

**Schlagende Jugendliche und
schreckliche Medien:
Annäherung an eine
schwierige Beziehung**

Fachtagung „Game over!?“ vom 16. Mai 2008 in Lyss

Prof. Dr. Wassilis Kassis
Institut für Erziehungswissenschaft
Universität Osnabrück



Der Blick von den Erwachsenen auf die Jugendlichen

- *"Die Jugend liebt heutzutage den Luxus. Sie hat schlechte Manieren, verachtet die Autorität, hat keinen Respekt vor den älteren Leuten und schwatzt, wo sie arbeiten sollte. Die jungen Leute stehen nicht mehr auf, wenn ältere das Zimmer betreten. Sie widersprechen ihren Eltern, schwadronieren in der Gesellschaft, verschlingen bei Tisch die Süßspeisen, legen die Beine übereinander und tyrannisieren ihre Lehrer,,*
- *(Nach Sokrates, 470 - 399 v.Chr., zitiert in Lamnek 1995, S. 11).*

Inhaltliche Fragen: Sozialisationserfahrungen von Jugendlichen

- Gibt es einen Zusammenhang zwischen der Nutzung gewaltorientierter Computerspiele durch jugendliche Schüler und ihrer Gewalterfahrungen?
- Kann aus der Gesamtgruppe der Nutzer gewaltorientierter Computerspiele eine besonders belastete Untergruppe eruiert werden?

© **Tages-Anzeiger**; 13.09.2007; **Wenn Gott Gewalt billigt.** *Das Lesen von religiösen Texten kann aggressiv machen, findet eine neue Studie.* **Von Jochen Paulos**

Nicht nur brutale Filme und Computerspiele können die Gewaltbereitschaft erhöhen, sondern auch biblische Texte.

Das hat jetzt Brad Bushman von der University of Michigan zusammen mit amerikanischen und niederländischen Kollegen nachgewiesen («Psychol Sci», Bd. 18, S. 204).

Die Psychologen gaben fast 500 StudentInnen (USA und Holland) eine blutrünstige Geschichte zu lesen. Sie beruhte auf dem Buch «Richter» des Alten Testaments, das auch bibelfesten Christen wenig geläufig ist.

Darin übernachtet ein Mann vom israelitischen Stamm Efraim mit seiner Nebenfrau in einer Stadt der Benjaminer, einem anderen israelitischen Stamm. Einige üble Männer aus dieser Stadt schlagen und vergewaltigen die Frau die ganze Nacht und lassen sie am Morgen tot auf der Türschwelle liegen. Aus Rache ziehen die anderen israelitischen Stämme gegen die Benjaminer in den Kampf und roten sie nahezu aus.

- Nachdem jede Versuchsperson eine Variante dieser Gräueltat gelesen hatte, folgte der Aggressivitätstest.
- Wurde ihnen gesagt, dass die Geschichte aus der Bibel stammte, reagierten sie aggressiver als wenn sie angeblich in einer antiken Schriftrolle überliefert worden war. Tendenziell größer war die Gewaltbereitschaft auch, wenn die Studenten eine Version lasen, in der Gott den Waffengang anordnete.
- Nur die Hälfte der StudentInnen war religiös. Unter diesen Gläubigen verdoppelte Gottes Segen die Aggressivität. Selbst bei den Atheisten ließ er sie noch leicht ansteigen.
- War von göttlichem Eingreifen nicht die Rede, lagen die Gläubigen und der Rest gleich niedrig. In sämtlichen Studien quälten die Männer ihre Opfer mehr als die Frauen.

Schlussergebnis

- Die Forscher raten nicht vom Lesen religiöser Texte ab, denn deren Hauptbotschaft sei Frieden und Liebe.
- Doch es fänden sich in der Bibel eben auch Passagen wie «Ich bin nicht gekommen, um Frieden zu bringen, sondern das Schwert» (Matthäus 10, 34) oder «Wir werden Schrecken tragen in die Herzen derer, die nicht geglaubt haben» (Koran 3, 151).
- Wenn religiöse Extremisten gezielt solche Passagen studierten, müsse man mit erhöhter Brutalität rechnen: «Menschen, die glauben, dass Gott Gewalt billigt, verhalten sich auch eher aggressiv.»

Homer, die Bibel und andere Grausamkeiten?

- Das Böse in Alltagsbeschreibungen
- Homers Ilias
- Das alte Testament
- Bruno Bettelheims Aufforderung Kinder Märchen lesen zu lassen
- Counterstrike und Konsorten

Erwartungsschiefelage?

- Die allgemeinen Erwartungen bezogen auf die Forschungsergebnisse liegen ‚schief‘, weil eine fast zwangsläufige, quasi kausale negative Wirkung der Computerspiele auf die Gewaltbereitschaft der Nutzer erwartet wird.

Kompatibilität der Ergebnisse.

Quo vadis?

