Vorbilder bei der Mediennutzung.

Die Auseinandersetzung mit dem Themenbereich „Gewalt in Medien“ ist schwierig, da sich öffentliche Wahrnehmungen und Schuldzuschreibungen auf der einen Seite und wissenschaftliche Diskussionen und Erkenntnisse auf der anderen oft widersprechen.

Für Lehrkräfte und Eltern

Medienpädagogische Zugänge finden

Die Auseinandersetzung mit Gewalt in Medien kann nicht auf eine Bewahrpädagogik reduziert werden. Die Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne eines kritischen Umgangs mit Medien ist ein zentrales Anliegen. M 1 zeigt Stufen des Umgangs mit Medien.

Mediennutzung und Medien kennen lernen

Ausgangspunkte für medienpädagogische Vorhaben sind das Medienverhalten der Kinder und und die genutzten Medien(inhalte) zu kennen, denn eines der grundlegenden Probleme des Umgangs mit Gewalt in Medien ist, dass Eltern und Pädagogen häufig weder die Fernsehsendungen noch die Computerspiele von Kindern aus eigener Anschauung kennen.

M 2 – M 3 bieten Möglichkeiten der Auseinandersetzung mit diesen Aspekten.

Die Gefährdungen einschätzen lernen

Welche Gefahren sind mit Gewaltkonsum in Medien verbunden? M 4 – M 8 beleuchten verschiedene Aspekte, diskutieren Befürchtungen von Eltern (M 6) und bieten Checklisten für die Beurteilung von Computerspielen (M 7).

Auf neue Trends reagieren

Handys haben neue Möglichkeiten der Kommunikation, aber auch neue Formen von Gewalthandlungen und Gewaltvideos hervorgebracht. Wie sind diese Phänomene einzuschätzen und welche Handlungsmöglichkeiten gibt es? (M 10, M 11).

Rechtliche Rahmenbedingungen kennen

Die rechtlichen Rahmenbedingungen stellt der Jugendmedienschutz mit seinen gesetzlichen Bestimmungen dar. Informationen sind über die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien zu beziehen (www.bundespruefstelle.de).

Im Rahmen der Materialien wird als praktische Hilfe für den Alltag die Alterskennzeichnung von Unterhaltungssoftware aufgegriffen (M 9).

Medienerziehung im Alltag

Medienkonsum begrenzen, mit Kindern Medien gestalten und über Medienerfahrungen reden sind grundlegende Handlungsstrategien für den Alltag, die der weiteren Ausgestaltung bedürfen. Hierfür geben M 12 und M 13 Anregungen und Hinweise.

Für den Unterricht

Mediennutzung und Medienproduktion sind heute in Schule und Unterricht selbstverständlich. Dennoch gilt es sich immer wieder über den Umfang und die Qualität (Motive und Vorlieben) der eigenen Mediennutzung bewusst zu werden. Hierfür bieten M 14 – M 17 Zugangsmöglichkeiten.

Kompetente Materialien zur Orientierung bieten

- die Computerspieledatenbank Search and Play der Bundeszentrale für politische Bildung. <http://snp.bpb.de/>
- Flimmo online, Fernsehen mit Kinderaugen. www.flimmo.de
- der Kinderkanal. www.kika.de

Ergänzende Bausteine

- 2.1** Was ist Gewalt?
- 4.1.1** Soziale Wahrnehmung

Die Materialien im Überblick

FÜR LEHRKRÄFTE UND ELTERN

Materialien	Beschreibung	Vorgehen
M 1: Medienpädagogische Zugänge	M 1 beschreibt prinzipielle medienpädagogische Zugänge.	Anhand der Zugänge können eigene medienpädagogische Unterrichtsvorhaben und Projekte verortet werden.
M 2: Medienverhalten von Kindern	M 2 bietet ein Frageraster, um das Medienverhalten von Kindern zu erhellen.	M 2 kann im Rahmen von Elternabenden eingesetzt werden. Was wissen Eltern (bzw. Lehrkräfte) über das Medienverhalten von Kindern?
M 3: Gewalt im Fernsehen und in Computerspielen	M 3 beschreibt die medienspezifischen Charakteristika von Computerspielen im Vergleich zum Fernsehen.	Was fasziniert Kinder an Computerspielen, was beim Fernsehen?
M 4: Kriterien für problematische Sendungen	Welche Elemente machen Fernsehsendungen für Kinder „problematisch“, welche „schwer verdaulich“?	Die Kriterien sollten mit Beispielen gefüllt und als Raster für konkrete Sendungen verwendet werden.
M 5: Computerspiele: Faszination und Probleme	M 5 zeigt, was Kinder an Computerspielen fasziniert und was Erwachsene daran problematisch finden.	M 5 bildet den Wissenshintergrund, um produktive Umgangsweisen mit Computerspielen zu entwickeln.
M 6: Fragen und Befürchtungen von Erwachsenen	Befürchtungen und häufig gestellte Fragen von Eltern und Lehrkräften in Bezug auf Computerspiele.	M 6 kann zur Auseinandersetzung und kritischen Diskussion der Fragen verwendet werden. Welche sind begründet, welche nicht?
M 7: Checkliste Computerspiele	M 7 benennt Kriterien für den Kauf von Computerspielen.	Die Kriterien sollten auf konkrete Spiele angewendet werden.
M 8: Die Wirkung von Computerspielen	Forschungsbefunde der Wirkungsforschung von Computerspielen.	Die Forschungsbefunde ermöglichen eine realistische Einschätzung der Gefährdungspotentiale durch Computerspiele.

