

## Gewalt und Medien

Die Verbindung von Medienkonsum mit gewalthaltigen Darstellungen in Videospielen und Filmen und der eigenen Gewaltbereitschaft wird immer wieder kontrovers diskutiert.

Werden Jugendliche, die in gewaltverherrlichenden Computerspielen tagtäglich am Bildschirm Gegner verprügeln oder erschießen, selbst zu Gewalttätern? Diese Frage stellen sich viele Eltern, besonders von Jungen. Männliche Jugendliche spielen weitaus mehr „Ballerspiele“, sogenannte Ego-Shooter und schauen eher gewaltverherrlichende Horror- und Splatterfilme als Mädchen. (JIM-Studie 2008, S.39ff)

Die Einnahmen durch den Verkauf von gewalthaltigen Computerspielen übersteigen teilweise die der Filmindustrie. Ebenso können Jugendliche mit dem Handy in Sekunden eine Filmsequenz, die sie aus dem Internet heruntergeladen oder selbst aufgenommen haben, ihren Freunden kostenlos übertragen. So scheint die flächendeckende Verbreitung von gewalthaltigen Medien in die Jugendzimmer nahezu abgeschlossen zu sein.

### Wirkungsweise von gewalthaltigen Filmen und Computerspielen

Es gibt verschiedenste Studien zu diesem Thema. Einige belegen eine Abnahme des Mitgefühls und ein Anstieg der Gewaltbereitschaft direkt nach dem gewalthaltigen Computerspiel/Film.

Andere Studien besagen, dass durch aggressive Spiele das eigene Aggressionspotenzial abgebaut wird, also einen reinigenden Effekt haben. (Kutner/Olsen 2008: *Grand Theft Childhood. The Surprising Truth About Violent Video Games*)

Aber auch mangelnde Bewegung durch langes Sitzen vor dem Fernseher kann zu Aggressionen führen. Sind wir den Jugendlichen dort Vorbild? Die Erfahrung mit Gewalt in den Medien (z.B. in Nachrichtensendungen, in Krimisendungen, in Talkshows,...) und in der Schule/Elternhaus durch Leistungsdruck und hohe Erwartungen ist für viele Jugendliche alltäglich. Ein Heranwachsender, der in einer fürsorglichen Umgebung aufwächst ist für eine gewalttätige Handlung als Lösung eines Problems weniger empfänglich, als ein junger Mensch, der in seiner Familie Vernachlässigung, Gleichgültigkeit und Rücksichtslosigkeit erlebt hat.

### Pädagogische Hinweise

Manche Computerspiele sehen auf den ersten Blick brutal und gewaltverherrlichend aus. Doch es lohnt sich ein zweiter Blick von Eltern und Pädagogen. Interessieren

Sie sich für die Spielwelt in der sich ein Kind oder Jugendlicher aufhält. Fragen Sie nach den Inhalten, der Faszination und den Anforderungen eines Spiels. Spielen Sie einmal mit und beziehen eine eigene Meinung zu Online-Games und Ego-Shootern.

Setzen Sie klare Grenzen, welche die tägliche Spielzeit ihrer Kinder betrifft. Sie sollten auf jeden Fall eingehalten werden, z.B. 1 Std. täglich. Bedenken Sie, dass ein eigener Computer, bzw. TV im Kinderzimmer die vereinbarten Regeln oft außer Kraft setzt. Lerninhalte, die vormittags in der Schule vermittelt werden, können nachmittags oder abends von den Inhalten der Computerspiele überschrieben werden. So geht schulisches Wissen verloren, da erst über Nacht das Langzeitgedächtnis aktiv wird. Am Wochenende dürfen dann andere Spielzeiten gelten.

Hat ihr Kind noch andere Freizeitaktivitäten im Freundeskreis oder im Sportverein? Gibt es außer dem erfolgreichen Computerspielen noch andere Möglichkeiten, wo ihr Kind sein Selbstwertgefühl aufbauen oder steigern kann? Unternehmen Sie am Wochenende etwas gemeinsam oder leben Sie den Medienkonsum vor dem Fernsehgerät vor?

### Broschüren und Internetadressen

- Aufwachsen in Actionwelten. Elternbroschüre zu gewalthaltigen Spielwelten. (0,50€)

Bestellung über: [info@kopaed.de](mailto:info@kopaed.de)

- Ein Netz für Kinder. Surfen ohne Risiko? (kostenfrei)

Bestellung über: [publikationen@bundesregierung.de](mailto:publikationen@bundesregierung.de)

- [www.polizei-beratung.de/vorbeugung/medienkompetenz/internet/](http://www.polizei-beratung.de/vorbeugung/medienkompetenz/internet/)

- [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

- [www.schau-hin.info/medienerziehung.html](http://www.schau-hin.info/medienerziehung.html)