



Ingrid Möller · Barbara Krahé

Mediengewalt als pädagogische Herausforderung

Ein Programm zur Förderung der
Medienkompetenz im Jugendalter

HOGREFE



Mediengewalt als pädagogische Herausforderung

Mediengewalt als pädagogische Herausforderung

Ein Programm zur Förderung der
Medienkompetenz im Jugendalter

von

Ingrid Möller und Barbara Krahé

HOGREFE



GÖTTINGEN · BERN · WIEN · PARIS · OXFORD
PRAG · TORONTO · BOSTON · AMSTERDAM
KOPENHAGEN · STOCKHOLM · FLORENZ

Dr. phil. Ingrid Möller. 1996–2002 Studium der Psychologie in Potsdam. 2006 Promotion. Seit 2002 wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Sozialpsychologie an der Universität Potsdam. Arbeitsschwerpunkte: Angewandte Sozialpsychologie, insbesondere Medienwirkungs- und Aggressionsforschung.

Prof. Dr. phil. Barbara Krahé. 1973–1978 Studium der Psychologie, Anglistik und Erziehungswissenschaft in Bonn und an der University of Sussex (Großbritannien). 1979 1. Staatsexamen für das Lehramt am Gymnasium. 1981 Promotion. 1987 Habilitation. Seit 1993 Professorin für Sozialpsychologie an der Universität Potsdam. Arbeitsschwerpunkte: Angewandte Sozialpsychologie, insbesondere Aggressionsforschung.

Wichtiger Hinweis: Der Verlag hat für die Wiedergabe aller in diesem Buch enthaltenen Informationen (Programme, Verfahren, Mengen, Dosierungen, Applikationen etc.) mit Autoren bzw. Herausgebern große Mühe darauf verwandt, diese Angaben genau entsprechend dem Wissensstand bei Fertigstellung des Werkes abzdrukken. Trotz sorgfältiger Manuskriptherstellung und Korrektur des Satzes können Fehler nicht ganz ausgeschlossen werden. Autoren bzw. Herausgeber und Verlag übernehmen infolgedessen keine Verantwortung und keine daraus folgende oder sonstige Haftung, die auf irgendeine Art aus der Benutzung der in dem Werk enthaltenen Informationen oder Teilen davon entsteht. Geschützte Warennamen (Warenzeichen) werden nicht besonders kenntlich gemacht. Aus dem Fehlen eines solchen Hinweises kann also nicht geschlossen werden, dass es sich um einen freien Warennamen handelt.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

© 2013 Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG
Göttingen · Bern · Wien · Paris · Oxford · Prag · Toronto · Boston
Amsterdam · Kopenhagen · Stockholm · Florenz
Merkelstraße 3, 37085 Göttingen

<http://www.hogrefe.de>

Aktuelle Informationen · Weitere Titel zum Thema · Ergänzende Materialien

Copyright-Hinweis:

Das E-Book einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Der Nutzer verpflichtet sich, die Urheberrechte anzuerkennen und einzuhalten.

Umschlagabbildung: © Ron Chapple – Getty Images, München
Illustrationen: Maxie Heidrich, Berlin
Satz: ARThür Grafik-Design & Kunst, Weimar
Format: PDF

ISBN 978-3-8409-2445-3

Dieses Dokument ist nur für den persönlichen Gebrauch bestimmt und darf in keiner Form vervielfältigt und an Dritte weitergegeben werden.
Aus I. Möller und B. Krahé – Mediengewalt als pädagogische Herausforderung (ISBN 9783840924453) © 2013 Hogrefe, Göttingen.

Nutzungsbedingungen:

Der Erwerber erhält ein einfaches und nicht übertragbares Nutzungsrecht, das ihn zum privaten Gebrauch des E-Books und all der dazugehörigen Dateien berechtigt.

Der Inhalt dieses E-Books darf von dem Kunden vorbehaltlich abweichender zwingender gesetzlicher Regeln weder inhaltlich noch redaktionell verändert werden. Insbesondere darf er Urheberrechtsvermerke, Markenzeichen, digitale Wasserzeichen und andere Rechtsvorbehalte im abgerufenen Inhalt nicht entfernen.

Der Nutzer ist nicht berechtigt, das E-Book – auch nicht auszugsweise – anderen Personen zugänglich zu machen, insbesondere es weiterzuleiten, zu verleihen oder zu vermieten.

Das entgeltliche oder unentgeltliche Einstellen des E-Books ins Internet oder in andere Netzwerke, der Weiterverkauf und/oder jede Art der Nutzung zu kommerziellen Zwecken sind nicht zulässig.

Das Anfertigen von Vervielfältigungen, das Ausdrucken oder Speichern auf anderen Wiedergabegeräten ist nur für den persönlichen Gebrauch gestattet. Dritten darf dadurch kein Zugang ermöglicht werden.

Die Übernahme des gesamten E-Books in eine eigene Print- und/oder Online-Publikation ist nicht gestattet. Die Inhalte des E-Books dürfen nur zu privaten Zwecken und nur auszugsweise kopiert werden.

Diese Bestimmungen gelten gegebenenfalls auch für zum E-Book gehörende Audiodateien.

Anmerkung:

Sofern der Printausgabe eine CD-ROM beigelegt ist, sind die Materialien/Arbeitsblätter, die sich darauf befinden, bereits Bestandteil dieses E-Books.