Grundwissen

FÜR LEHRKRÄFTE UND ELTERN

Materialien	Beschreibung	Vorgehen
M 9: Altersfreigaben – Kennzeichnungen der USK	M 9 zeigt, welche Altersfreigaben für Unterhaltungssoftware existieren.	Die Altersfreigaben werden Eltern und Lehrkräften zur Kenntnis gegeben.
M 10: Happy Slapping	M 10 beschreibt den Trend, grundlose Angriffe auf Schüler mit Handys aufzunehmen.	Mit Hilfe von M 10 können Strategien und Umgangsmöglichkeiten mit Happy Slapping entwickelt werden.
M 11: Tipps zu Gewaltvideos auf Schülerhandys	M 11 gibt Tipps und Erfahrungen zum Umgang mit Videos auf Schülerhandys	Die Erfahrungen von M 11 werden an Eltern weitergegeben und diskutiert.
M 12: Verhaltensstrategien für Eltern	M 12 benennt Verhaltensstrategien für Eltern zum Umgang mit (Gewalt in) Medien	Die Verhaltensstrategien werden diskutiert. Gibt es eine Einigung auf ein gemeinsames Vorgehen?
13: Tipps zu Medien und Erziehung	Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat diese Tipps zur Medienerziehung entwickelt.	Die Vorschläge von M 12 und M 13 werden verglichen. Welche Erkenntnisse lassen sich daraus ableiten?
M 14: Mein Medientagebuch	Auf diesem Wochenplan kann die jeweilige Mediennutzung detailliert eingetragen werden.	Das Arbeitsblatt von M 14 wird von den Kindern ausgefüllt. Es wird eine Klassenübersicht erstellt.
M 15: Ich schaue gerne fern, weil ...	M 15 fragt nach den Motiven für den Fernsehkonsum.	Die Inhalte von M 15 werden an die Tafel geschrieben oder an die Wand projiziert. Die Kinder markieren mit Klebepunkten ihre Motive.
M 16: Mein Lieblingsspiel	M 16 bietet einen Leitfaden um das eigene Lieblings-Computerspiel der Klasse vorzustellen.	Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Möglichkeit ihr Lieblingsspiel vorzustellen.
M 17: Chat-Tipps	M 17 gibt Chat-Tipps für Kinder	Die Tipps werden besprochen.

UNTERRICHT

Grundwissen

M1 Medienpädagogische Zugänge

Umgang mit Medien

1. Eigenen Medienkonsum bewusst wahrnehmen (Wochenzeitplan)
2. Bewusst auswählen können
3. Konsum beschränken / nicht ausufern lassen
4. Kritischen Umgang mit Medien und Inhalten lernen
5. Selbst Medien gestalten

Gewalt in Medien

1. Wo und wie kommt Gewalt vor?
2. Was fasziniert an Gewaltdarstellungen?
3. Was macht Angst?
3. Wie werden Helden dargestellt?
4. Wie werden Feinde dargestellt?

Welche Rolle spielen bei der Frage nach den Motiven für Gewaltkonsum in Medien folgende Bereiche:

- Emotionalität
- Orientierungsmöglichkeiten
- Ausgleich für ...
- Langeweile, Zeitvertreib
- Soziales Erleben

Lehrer, Eltern

M2 Medienverhalten von Kindern

Was wissen Sie über das Medienverhalten Ihrer Kinder?

Schaut Ihr Kind gerne fern? _____

Spielt Ihr Kind gerne Computerspiele? _____

Hat Ihr Kind ein eigenes Fernsehgerät / einen eigenen Computer? _____

Wie oft und wie lange schaut Ihr Kind in der Woche fern? _____

Wie häufig sieht Ihr Kind Videofilme bzw. spielt Computerspiele? _____

Wo und mit wem sieht Ihr Kind Filme bzw. spielt Computerspiele? _____

Welche Sendungen, Filme bzw. Computerspiele sieht / spielt Ihr Kind? _____

Welchen Inhalt haben diese Sendungen, Videos bzw. Computerspiele? _____

Kennen Sie selbst diese Filme / Spiele? _____

Würden Sie sich diese Filme anschauen / diese Spiele selbst spielen? _____

Erzählt Ihnen Ihr Kind von diesen Filmen / Spielen? _____

Reden Sie von sich aus mit Ihrem Kind über diese Filme / Spiele? _____

(Wie) Versuchen Sie auf den Mediengebrauch Ihrer Kinder einzuwirken? _____

Medienkonsum begrenzen

Amerikanische Wissenschaftler an der Stanford-University haben den Zusammenhang zwischen Gewaltverhalten und Medienkonsum untersucht.

In einer Koppelung von schriftlichen Informationen für die Eltern und sorgfältig vorbereiteten Unterrichtseinheiten in der Schule, werden dort 9-jährige Schüler dazu angehalten, selbst freiwillig ihren Fernsehkonsum einzuschränken. Daneben gibt es

eine gleich große Kontrollgruppe von 9-jährigen an anderen Schulen, die in keiner Weise an dem medienpädagogischen Experiment beteiligt sind. Bereits nach einem halben Jahr konnte bei der erstgenannten Gruppe eine deutliche Reduzierung des Fernsehkonsums sowie eine signifikant geringere Aggressivität der Schüler festgestellt werden. In der Kontrollgruppe war dagegen alles beim Alten geblieben.