Vorwort

Das in diesem Band vorgestellte Trainingsprogramm zielt darauf ab, durch die Verringerung des Konsums von Mediengewalt und die Anleitung zur kritischen Reflexion gewalthaltiger Medieninhalte einen Beitrag zur Förderung der Medienkompetenz und zur Aggressionsprävention im Jugendalter zu leisten. Die Entwicklung und Erprobung des Programms erfolgte im Rahmen eines mehrjährigen Forschungsprojekts, für dessen Förderung wir der Deutschen Forschungsgemeinschaft sehr zu Dank verpflichtet sind.

Bei der Planung und Durchführung des Programms haben wir von vielen Seiten Unterstützung erhalten, für die wir uns an dieser Stelle herzlich bedanken möchten. Unsere Ansprechpartner und Ansprechpartnerinnen in der Senatsverwaltung für Bildung, Wissenschaft und Forschung in Berlin sowie beim Berliner Beauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit haben mit ihrem konstruktiven Einsatz dafür gesorgt, dass das Projekt zügig und ohne bürokratische Komplikationen anlaufen konnte. An den beteiligten Schulen haben wir hervorragende Unterstützung erhalten. Wir danken den Schulleitern und Schulleiterinnen sowie den Lehrkräften der Berliner und Brandenburger Schulen, die uns die Durchführung des Trainings im Rahmen ihres Unterrichts ermöglicht bzw. das Training mit Sachverstand kommentiert und auf seine Handhabbarkeit geprüft haben. Ebenso danken wir Herrn Michael Retzlaff vom Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM) für seine hilfreichen Anmerkungen.

Ohne den unermüdlichen Einsatz unserer Potsdamer Arbeitsgruppe wäre es nicht möglich gewesen, ein Projekt dieses Umfangs in überschaubarer Zeit durchzuführen. Besonderer Dank gebührt Christina Krause und Juliane Felber, die sowohl an der inhaltlichen Gestaltung als auch an der Durchführung des Trainings einen wesentlichen Anteil hatten. Robert Busching danken wir für seinen wertvollen Beitrag zur Datenanalyse. Für ihren Einsatz bei der Erstellung der Materialien, der Durchführung der Trainingssitzungen und der Dateneingabe bedanken wir uns bei Julia Kleinwächter, Marianne Hannuschke, Isabell Schuster und Johanna Reiche sowie Patricia Baumert, Lisa Beiskens, Anja Berger, Annika Bergunde, Mareike Büttner, Ulrike Crasser, Inken Hukemann, Pascal Jacob, Songül Schira, Gregor Szarowski, Paulina Tomaszewska-Jedrysiak und Jessica Wenzlaff. Maxie Heidrich danken wir für den Entwurf des Trainings-Logos. Schließlich sind wir Frau Susanne Weidinger vom Hogrefe Verlag für die kompetente Unterstützung und angenehme Zusammenarbeit bei der Vorbereitung des Manuskripts zu Dank verpflichtet.

Wir wünschen uns, dass Jugendliche mithilfe unseres Trainingsprogramms lernen, problematische Aspekte der Mediennutzung klarer zu erkennen und zu vermeiden, um die vielfältigen positiven Möglichkeiten der modernen Medienwelt in verantwortungsvoller Weise nutzen zu können.

Potsdam, September 2012

Ingrid Möller und
Barbara Krahé

Inhalt

Einleitung	11
1 Das Training im Überblick	12
1.1 Besonderheiten des vorliegenden Trainings	12
1.2 Zielgruppe	12
1.3 Ziele des Trainings	12
2 Das Training im Kontext der Kompetenzförderung im Jugendalter	14
3 Aufbau des Trainingshandbuchs	16
4 Mediengewaltkonsum und Aggression: Ein Überblick über den Stand der Forschung und psychologische Erklärungsansätze	17
4.1 Forschungsgegenstand	17
4.2 Nutzungs- und Inhaltsanalysen	17
4.3 Attraktivität von Gewaltdarstellungen in Bildschirmmedien	19
4.4 Aktuelle Forschungsbefunde zum Zusammenhang von Mediengewaltkonsum und Aggression	19
4.4.1 Untersuchungsmethoden	20
4.4.2 Befunde zur Stärke des Zusammenhangs von Mediengewaltkonsum und Aggression ..	21
4.4.3 Befunde zur Richtung des Zusammenhangs von Mediengewaltkonsum und Aggression	22
4.5 Wirkmechanismen gewalthaltiger Medieninhalte auf die Aggression	24
5 Präventionsansätze	27
5.1 Trainingsprogramme mit systematischer Evaluation	27
5.2 Rahmenbedingungen des Jugendmedienschutzes in Deutschland	28
5.3 Fazit	29
6 Entwicklung und Evaluation des vorliegenden Trainingsprogramms	30
6.1 Kritik an bestehenden Trainingsprogrammen	30
6.2 Entwicklung und Evaluation des Trainings	30
6.2.1 Stichprobe und Durchführung der Evaluationsstudie	31
6.2.2 Ergebnisse zur Wirksamkeit des Trainings	31
6.2.3 Fazit	35
7 Aufbau des Trainingsprogramms	36
8 Elternabend	38
8.1 Ziele	38
8.2 Vorbereitung	38
8.3 Zeitlicher Ablauf	39
8.4 Hinweise zur Durchführung	39

8.4.1	Vortrag zum Thema Auswirkungen des Konsums von Mediengewalt auf das Erleben und Verhalten insbesondere jugendlicher Nutzerinnen und Nutzer	39
8.4.2	Vorstellen des Trainingsprogramms	40
8.4.3	Demonstration gewalthaltiger Medieninhalte und Gelegenheit zum Ausprobieren verschiedener Computerspiele	40
9	Die erste Trainingssitzung	42
9.1	Ziele	42
9.2	Vorbereitung	42
9.3	Nachbereitung	42
9.4	Zeitlicher Ablauf	42
9.5	Hinweise zur Durchführung	42
9.5.1	Überblick über das Trainingsprogramm	42
9.5.2	Modul Medienkonsum	42
9.5.3	Modul Mediengewalt	45
10	Die zweite Trainingssitzung	49
10.1	Ziele	49
10.2	Vorbereitung	49
10.3	Zeitlicher Ablauf	50
10.4	Hinweise zur Durchführung	50
10.4.1	Modul Medienkonsum	50
10.4.2	Modul Mediengewalt	52
11	Die dritte Trainingssitzung	57
11.1	Ziele	57
11.2	Vorbereitung	57
11.3	Zeitlicher Ablauf	57
11.4	Hinweise zur Durchführung	58
11.4.1	Konsumreduktion	58
11.4.2	Vorbereitung des medienfreien Wochenendes I: Sammeln medienfreier Freizeitbeschäftigungen	58
11.4.3	Vorbereitung des medienfreien Wochenendes II: Arbeit am Stadtplan	59
11.4.4	Hausaufgabe	60
12	Die vierte Trainingssitzung	61
12.1	Ziele	61
12.2	Vorbereitung	61
12.3	Zeitlicher Ablauf	62
12.4	Hinweise zur Durchführung	63
12.4.1	Modul Medienkonsum	63
12.4.2	Modul Mediengewalt	64
13	Die fünfte Trainingssitzung	69
13.1	Trainingssitzung 5A	69
13.1.1	Ziele	69
13.1.2	Vorbereitung	69
13.1.3	Nachbereitung	70
13.1.4	Zeitlicher Ablauf	70
13.1.5	Hinweise zur Durchführung	70

13.2	Trainingssitzung 5B	72
13.2.1	Ziele	72
13.2.2	Vorbereitung	73
13.2.3	Nachbereitung	73
13.2.4	Zeitlicher Ablauf	73
13.2.5	Hinweise zur Durchführung	73
14	Die sechste Trainingssitzung	75
14.1	Ziele	75
14.2	Vorbereitung	75
14.3	Zeitlicher Ablauf	75
14.4	Hinweise zur Durchführung	76
14.4.1	Vorführung und Auswertung der Filmszenen	76
14.4.2	Wissensquiz und Zusammenfassung der Trainingsinhalte	77
14.4.3	Reflexion des Trainings	78
14.4.4	Trainingsabschluss	78
15	Familienabend	79
15.1	Ziele	79
15.2	Vorbereitung	79
15.3	Nachbereitung	79
15.4	Zeitlicher Ablauf	79
15.5	Hinweise zur Durchführung	80
15.5.1	Kurzer Erfahrungsbericht zum Ablauf des Trainings	80
15.5.2	Film- oder Posterpräsentation durch die Jugendlichen	80
15.5.3	Diskussion der Trainingsergebnisse und ihrer Auswirkungen auf die Familien	80
Literatur		81
Anhang		83
Verzeichnis der zitierten Medientitel		83
Empfehlenswerte Internetseiten		84
Kontaktinformationen der Landesmedienzentren		86
Feedbackbogen zum Training		87
Übersicht über die Materialien auf der CD-ROM		89

CD-ROM

Die CD-ROM enthält PDF-Dateien aller Arbeitsmaterialien, die zur Durchführung des Trainingsprogramms verwendet werden können.

Die PDF-Dateien können mit dem Programm Acrobat® Reader (eine kostenlose Version ist unter www.adobe.com/products/acrobat erhältlich) gelesen und ausgedruckt werden. Um die Trainingsbroschüre, die Informationsbroschüre für Eltern sowie das Medientagebuch platzsparend als Broschüre ausdrucken zu können, wird empfohlen, den Acrobat® Reader ab Version 8 zu verwenden, da mit dieser Programmversion ein Broschürendruck möglich ist.

Einleitung

Actionfilme, Krimiserien, Computer- und Videospiele wie die *Grand Theft Auto*-Serie – gewalthaltige Medieninhalte erfreuen sich unter Jugendlichen großer Beliebtheit. Das Bedürfnis nach Spannung und Nervenkitzel ist im Jugendalter besonders stark ausgeprägt. Diese Risikosuche bis hin zum Spiel mit der Angst, z. B. durch den Konsum von Horrorfilmen, spielt bei der Medienwahl ebenso eine Rolle wie soziale Motive. Beim Konsum in der Gruppe kann demonstriert werden, dass man keine Angst hat und auch härtere Inhalte aushalten kann. Gewalthaltige Filme und Spiele können diese jugendspezifischen Bedürfnisse besonders einfach befriedigen. Doch welche Auswirkungen hat die wiederholte und andauernde Beschäftigung mit Medieninhalten, in denen aggressive Helden zum attraktiven und womöglich identitätsstiftenden Vorbild avancieren? Welche Einflusskraft haben Spiele, in denen die Spielerinnen und Spieler selbst die Rolle eines Gewalttäters einnehmen?