Christian Pfeiffer: Medienverwahrlosung als Ursache von Schulversagen und Jugenddelinquenz? In: Kerner, H.-J. / Marks, E. (Hrsg.): Internetauswertung Deutscher Präventionstag, Hannover www.praeventionstag.de/content/8_praev/doku/pfeiffer/index_8_pfeiffer.html

M3 Gewalt im Fernsehen und in Computerspielen

Medienspezifische Charakteristika von Computerspielen und Fernsehen

Aktivität und Aufmerksamkeit

Der Zuschauer von Fernsehgewalt ist nur passiver, eventuell abgelenkter Zuschauer. Der Computerspieler übt eine aktive Rolle aus, die ständige Aufmerksamkeit erfordert.

Intensität emotionaler Wirkungen

Bei Filmen freut sich der Rezipient mit dem Protagonisten über dessen Leistungen, beim Computerspiel freut sich der Spieler über eigene Leistungen.

Belohnung / fehlende Bestrafung

Während Gewalt im Fernsehen höchstens stellvertretend belohnt wird (Belohnung des Fernsehhelden), erfolgt bei Spielegewalt eine direkte Belohnung des Spielenden (durch Zugang zu höheren Levels usw.). Im Spiel hat Gewalt keine negativen, sondern ausschließlich positive Konsequenzen für den Aggressor.

Identifikation mit dem Aggressor

Anders als dem Fernsehkonsumenten stehen dem Computerspieler meist nicht verschiedene Identifikationsfiguren (z.B. auch das Opfer) zur Wahl, sondern es wird eine Identifikation mit einer bestimmten, zumeist violenten Figur nahe gelegt. Bedenklich erscheinen vor allem die sogenannten „Ego-Shooter“, bei denen der Spieler die Perspektive der violenten Spielfigur einnimmt.

Gleichzeitigkeit verschiedener Komponenten des Lernprozesses

Für den Spieler vollziehen sich verschiedene Komponenten des Modelllernens gleichzeitig (Beobachten des Modells, Bestärkung, Ausführung des Verhaltens), was Lerneffekte fördern kann.

Wiederholungs- / Einübungseffekte und Kontinuität

Computerspiele ermöglichen es, ganze Sequenzen eines Tötungsaktes detailliert und wiederholt nachzuvollziehen und zu „tunieren“. Während Gewaltszenen im Fernsehen kurz sind und durch wechselnde Szenen unterbrochen werden, ist der Spieler eines violenten Computerspiels zumeist ununterbrochen in Gewalthandlungen involviert.

Gewaltgehalt

Computerspiele werden in ihren Gewaltdarstellungen immer realistischer, was Lerneffekte begünstigen kann. Auch sind violente Akte erheblich häufiger als beim Fernsehen.

Inhaltsanalysen

Die wenigen vorliegenden Inhaltsanalysen kommen relativ übereinstimmend zu dem Ergebnis, dass ein hoher Anteil der populärsten Spiele Gewalt enthält (53 bis 89 %). Studien, die Kontextfaktoren berücksichtigen, ermitteln, dass die negativen Auswirkungen von Gewalt im Sinne eines Leidens der Opfer nur selten gezeigt, Tötungsakte fast immer als gerechtfertigt dargestellt und belohnt und von identifikationsträchtigen Figuren ausgeübt würden, was ein besonderes Risikopotential mit sich bringe.

Michael Kunczik / Astrid Zipfel: Medien und Gewalt. Teil 4: Die Wirkung von Gewalt in Computerspielen. In: tv-diskurs 2/2006, S. 64 ff.

Lehrer, Eltern

M4 Kriterien für problematische Sendungen

Für Kinder problematisch

- Problematischer Umgang mit Gewalt als legitime und erfolgversprechende Art der Konfliktlösung;
- Einseitiger und diskriminierender Umgang mit Geschlechterrollen;
- Diskriminierende Menschenbilder, die dazu geeignet sind, Vorurteile gegenüber sozialen und ethnischen Gruppen zu befördern;
- Verzerrte Darstellung von Sexualität;
- Diskriminierung von geschlechtlichen Orientierungen;
- Das Zur-Schau-Stellen von Personen in ihrer Privatsphäre oder in Extremsituationen;
- Darstellung von Menschen, die sich zu Unterhaltungszwecken produzieren;
- Darstellungsweisen, die gezielt Realität und Fiktion vermischen;
- Vermischung von Werbung und Inhalt;
- Darstellungsweisen, die für Kinder undurchschaubar und damit nicht einzuordnen sind, etwa Satire oder ironische Überzeichnung.

Für Kinder schwer verdaulich

Sendungen in dieser Rubrik enthalten Bestandteile, die Kinder überfordern, ängstigen oder verunsichern können. Hier wird nicht die Sichtweise der Kinder eingenommen, sondern mit Blick auf ihren kognitiven und emotionalen Haushalt beschrieben, welche Elemente für sie „schwer verdaulich“ sein können.

Die Zuordnung in diese Rubrik sagt nichts über die Qualität der jeweiligen Sendung aus, denn auch qualitativvolles Programm kann Kinder überfordern.