Wissenschaftliche Studien haben hierzu in den letzten Jahren wiederholt gezeigt, dass sich ein dauerhafter Mediengewaltkonsum im Sinne der Verstärkung und Verfestigung aggressiver Einstellungen und Verhaltensweisen auswirken kann. Unter *Mediengewalt* wird hierbei die Darstellung zielgerichteter, direkter Schädigung von Menschen (oder menschenähnlichen Wesen) durch Menschen (oder menschenähnliche Charaktere) in fiktionalen Medienangeboten verstanden. Mit *Aggression* ist ein Verhalten gemeint, das in der Absicht ausgeführt wird, einer anderen Person Schaden zuzufügen. Im Hinblick auf die Effekte von Mediengewalt geht es somit nicht in erster Linie darum, schwere Gewalthandlungen auf den Einfluss des Konsums gewalthaltiger Medien zurückzuführen. Solche extremen Verhaltensweisen sind selten und immer als Resultat des Zusammenwirkens zahlreicher Auslösebedingungen zu sehen. Vielmehr geht es darum, die Bedeutung des Mediengewaltkonsums im Hinblick auf eine Vielzahl „alltäglicher“ Formen von Aggression in Gestalt von verbalen Angriffen, körperlichen Auseinandersetzungen und der Schädigung der sozialen Beziehungen anderer Personen darzustellen. Ne-

ben der Verfestigung aggressiver Einstellungen und Verhaltensweisen kann der intensive und andauernde Konsum gewalthaltiger Medien auch aggressionshemmende Mechanismen abschwächen, wie beispielsweise die Fähigkeit zum Mitleid mit Opfern von Gewalttaten. So wird ein Abstumpfungsprozess in Gang gesetzt bzw. beschleunigt, wenn gerade in sensiblen Phasen der Norm- und Werteausbildung im Kindes- und Jugendalter Gewaltmedien intensiv und vor allem stetig genutzt werden.

Das vorliegende Training zielt darauf ab, der aggressionserhöhenden Wirkung des Konsums gewalthaltiger Medien entgegenzuwirken. Es ist als ein Baustein der Förderung von Medienkompetenz zu verstehen, der sowohl die Verringerung der Nutzung gewalthaltiger Medien als auch das kritische Konsumieren umfasst. Das Training kann für sich stehen oder in bestehende Angebote der *Medienbildung* bzw. *Medienkompetenzförderung* und der *Aggressionsprävention* eingebettet werden.

Medienkompetenz wird als Teil der allgemeinen kommunikativen Kompetenz im Hinblick auf den Umgang mit verschiedensten elektronisch-technischen Medien verstanden, die nach Baacke (1997) das Wissen über aktuelle Medien bzw. die Medienkunde, die bewusste Nutzung und Gestaltung von Medien sowie die Fähigkeit zu einer kritischen Rezeptionshaltung umfasst (siehe Nieding & Ritterfeld, 2008, für einen Überblick über die Entwicklung der Medienkompetenz im Kindes- und Jugendalter).

Selbstverständlich ist es in unserer heutigen Welt von unschätzbarem Vorteil, wenn schon in frühen Jahren der verantwortungsbewusste Umgang mit Technik und neuen Medien erlernt wird. Dazu gehört auch die Nutzung von Fernsehen, Computerspielen oder Internet zu Unterhaltungs- und Erholungszwecken. Der Schwerpunkt des vorliegenden Trainings liegt also keineswegs darauf, die Nutzung von Bildschirmmedien generell für schädlich zu erklären, sondern hebt vielmehr darauf ab, einen kritisch-reflektierten Umgang mit gewalthaltigen Medien zu fördern.

1 Das Training im Überblick

1.1 Besonderheiten des vorliegenden Trainings

Das Trainingsprogramm richtet sich speziell an Jugendliche. In diesem Entwicklungsabschnitt ist der Konsum gewalthaltiger Medien besonders stark ausgeprägt, gleichzeitig liegt aber bislang kein Interventionsprogramm vor, das an den Entwicklungsstand und die Bedürfnisse dieser Altersgruppe angepasst ist. Es handelt sich um einen fokussierten Trainingsansatz, der spezifisch darauf ausgerichtet ist, den Konsum *gewalthaltiger* Medieninhalte zu reduzieren und die kritische Auseinandersetzung mit diesen Inhalten zu fördern. Das Ziel ist, den Einfluss gewalthaltiger Mediendarstellungen auf aggressionsbegünstigende Einstellungen und Normen sowie auf aggressives Verhalten zu reduzieren. Damit bezieht sich das Training auf einen wichtigen Aspekt der Aggressionsprävention, den sowohl allgemeine Medienkompetenztrainings als auch Anti-Aggressions-Programme zumeist vernachlässigen.

Das Training ist für die Durchführung in Gruppen konzipiert, wie z. B. Schulklassen oder Jugendgruppen, denn sowohl die Nutzung von Mediengewalt als auch aggressionsbezogene Einstellungen und Verhaltensmuster werden durch soziale Normen der Peer-Gruppe beeinflusst. Es reicht daher nicht aus, nur individuelle Veränderungsprozesse anzustoßen. Vielmehr sollten auch die sozialen Bezugsgruppen in das Training einbezogen werden.