Kriterien der Zuordnung:

- Drastische und reißerische Darstellung von Gewalt und deren Folgen;
- Darstellung von Gewalt, die in Zusammenhang mit mysteriösem, unerklärlichem Geschehen steht;
- Darstellung von Gewalt, die sich in für Kinder realitätsnahen Kontexten abspielt;
- Welt- und Menschenbilder, die stark verzerrend oder diskriminierend sind;
- Gutheißen von Selbstjustiz oder die Proklamierung einer gewalttätigen und gefährvollen Welt.

www.flimmo.de/index.php?page=2&statID=16&navID=14

M5 Computerspiele: Faszination und Probleme

Computerspiele faszinieren

Eine der attraktivsten Freizeitbeschäftigungen für Kinder und Jugendliche ist heute der Umgang mit Computer- und Videospielen. Kinder und Jugendliche (und auch viele Erwachsene) sind hier selbst von einfachsten Spielabläufen gefesselt und setzen sich über lange Zeiträume mit den Szenarien und Simulationen auseinander.

Diese Art des Umgangs mit neuen elektronischen Spielen entzieht sich weitgehend dem Erziehungs- und Bildungsbereich. Kinder und Jugendliche schaffen sich hier einen Freiraum (manchmal sogar eine eigene Welt).

Video- und Computerspiele sind aus mehreren Gründen für Kinder und Jugendliche so attraktiv:

- Anders als bei Filmen können sie hier (scheinbar) Einfluss auf das Geschehen nehmen.
- Die geforderte Geschicklichkeit stellt für sie eine Herausforderung dar, der sie sich stellen möchten.
- Das Spielverhalten wird durch vielfältige Arten von Belohnungen honoriert.
- Die mediale Bilderwelt bietet scheinbar klare Handlungsanweisungen und Regeln zum Verständnis der Wirklichkeit.
- Die bunten, fantastisch gestalteten Szenerien bilden einen starken Kontrast zu ihrem oftmals grauen Alltag.

Computerspiele können problematisch sein

Als problematisch ist bei Video- und Computerspielen zu beurteilen,

- dass diese Spiele häufig für kreative Entscheidungen nicht offen sind;
- dass Kommunikation für den Spielverlauf und die Entscheidungsfindung keine Rolle spielt;
- dass kooperatives Verhalten nicht belohnt wird;
- dass ein Spielverhalten, vor allem dann, wenn es exzessiv und ohne Alternative ausgeübt wird, negative Auswirkungen auf soziale Kontakte und soziale Fähigkeiten hat;
- dass sich eine unkritische Übernahme von im Spiel bewährten Weltbildern, Einsichten und Verhaltensweisen vollziehen kann.

Nicht vergessen werden darf auch, dass diese Spiele durch ihr eigenes Interaktions- und Belohnungssystem die Spielerinnen und Spieler stark an sich binden und zu immer neuen Spielhandlungen herausfordern, die sogar suchartigen Charakter annehmen können.

Lehrer, Eltern

M6 Fragen und Befürchtungen von Erwachsenen

Die Befürchtungen der Erwachsenen

- Hat der Umgang mit Computern langfristig nicht negative Auswirkungen?
- Isoliert sich mein Kind durch Computerspiele und verliert dadurch gar seine Freunde?
- Was, wenn sich das gesamte Denken und Handeln nur noch um den Computer dreht?
- Wie können Kinder noch ihre Gefühle zum Ausdruck bringen, wenn sie sich vor allem mit Maschinen abgeben?
- Welche Auswirkungen hat der Computer auf die Lernmotivation und die Bewältigung der schulischen Anforderungen?
- Leiden nicht vor allem Eigeninitiative und Spontaneität unter der Beschäftigung mit dem Computer?
- Können Kinder, die sich viel mit Computerspielen abgeben, noch zwischen Realität und Fiktion unterscheiden?
- Stumpfen Kinder durch übermäßiges Computerspiel ab und werden gar verstärkt aggressiv?

Sind Computerspiele mit Kommunikationsverlust verbunden?

Dies muss nicht zwangsläufig der Fall sein, denn viele Kinder spielen gerade Computerspiele oft in kleinen Gruppen, in denen sie sich sehr angeregt austauschen.

Kann ein Computer Bücher ersetzen?

Natürlich nicht. Er kann sie allenfalls ergänzen und sollte auch nicht an Stelle von Büchern verwendet werden.

Können Computer-Lernprogramme sinnvoll eingesetzt werden?

Dies kommt auf die Programme an. Software, die Entscheidungsspielraum lässt und Kindern etwas Kreativität abverlangt, bietet eine sinnvolle Ergänzung zu anderen Lernstrategien.

Können durch Computer Konzentrationsmängel ausgeglichen werden?

Es zeigt sich immer wieder, dass bei entsprechender Aufgabenstellung und guten Programmen Kinder sehr konzentriert und interessiert mit Lernanforderungen umgehen.

Deshalb ist es entscheidend, ein besonderes Augenmerk auf für Kinder geeignete Programme zu richten.

Vgl. Hans Rudolf Leu: Wie Kinder mit Computern umgehen. München 1997.

M7 Checkliste Computerspiele

Was bei Computerspielen zu beachten ist.

Bevor Sie ein Computerspiel kaufen, überlegen Sie sich folgende Fragen:

Welche Art von Spielverhalten lässt das Spiel zu (alleine, in der Gruppe oder als Gruppe ...)?

Welche Spielhandlungen stehen im Mittelpunkt des Spiels?

An welchen Wertvorstellungen orientiert sich das Spiel?

Wer sind die Hauptakteure im Spiel und in welchen (Lebens-)Situationen agieren sie?

Wo ist das Spielszenario angesiedelt (Realität, Geschichte, Fiktion etc.)?

Wie werden Personen dargestellt?

Welche Typisierungen werden dabei verwendet?

Welche Rollen spielen Männer, welche spielen Frauen?

Welche Art von Aufgaben werden gestellt?

Welche Rolle spielt Gewalt in dem Spiel?

Gibt es einen Begründungszwang für die Anwendung von Gewalt?

Gibt es Alternativen zur Gewaltanwendung oder bleibt diese die einzige Handlungsmöglichkeit?

Wird Gewalt als Selbstzweck eingesetzt?

Von wem wird Gewalt ausgeübt?

Bietet das Spiel Möglichkeiten, das Ziel durch verschiedene Verhaltensweisen zu erreichen?

Gibt es nur die Extreme „Gut“ und „Böse“ oder auch Abstufungen?

Ist der Spielablauf beeinflussbar bzw. veränderbar?

Wie sieht die spielinterne Belohnung (Verstärkung) aus? Welche Verstärker werden eingesetzt?

Bietet das Spiel Möglichkeiten für partnerschaftliches Handeln am Bildschirm?

Welche Emotionen löst das Spiel bei der Spielerin bzw. dem Spieler aus?

Lehrer, Eltern

M8 Die Wirkung von Computerspielen

Die Forschungsbefunde lassen sich nach folgenden Wirkungsformen systematisieren:

Erhöhung der Erregung

In verschiedenen Experimenten konnte bei Spielern von violenten Spielen eine stärkere Beschleunigung des Pulses und eine deutlichere Erhöhung des Blutdrucks konstatiert werden als bei Spielern nicht gewalthaltiger Spiele. Allerdings ist fraglich, welche Konsequenzen aus diesem Ergebnis abzuleiten sind, denn höhere Erregung muss nicht zu aggressiverem Verhalten führen.

Förderung aggressiver Kognitionen

Forschungsergebnisse zeigen, dass violente Spiele aggressive Gedanken bei den Rezipienten fördern können. Die Befunde weisen allerdings nicht in eine einheitliche Richtung.

Förderung aggressiver Emotionen

Befragungen von Computerspielern in Deutschland und Australien kamen zu dem Ergebnis, dass Computerspiele zwar Frustrationsgefühle bewirken können, diese allerdings eher aus mangelndem Spielerfolg als aus violenten Inhalten resultieren. Auch Experimentalstudien konnten keine Steigerung feindseliger Gefühle durch violente Computerspiele konstatieren.

Förderung aggressiven Verhaltens

Für die Auslösung gewalttätigen Verhaltens durch violente Computerspiele liegen sowohl aus Befragungsstudien als auch aus Experimenten Hinweise vor. Keine Verhaltenseffekte (auch keine kognitiven Effekte) fanden dagegen z.B. Williams und Skoric (2005) in ihrer einmonatigen Untersuchung von Spielern eines violenten Onlinerollenspiels.

Reduktion prosozialen Verhaltens

Mehrere Studien sind zu dem Ergebnis gelangt, dass violente Computerspiele prosoziales Verhalten reduzieren. In einer Untersuchung zeigte sich z.B., dass Probanden, die ein violentes Spiel gespielt hatten, einem Gewaltopfer langsamer halfen als Teilnehmer, die ein nicht violentes Spiel gespielt hatten.

Michael Kunczik / Astrid Zipfel: Medien und Gewalt. Teil 4: Die Wirkung von Gewalt in Computerspielen. In: tv-diskurs 2/2006, S. 65 ff.

Wie bei der Wirkung gewalttätiger Fernsehinhalte ist auch bei violenten Computerspielen davon auszugehen, dass es Faktoren gibt, die den Zusammenhang zwischen Medieninhalten und realem Gewaltverhalten beeinflussen. Allerdings liegen hierzu erst wenige Befunde vor.

Zu den Variablen gehören

- das Alter,
- das Geschlecht,
- Persönlichkeitseigenschaften,
- das soziale Umfeld.

Michael Kunczik / Astrid Zipfel

M9 Altersfreigaben - Kennzeichnungen der USK

Seit dem 1.4.2003 sind die Alterskennzeichnungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) rechtlich bindend. Das heißt, wer ein Spiel mit „Freigegeben ab 16“-Titel an Zehnjährige verkauft, macht sich damit strafbar.

Die USK-Symbole

Freigegeben ohne Altersbeschränkung

Spiele mit diesem Siegel sind für Kinder jeden Alters völlig unbedenklich und frei von Gewalt. Allerdings müssen sie nicht zwangsläufig auch für junge Menschen unter sechs Jahren verständlich oder komplett beherrschbar sein.

Freigegeben ab 6 Jahren

Spiele mit diesem Siegel sind abstrakt-symbolisch oder auf andere Art unrealistisch. Die Aufgabenstellung, das Tempo und die etwas unheimlichen Szenarios dieser Titel werden für Kinder unter sechs Jahren als zu belastend angesehen.