Das Training wurde theoriegeleitet entwickelt, basierend auf den aktuellen Erkenntnissen der internationalen Aggressions- und Medienwirkungsforschung und mit Blick auf die entwicklungspsychologischen Besonderheiten des Jugendalters. Seine Wirksamkeit wurde innerhalb einer längsschnittlich angelegten Studie systematisch evaluiert. Erfahrene Lehrerinnen und Lehrer haben die Praktikabilität des Trainings sowie die Verständlichkeit des Trainingsmanuais geprüft.

1.2 Zielgruppe

Das Trainingsprogramm ist für Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I konzipiert und bereits an Jugendlichen der 7. und 8. Klassenstufen erfolgreich eingesetzt worden. Dieses Manual richtet sich daher an Lehrkräfte, die in der Sekundarstufe I unterrichten, z. B. in den Fächern Deutsch oder Ethik, Sozialkunde, Politik, Gesellschaftskunde, Religion, Philosophie, LER (Bezeichnung je nach Bundesland variierend). Es ist aber ebenso gut möglich, das Training als Projekt außerhalb des Unterrichts bzw. im außerschulischen Bereich durchzuführen. Das Programm richtet sich somit an alle in der Jugendarbeit pädagogisch oder therapeutisch Tätigen, die sich des Themas *Mediengewaltkonsum* annehmen möchten.

1.3 Ziele des Trainings

Die Ziele des Trainings bestehen zum einen in der Reduktion des Konsums *gewalthaltiger* Medieninhalte im Rahmen der allgemeinen Reduktion der Nutzung von Bildschirmmedien (Fernsehen, Computer- und Konsolenspiele), die über eine Stärkung der Selbstregulationsfertigkeiten in Bezug auf das Mediennutzungsverhalten erreicht werden soll. Zum anderen wird eine kritische Rezeptionshaltung bei der Auswahl und dem Konsum von Filmen, Fernsehsendungen und Spielen, ebenfalls mit dem Fokus auf den Umgang mit Gewaltinhalten, gefördert. Beide Schwerpunkte sind darauf ausgerichtet, die normative Akzeptanz von Aggression und die Bereitschaft zu aggressivem Verhalten zu verringern.

Am Ende des Trainingsprogramms soll die Aneignung eines Expertenstatus im Hinblick auf den kritisch-reflektierten Umgang mit Gewaltmedien stehen, um so der Verfestigung aggressionsbezogener normativer Überzeugungen und der aggressions-

erhöhenden Wirkung von Mediengewalt entgegenzuwirken. Entsprechend der beiden Schwerpunkte besteht das Training aus zwei Modulen, die in den einzelnen Sitzungen fortlaufend bearbeitet werden (vgl. Tabelle 1):

1. *Medienkonsum*: Die Bausteine dieses Moduls richten sich auf die kritische Auseinandersetzung mit den eigenen Konsumgewohnheiten

mit dem Ziel der Konsumreduktion, insbesondere der Verringerung der Nutzung gewalthaltiger Medien.

2. *Mediengewalt*: Die Elemente dieses Moduls beziehen sich auf die kritische Reflexion medialer Gewaltdarstellungen sowie ihrer Wirkung auf die Gedanken, Gefühle und Verhaltensweisen der Nutzerinnen und Nutzer.

Tabelle 1: Ziele der beiden Trainingsmodule

Modul Medienkonsum	– Analyse des Ausmaßes des eigenen Medienkonsums, insbesondere der Nutzung gewalthaltiger Medien – Reduktion des Bildschirmmedienkonsums sowie Vermeiden von Gewaltmedien durch Förderung der Selbstregulation – Anregung zu alternativen Freizeitbeschäftigungen ohne Bildschirmmedien – Reflexion über die durch das Training veränderten Medienkonsumgewohnheiten
Modul Mediengewalt	– Erkennen von Gewalt in den Medien in der Vielfalt der Darstellungsformen – Reflexion der Gründe für den Konsum gewalthaltiger Medieninhalte – Wissenserwerb bzgl. der aggressionsfördernden kurz- und langfristigen Wirkungen von Mediengewalt in Bildschirmmedien – Wissensvermittlung über Regelungen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen vor altersunangemessenen Medieninhalten

2 Das Training im Kontext der Kompetenzförderung im Jugendalter

Auch wenn es sich um ein Trainingsprogramm handelt, das mit der thematischen Ausrichtung auf Mediengewalt in sich geschlossen ist, ergeben sich vielfältige Anknüpfungspunkte und Überlappungen mit anderen Bereichen der Kompetenzförderung im Jugendalter. Abbildung 1 stellt einige dieser Querverbindungen exemplarisch dar.

Im Sinne eines umfassenden Ansatzes zur Kompetenzförderung und Prävention von Problemverhalten bietet es sich an, das vorliegende Training mit anderen Interventionsmaßnahmen zu verknüpfen und thematisch auszuweiten. So können beispielsweise Themen wie Mediensucht oder Cybermobbing aufgegriffen und anhand zusätzlicher Materialien vertieft werden. Sie grenzen eng an das Trainingsthema an und können in weiterführenden Unterrichtsangeboten oder im Rahmen von Projekten bearbeitet werden (für einen Einstieg in das Thema Cybermobbing siehe z. B. Katzer & Fetchenhauer, 2007 oder Robertz, 2010; zum Thema Mediensucht siehe z. B. Grüsser & Thalemann, 2006 oder Thalemann & Thalemann, 2010;

vgl. auch Züge, Möller, Meixner & Scheithauer, 2008, für Medienkompetenzansätze bei den Problembereichen der exzessiven und gewalthaltigen Mediennutzung).