Freigegeben ab 12 Jahren

Spiele mit diesem Siegel enthalten kämpferische Lösungen von Aufgaben. Z.B. setzt das Konzept seinen Schwerpunkt auf Militärgerätschaften oder Heldenrollen in mythischen Sagen. Gewalt ist hier nicht in alltägliche Szenarios eingebunden.

Freigegeben ab 16 Jahren

Spiele mit diesem Siegel stecken voller bewaffneter Action – mitunter gegen menschenähnliche Figuren. Auch Konzepte, die fiktive oder historische Kriege auf atmosphärische Weise nachvollziehen, gehören zur „Ab 16“-Gruppe.

Keine Jugendfreigabe

Spiele mit diesem Siegel können die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen, gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigen. Der Tatbestand der gesetzlichen „Jugendgefährdung“ darf allerdings nicht erfüllt sein.

Games Convention 2005. Das offizielle Messemagazin. Ausgabe 01. Leipzig 2005, S. 9. www.usk.de



Lehrer, Eltern

M10 Happy Slapping

„Fröhliches Zuschlagen“ (happy slapping) breitet sich offenbar immer mehr an Schulen aus. Solche grundlosen Angriffe von Schülern gegen Mitschüler werden auf Handys aufgenommen und verbreitet. Als Motiv vermutet die hessische Kultusministerin Karin Wolff eine Mischung aus Neugier, Gruseln und dem Gefühl, Gewalt sei eine Handlungsoption. Gegen diesen Trend müsse sofort vorgegangen werden. Dazu müssten Eltern und Schulen gemeinsam Gewalt ächten, forderte Wolff. Außerdem seien Vereinbarungen über den Gebrauch von Handys an Schulen sinnvoll.

Man könne das Problem nicht an die Polizei abschieben. Vor allem die Eltern müssten sich damit auseinandersetzen, wie ihre Kinder Handys nutzen.

Gewalttätige Angriffe auf Unbeteiligte mit dem Ziel, sie aufzunehmen und im Internet zu verbreiten, waren zunächst in England bekannt geworden. In einem der Fälle hatte eine 14-jährige zusammen mit drei Freunden einen Mann so schwer verletzt, dass er starb.

Vgl. Frankfurter Rundschau, 29.5.2006, S. 14.

Der Begriff „Happy Slapping“ leitet sich von dem englischen Verb „to slap“ ab und bedeutet wörtlich „fröhliches Schlagen“.

Hierzu nutzen die Täter Handys mit integrierter Kamera, um zuvor geplante oder wahllos durchgeführte Gewalttaten zu filmen – immer mit der Absicht, diese Videos später im Internet bekanntzumachen oder via Handy zu versenden.

BPJM-Aktuell 3/2006, S. 13.

Zur Diskussion

- Welche Motive sind denkbar?
- Wie soll vorgegangen werden?
- Was bedeutet „Gewalt ächten“ konkret?
- Wie können solche Vereinbarungen aussehen?
- Was kann die Polizei leisten, was nicht?
- Was wissen Eltern vom Gebrauch der Handys ihrer Kinder?
- Warum ist dieses Verhalten für Kinder interessant?
- Was wollen Kinder damit erreichen?

Handlungsmöglichkeiten

Was soll / was kann die Schule unternehmen?

- Generelles Handyverbot für alle Schülerinnen und Schüler?
- ...

Was können Eltern unternehmen?

- Handys ohne Fotofunktion kaufen.
- ...

M11 Tipps zu Gewaltvideos auf Schülerhandys

Sprechen Sie Ihr Kind darauf an, dass Sie sich über seine Handynutzung (z.B. nach Pressemeldungen über Gewaltvideos auf Handys) Sorgen machen.

Fragen Sie Ihr Kind, ob es derartige Videos oder Bilder bereits gesehen hat und was es dabei empfunden hat.

Führen Sie einen vertrauensvollen Dialog ohne Vorwürfe zu machen. Andernfalls traut sich Ihr Kind möglicherweise nicht mehr, weiterhin davon zu erzählen.

Lassen Sie sich, sofern es zutrifft, entsprechendes Bildmaterial zeigen und fragen Sie Ihr Kind, auf welchem Weg es daran gekommen ist.

Machen Sie Ihrem Kind deutlich, dass solche Inhalte „sozialschädlich“ und daher strafbar sind. Mit dem Versuch, sich in die Opferrolle hineinzusetzen, lässt sich die Verletzung gemeinsamer Normen und Werte einsichtig machen.

Weisen Sie Ihr Kind auf realistische Konsequenzen weiterer missbräuchlicher Handy-Nutzung hin und versuchen Sie es dafür zu gewinnen, auch gegenüber Gleichaltrigen gegen bedenkliche Spiele oder Inhalte zu argumentieren.

Achten Sie darauf, Ihr Kind nicht zu isolieren und sein Vertrauen zu behalten. Suchen Sie Unterstützung bei den Eltern des Freundeskreises, bei Lehrkräften und Kontaktpersonen in der Freizeitgestaltung Ihrer Kinder (Jugendhaus, Verein, etc.).