Ebenso können zusätzlich andere Formen der Auseinandersetzung mit der Thematik im Rahmen der gegebenen institutionellen Möglichkeiten genutzt werden, wie z. B. über die Einbindung einer Multimedia-AG, einer Theatergruppe oder einer Schülerzeitung.

Das Jugendalter ist als Entwicklungsphase durch vielfältige Herausforderungen gekennzeichnet. Entwicklungsaufgaben wie das Streben nach Autonomie, Identitätsentwicklung, die Suche nach einer beruflichen und partnerschaftlichen Lebensperspektive sowie die Übernahme sozialer Verantwortung erfordern ein hohes Maß an Bewältigungskompetenz, die durch gezielte Fördermaßnahmen unterstützt werden kann. Jugendtypisches Problemverhalten, wie z. B. Substanzmissbrauch und Suchtverhalten, riskantes Sexualverhalten oder auch

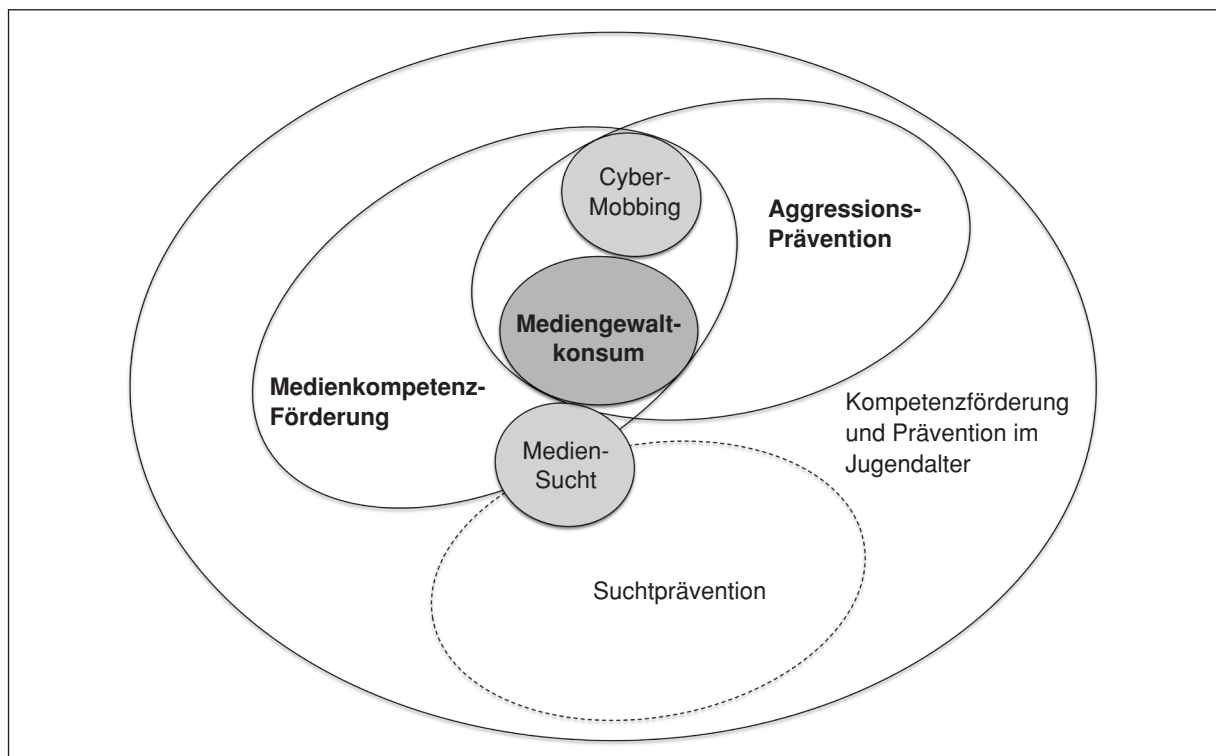


Abbildung 1: Einbettung des Trainings zum Thema Mediengewaltkonsum in den Kontext anderer Problemverhaltensweisen und Präventionsangebote im Jugendalter

Aggression und Delinquenz, kann als Resultat mangelnder Bewältigungskompetenz im Kontext ungünstiger Lebensbedingungen verstanden werden (vgl. Raithel, 2004; Scheithauer, Hayer & Niebank, 2008), das spezifische Interventionsmaßnahmen erfordert. Abbildung 1 stellt daher nur einen Ausschnitt einer psychologischen und pädagogischen Perspektive der Kompetenzförderung und Präventionsarbeit im Jugendalter dar, in die sich das vorliegende Trainingsprogramm einbetten lässt.