Sprechen Sie sich mit o.g. Personen hinsichtlich gemeinsamer Maßnahmen ab. Damit werden Sie verhindern, dass Ihr Kind oder andere Ihnen die Rolle des „Bösewichtes“ zuschreiben oder Sie als intolerant abstempeln. Versuchen Sie diejenigen, denen die Mediennutzung ihrer Kinder trotz aller Bemühungen um aufklärende Information gleichgültig bleibt, als Minderheit zu isolieren.

Melden Sie jugendgefährdende Inhalte an die zuständigen Stellen. Hilfestellung erhalten Sie am Service-Telefon der Bundesprüfstelle, Tel: 0228-376631

BPJM-Aktuell 3/2006, S. 15 f.

Elternfragen

- Ab welchem Alter sollen Kinder ein eigenes Handy bekommen?
- Kinder kennen sich mit der modernen Technik besser aus als ich. Was kann ich tun, um einen besseren Umgang mit Handys zu lernen?
- Woher bekommen Kinder und Jugendliche die Gewaltvideos?
- Wo werden diese Videos auf dem Handy gespeichert?
- Wie kann ich feststellen, ob sich auf dem Handy meines Kindes Gewaltvideos befinden?
- Was können Eltern und Schule dagegen tun, dass Handys für destruktive Zwecke missbraucht werden?

Lehrer, Eltern

M12 Verhaltensstrategien für Eltern

Medienkonsum begrenzen

Die bisher vorliegenden Befunde deuten darauf hin, dass eine Reduktion des (violenten) Medienkonsums (restriktive Interventionsstrategien) sinnvoll sein kann.

Von Eltern angewandt, besteht allerdings die Gefahr, das Verhältnis zu den Kindern zu belasten, die Attraktivität entsprechender Inhalte zu erhöhen und den Gewaltfilmkonsum auf den Freundeskreis zu verlagern. Restriktive Maßnahmen sind am ehesten bei jüngeren Kindern sinnvoll, während sie bei älteren kontraproduktiv wirken können.

Gemeinsames Fernsehen

Gemeinsames Fernsehen mit Kindern ist zu empfehlen, allerdings nur dann, wenn Gewalt eindeutig negativ kommentiert wird, um auf diese Weise den kritischen Umgang mit Medieninhalten zu fördern (aktive Interventionsstrategien).

Sensibilisierung für die Opferperspektive

In bezug auf inhaltliche Elemente, die die Effekte aktiver Interventionsstrategien verbessern können, hat sich eine Sensibilisierung kindlicher Rezipienten für die Opferperspektive als sinnvoll erwiesen.

Unterscheidung zwischen Fiktion und Realität

Botschaften, die die Unterscheidungsfähigkeit von Fiktion und Realität erhöhen sollen, sind offenbar nur von beschränktem Nutzen. Wirksam sind sie eher für jüngere Kinder. Ältere erhalten dadurch keine neuen Informationen und ganz junge Kinder können sie noch nicht verstehen. Jüngere Kinder profitieren eher von medienpädagogischen Botschaften in Form von Statements bzw. Informationen, älteren Kindern sollte stärker Gelegenheit gegeben werden, die erwünschten Schlüsse selbst zu ziehen.

Aufgaben erteilen

Generell kann die Wirkung medienpädagogischer Maßnahmen durch Aufgaben verbessert werden, die die aktive Beschäftigung mit dem Thema erhöhen (z.B. Verfassen von Aufsätzen).

Früh beginnen

Insgesamt sollte mit der Medienerziehung schon sehr früh begonnen werden, um eine Basis für die Zeit zu legen, in der die Heranwachsenden stärker von ihrem Freundeskreis als von Elternhaus und Schule beeinflusst werden.

Mögliche negative Folgen im Blick haben

Letztlich bestätigen aktuelle Forschungsbefunde die schon länger gültige Aussage, dass manche Formen von Mediengewalt für manche Individuen unter manchen Bedingungen negative Folgen nach sich ziehen können. Das genaue Zusammenspiel von Risikofaktoren bedarf aber, ebenso wie die Identifikation der tatsächlich wirksamen Elemente medienpädagogischer Strategien für die verschiedenen Zielgruppen, noch der weiteren Forschung.

Keine eindeutigen Antworten

Diese Folgerung aus der bisherigen Forschung zum Thema „Medien und Gewalt“ entspricht nicht dem Bedürfnis weiter Teile der Öffentlichkeit nach eindeutigen Antworten auf die Frage nach der Gefährlichkeit von Mediengewalt. Jede einfache Antwort auf die komplexe Entstehung von Gewalt und die Rolle der Medien dabei muss vor dem Hintergrund wissenschaftlicher Befunde jedoch als unseriös betrachtet werden. Gewalt in den Medien darf in ihrem Gefährdungspotential nicht verharmlost werden, es ist aber auch nicht angebracht, Mediengewalt zum Sündenbock für Gewalt in der Gesellschaft zu stempeln.

Michael Kuncik / Astrid Zipfel: Sachbericht zum Projektbericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1998. Mainz 2004, S. 11. www.bundespruefstelle.de

M13 Tipps zu Medien und Erziehung

1. Wie Medien sinnvoll genutzt werden können, lernen Kinder und Jugendliche durch das Vorbild und die Anleitung der Eltern und Erziehenden.
2. Medien bieten Unterhaltung, ermöglichen Kommunikation und vermitteln neue Informationen über unsere Welt. Wer den „neuen Medien“ unvoreingenommen gegenübersteht, wird von Kindern und Jugendlichen auch dann ernst genommen, wenn er die Gefahren und Nachteile von Medieninhalten anspricht.
3. Je jünger die Kinder sind, desto wichtiger ist es, darauf zu achten, wie lange Kinder Medien nutzen und mit welchen Inhalten sie konfrontiert werden. Heranwachsende brauchen mit zunehmendem Alter mehr Freiräume.
4. Es ist wichtig, dass Eltern und Erziehende vor Kindern und Jugendlichen einen eindeutigen Standpunkt zu negativ bewerteten Medieninhalten vertreten.
5. Vereinbaren Sie mit Ihren Kindern klare Regeln, welche Medien und Medieninhalte wann und wie lange genutzt werden dürfen. Achten Sie auf deren Einhaltung.
6. Zeigen Sie Interesse an den von Ihren Kindern genutzten Medien. Dies erleichtert es den Heranwachsenden, die Argumente der Erwachsenen zu verstehen und gesetzte Grenzen zu respektieren.
7. Setzen Sie Medien nicht als vorrangiges Mittel für Belohnung und Strafe ein, da ansonsten den Medien eine zu große Bedeutung im Bewusstsein von Kindern und Jugendlichen beimessen wird.
8. Vermitteln Sie Ihrem Kind die wichtigsten Sicherheitsregeln gerade auch im Internet und im Chat. Zum Beispiel: Adresse und Telefonnummer nicht weitergeben! Fantasienamen nutzen! Alter und Namen nicht durch Nickname oder E-Mail-Adresse verraten!
9. Mit technischen Mitteln (z. B. Jugendschutzprogrammen) allein kann im Internet kein ausreichender Schutz vor gefährdenden Inhalten erreicht werden. Sie ersetzen nicht die Aufsicht durch die Erziehenden. Schaffen Sie eine Vertrauensbasis, die es dem Kind erleichtert, jederzeit bei schockierenden Inhalten und bei Belästigung im Chat zu Ihnen zu kommen.
10. Informieren Sie sich, welches Buch, welcher Film, welches Computerspiel für welches Alter pädagogisch empfehlenswert ist.

*Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien.
BPJM-Aktuell 3/2006, S. 20.*

Lehrer, Eltern

M14 Mein Medientagebuch

Radiohören, Fernsehen, Computerspielen, Kassetten hören, Buch lesen, ...
Trage ein, was Du wie lange machst.

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
Montag																			
Dienstag																			
Mittwoch																			
Donnerstag																			
Freitag																			
Samstag																			
Sonntag																			

M15 Ich schaue gerne fern, weil ...

Ich schaue gerne fern, weil ...

- ... es mir Spass macht.
- ... ich dabei lachen kann.
- ... ich neue Informationen bekomme.
- ... ich etwas lernen kann.
- ... es meine Gewohnheit ist.
- ... ich mit anderen darüber reden will.
- ... es mir sonst langweilig ist.
- ... ich etwas Spannendes erleben will.

Welche Sendungen schaust Du Dir an?
Welche ist Deine Lieblingssendung?

Unterricht

M16 Mein Lieblingsspiel

Computerspiele vorstellen

Bringe dein Lieblingscomputerspiel mit und stelle es Deinen Klassenkameraden in Form einer kleinen Präsentation vor. Die Fragen helfen Dir, das Spiel zu beschreiben:

Was weiß ich über das Spiel?

Von wem habe ich es erhalten?

Was ist der Inhalt, worum geht es?

Welche Aufgaben muss man bewältigen?

Was gefällt mir an dem Spiel?

Was gefällt mir nicht so gut?

Wer kennt es noch?

Was halten die anderen davon?

M17 Chat-Tipps



Chatte am Anfang nicht allein!

Frag Deine Eltern oder älteren Geschwister, ob sie Dir helfen.

Such Dir einen kleinen Chat, in dem jemand aufpasst!

Die Aufpasser (Moderatoren) achten darauf, dass alle freundlich sind. Sie helfen Dir, wenn Du nicht zurechtkommst.

Geh nicht in Chats für Erwachsene!

Oft werden dort unangenehme Sachen geschrieben.

Denk Dir einen guten Spitznamen aus!

Der Nickname sollte reine Fantasie sein: z.B. ein Name aus deinem Lieblingsbuch, Lieblingsfilm oder ein lustiges Wort. Dein richtiger Name ist Dein Geheimnis.

Verrate nie Deine Adresse, Telefonnummer und Deinen Nachnamen!

Deine Adresse hat in Chats nichts zu suchen.

Sei freundlich, aber bleib auch misstrauisch!

Verhalte Dich so freundlich, wie du auch im richtigen Leben bist. Aber glaube nicht alles, was jemand im Chat über sich erzählt. Das ist manchmal geflunkert.

Triff Dich nicht mit Leuten aus dem Chat!

Man kann nie wissen, wer sich dahinter versteckt.

Unterricht

Stelle keine Fotos von Dir ins Netz, schicke keine Fotos per Mail

Fotos können im Internet schnell verbreitet werden und Du weißt nicht, wer sie alles erhält.

Sichere Chats:

www.seitenstark.de, www.kindernetz.de, www.tivi.de, www.cyberzwerge.de, www.toggo.de

Jugendschutz.net: Chatten ohne Risiko. Mainz 2006, S. 25 f. www.jugendschutz.net