Die Notwendigkeit von Interventionsprogrammen zur Aggressionsprävention ist angesichts von Phänomenen wie Mobbing, Cybermobbing, Happy Slapping oder auch extremen Ausnahme-Taten wie schwerer zielgerichteter Gewalt an Schulen offenkundig (vgl. auch Schubarth, 2010). Gleichzeitig gehen diese neueren Formen aggressiven Verhaltens mit einer vermehrten Einbindung der Medien einher. Opfererfahrungen und Täterhandeln beschränken sich nicht mehr auf direkte Konfrontationen im Nahraum einer Schule oder der unmittelbaren Nachbarschaft, sondern werden z.B. beim Cybermobbing im Internet verbreitet und so oft einem Massenpublikum zuteil. Jugendliche, die schwere Gewalttaten planen, bedienen sich des Internets zur Tatvorbereitung, aber auch zur Mitteilung ihrer Fantasien und Absichten (sogenanntes *Leaking*-Phänomen; für einen Überblick zum Thema *Schwere zielgerichtete Gewalt an Schulen* siehe Robertz & Wickenhäuser, 2007). Diese Entwicklungen stellen auch die Medienpädagogik vor neue Herausforderungen (siehe Hoffmann & Ittel, 2010).

Medienkompetenz bedeutet heute auch, sich vor den Gefahren im Internet schützen zu können und zu erkennen und somit zu verhindern, selbst Mitäter durch das Anschauen und Weiterleiten beleidigender, bloßstellender oder andersartig verletzender Inhalte zu werden. In den letzten Jahren sind verschiedene Konzepte entstanden, die auf diese Probleme eingehen. Stellvertretend sei an

dieser Stelle auf die Initiative der Europäischen Union *klicksafe* verwiesen, die auf ihren Internetseiten neben einem vielfältigen Informationsangebot ein Handbuch und Unterrichtsmaterialien zu verschiedenen Themenbereichen wie Datensicherheit im Netz und in sozialen Netzwerken, Cybermobbing und Internet-Pornografie bereitstellt. Ausführlichere Informationen zu dieser Initiative sind unter www.klicksafe.de zu finden.

Das vorliegende Training befindet sich an der Schnittstelle von Aggressionsprävention und Förderung der Medienkompetenz. Es ist mit dem Fokus auf Mediengewalt auf einen speziellen Risikofaktor der Aggression ausgerichtet und fördert dazu eine spezifische Facette der Medienkompetenz, nämlich den reflektierten Umgang mit gewalthaltigen Medien. Es setzt damit an einem sehr weit verbreiteten jugendlichen Risikoverhalten an, dem bislang nicht genügend Aufmerksamkeit geschenkt wurde – weder in breit angelegten Anti-Aggressions-Programmen noch in allgemeinen Medienbildungsangeboten.

Prävention für Jugendliche in Schule und Jugendarbeit muss entwicklungsorientiert, d.h. maßgeschneidert auf das Alter und den Entwicklungsstand der Zielgruppe konzipiert werden. Die Angebote müssen darauf abzielen, sowohl eine Reduktion der risikoerhöhenden als auch eine Förderung der risikomildernden Bedingungen zu erwirken. Den Zugang zu dieser jugendlichen Zielgruppe zu finden, ist dabei nicht immer einfach. Viele der potenziell problematischen Verhaltensweisen, nicht zuletzt der Konsum gewalthaltiger Medieninhalte, sind mit Unterhaltung, sozialer Anerkennung durch Peers und Autonomieerleben gegenüber den Erwachsenen verbunden und positiv besetzt. Der erste Schritt einer Präventionsmaßnahme muss daher die Schaffung eines Problembewusstseins und darauf aufbauend das Erreichen einer Veränderungsmotivation sein, die die Voraussetzung für nachhaltige Trainingserfolge sind.

3 Aufbau des Trainingshandbuchs

Das Handbuch gibt im Folgenden einen Überblick über Theorien und Forschungsergebnisse zum Thema *Wirkungen des Mediengewaltkonsums* und stellt die Entwicklung des Trainingsprogramms dar. Es werden außerdem die Ergebnisse einer Evaluationsstudie präsentiert, die Belege für die Wirksamkeit des Programms geliefert hat. Anschließend folgt eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Trainingseinheiten gegliedert nach den Lernzielen, vor- und gegebenenfalls nachbereitenden Tätigkeiten, Ablauf und Zeitaufwand sowie konkreten Hinweisen zur Durchführung (vgl. Kasten).

Das Manual enthält im Anhang (vgl. S. 84) außerdem *weiterführende Informationen* mit einer Liste

von Links, die auf Internetseiten führen, die weiteres Hintergrundwissen bereitstellen, zum Teil auch zu inhaltlich angrenzenden Themen wie beispielsweise Mediensucht, Cybermobbing oder Jugendmedienschutz. Diese Liste ist nicht als vollständig im Hinblick auf das vielfältige Angebot zu verstehen, sondern zeigt eine Auswahl aus unserer Sicht qualitativ hochwertiger Angebote. Komplettiert wird der Serviceteil mit Kontaktinformationen zu den Landesmedienzentren. Sie geben Unterstützung bei der Thematisierung problematischer Aspekte der Mediennutzung im Jugendalter im Unterricht oder in der pädagogischen Arbeit im außerschulischen Bereich.

Überblick über die Trainingsunterlagen

Das Trainingshandbuch enthält

- Informationen zur Zielgruppe, den Zielen und zum Aufbau des Trainingsprogramms
- Hintergrundinformationen zum Thema Auswirkungen des Konsums medialer Gewaltdarstellungen
- Information zur Entwicklung und Evaluation des Trainings
- Durchführungsbeschreibungen der einzelnen Sitzungen
- Informationen zu Internetangeboten und Kontaktinformationen der Landesmedienzentren

Die beiliegende CD-ROM enthält folgende Materialien als PDF-Dateien:

- Informationsbroschüre für Eltern
- Trainingsbroschüre zur Förderung der Medienkompetenz
- Medientagebuch
- Elternbrief zum medienfreien Wochenende
- Arbeitsblatt Experiment
- Arbeitsblatt Poster
- Wissensquiz
- Urkunde
- Folienpräsentation: Elternabend 1
- Folienpräsentation: Elternabend 2
- Auswertungstabelle Medientagebücher
- Feedbackbogen zum Training

4 Mediengewaltkonsum und Aggression: Ein Überblick über den Stand der Forschung und psychologische Erklärungsansätze

Dieses Kapitel gibt einen Überblick über den aktuellen Stand der Forschung zu den kurz- und langfristigen Auswirkungen des Konsums gewalthaltiger Medieninhalte auf die Aggressionsbereitschaft und soll zur Erweiterung Ihres Hintergrundwissens zu Theorien und empirischen Befunden zur Wirkung medialer Gewaltdarstellungen dienen. Einen allgemeinen Einstieg in das Thema Aggression und Gewalt im Kindes- und Jugendalter bieten Deegener und Körner (2011), ein Überblick über bestehende Angebote der Gewaltprävention findet sich bei Gollwitzer, Pfetsch, Schneider, Schulz, Steffke und Ulrich (2007).

4.1 Forschungsgegenstand

Wie bereits einleitend erwähnt, wird unter *Mediengewalt* die Darstellung zielgerichteter, direkter Schädigung von Menschen (oder menschenähnlichen Wesen) durch Menschen (oder menschenähnliche Charaktere) in fiktionalen Medienangeboten verstanden. Wird im weiteren Verlauf der Begriff *Aggression* genutzt, meinen wir damit in Übereinstimmung mit der sozialpsychologischen Definition ein Verhalten, mit dem eine andere Person absichtlich körperlich oder seelisch geschädigt werden soll (Krahé, 2007). Die meisten Studien legen den Fokus dabei auf alltäglich zu beobachtendes Verhalten wie verbale Angriffe (z. B. beleidigen, beschimpfen; „verbale Aggression“), Handgreiflichkeiten (z. B. schubsen, treten, schlagen; „körperliche Aggression“) oder die Schädigung der sozialen Beziehungen der Zielperson (z. B. Lügen und Gerüchte über sie verbreiten; „soziale Aggression“). Es geht in der Forschung also weniger um die Frage, ob Personen, die häufig Gewaltmedien nutzen, zu schwerwiegenden Gewalttaten neigen. Vielmehr wird untersucht, ob die Nutzung von Gewaltinhalten in den Medien dazu beiträgt, dass Jugendliche Aggression im Alltag als legitimes und Erfolg versprechendes Mittel der Konfliktlösung und Zieldurchsetzung betrachten und aggressives Verhalten häufiger zeigen als Personen, die gewalthaltige Filme und Spiele nicht oder nur selten nutzen.

Ob sich gewalthaltige Medienangebote nachteilig auf das Sozialverhalten des Publikums auswirken,

wird schon lange untersucht. Die Forschung zur Wirkung von Gewaltmedien beschäftigte sich dabei in den ersten Jahrzehnten hauptsächlich mit den Auswirkungen gewalthaltiger Fernseh- und Filminhalte, in den letzten 15 bis 20 Jahren auch zunehmend mit dem Medium der Computerspiele. Andere mediale Gewaltdarstellungen, wie z. B. in Liedtexten oder Comics wurden nur vereinzelt untersucht. Auch das Internet als Quelle gewalthaltiger Inhalte ist noch nicht ausreichend beforscht. Da sich das vorliegende Training vorrangig auf Gewaltinhalte in Fernsehsendungen, Filmen und Bildschirmspielen bezieht, wird im Folgenden der Forschungsstand zu diesen Medien kurz skizziert. Eine ausführlichere Darstellung der empirischen Forschungsbefunde und psychologischen Erklärungsansätze findet sich z. B. bei Möller (2006). Zunächst wird aufgezeigt, wie intensiv Bildschirmmedien im Jugendalter genutzt werden, in welchem Umfang das vorliegende Medienangebot Gewalt enthält und warum Gewalt in der virtuellen Realität von Filmen und Bildschirmspielen für Jugendliche besonders attraktiv ist. Anschließend gehen wir auf Forschungsbefunde ein, die den Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression belegen, und erläutern die psychologischen Prozesse, die den Einfluss gewalthaltiger Medien auf die Aggressionsbereitschaft der Nutzer und Nutzerinnen theoretisch erklären. Abschließend werden Befunde und Überlegungen zu effektiven Präventionsmaßnahmen skizziert.

4.2 Nutzungs- und Inhaltsanalysen

Das Fernsehen ist nach wie vor eines der von Jugendlichen meist genutzten Medien, auch wenn das Internet als Konkurrenzmedium eine immer wichtigere Rolle einnimmt. Aktuelle Ergebnisse der JIM- (Jugend, Information, Multimedia) Studie zur Mediennutzung von 12- bis 19-Jährigen in Deutschland zeigen, dass 89 % fast täglich oder täglich fernsehen, wobei sich Jungen (88 %) und Mädchen (91 %) in ihrer Nutzungshäufigkeit nicht unterscheiden. Die durchschnittliche Fernsehzeit wird mit 113 Minuten pro Tag angegeben (Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest, 2011b).