- Nur allzu gerne und häufig vorschnell werden Ergebnisse aus der Forschung zu einem anderen Medium, so z.B. vom Kino auf das Fernsehen und von Letzterem auf die gewaltorientierten Computerspiele, übertragen.

Gewaltorientierte Computerspiele und gewalttätiges Verhalten

Jugendlicher

- Die Ergebnisse sind noch um eine weitere Ebene komplexer geschaltet: Die Jugendlichen sind nicht mehr ‚nur‘ als ZuschauerInnen sondern als aktive NutzerInnen, in unserem Fall sogar als ‚ego shooter‘ daran beteiligt.

Worum geht es? Phänomenbeschreibung

■ Ein Beispiel

Womit vertreiben sich (nicht
nur) Jugendliche ihre
Freizeit?

Was stört uns wirklich an den gewaltorientierten (Jugend-)Medien?

- Können wir annehmen, dass die Beschäftigung mit gewaltorientierten Computerspielen, auch wenn diese Nutzung nicht mit realem und damit empirisch feststellbarem Gewalthandeln gekoppelt ist, kein erziehungswissenschaftlich relevantes Problem darstellt?
- Können wir also einzig aufgrund empirischer Kriterien die Frage der ‚Unbeschadetheit‘ der Jugendlichen beantworten?

■ Wie kommen 16-jährige Jugendliche dazu, sich mindestens 3-5 Stunden pro Woche mit Kettensägen, Pump-Guns, Minenwerfern, Stacheldraht und Handgranaten zu beschäftigen?

■ Was sagt dies über sie selber, über ihr familiäres Umfeld und die Gesellschaft aus?

Forschungshintergrund

1. Jugend und Gewalt unter sozioökologischen Bedingungen

Ein interdisziplinäres
Forschungsprojekt
an der Universität Basel (2001-2004)
www.unibas.ch/violence

Fritz` Theorie der Gewaltrahmungskompetenz

- Außerschulische Gewaltbereitschaft oder Gewalthandeln ist zentral.
- Wir werden demnach davon ausgehen, dass insbesondere gewaltorientierte sozialisatorische Rahmenbedingungen die Interaktion zwischen Jugendlichen und Computerspiel bestimmen.
- Die extensive Nutzung gewaltorientierter Computerspiele wird damit als ein Teil aus einem möglicherweise umfangreicheren Problempaket untersucht.

*Fritz, J. (1997): Zwischen Transfer und Transformation.
In: Fehr, W. (Hrsg.) (1997): Handbuch Medien
Computerspiele. Bonn, S. 229-246.*

Aristoteles` Klassifikation mangelnder

Selbstbeherrschung

■ Es gibt zwei Gemütsverfassungen, die, bezogen auf die Persönlichkeit Jugendlicher unbedingt zu meiden sind, wenn ihre Handlungen auch ethisch vertretbar sein sollten:

■ Erstens die **Unbeherrschtheit**, und zweitens die **Zügellosigkeit**.

■ *Aristoteles (1991): Die Nikomachische Ethik. München.*

Unbeherrschtheit und gewaltorientierte Computerspiele

- **Unbeherrschtheit liegt vor**, wenn wir unsere Wünsche nicht zähmen können.
- **Unbeherrschtheit** gestaltet sich als ein Handeln wider besseres Wissen.
- Die so genannten Unbeherrschten **unterliegen**, auf unsere Thematik angewendet, **der Gewaltfaszination im Computernutzungsbereich**, können aber diese Faszination dahingehend zügeln, dass sie diese **einzig im virtuellen Bereich ausleben**.
- Beschränkung des Gewalthandelns auf die virtuelle Welt.
- Damit widerstehen sie erfolgreich dem **reellen Gewalteinsatz**.

Zügellosigkeit und gewaltorientierte Computerspiele

- In der Gruppe der Zügellosen haben die Jugendlichen zwar nicht jegliche, aber doch deutlich die Kontrolle über ihr Gewalthandeln verloren.
- Gewalteinsatz begleitet sie, leider, in vielen Teilbereichen ihres Alltags und ist demnach zum Alltagsmuster geworden.
- Die Zügellosen lassen sich demnach dadurch kennzeichnen, dass sie eine relativ bereichsunspezifische Gewaltunbeherrschtheit, also Gewaltzügellosigkeit aufgebaut haben.

Ist Gewalt ein primär individuelles oder ein primär gesellschaftliches Phänomen?

- „Wie kommt der Mensch dahin, dass er wirklich ist, was er ist?“ (Pestalozzi 1977 (1797), S. 171).
- „So viel sah ich bald: Die Umstände machen den Menschen. Aber ich sah ebenso bald: Der Mensch macht die Umstände; er hat eine Kraft in sich selbst, selbige vielfältig nach seinem Willen zu lenken.“

Pestalozzi, J. H. (1977 (1797)). Meine Nachforschungen über den Gang der Natur in der Entwicklung des Menschengeschlechts. In: J. H. Pestalozzi (Hrsg.), Auswahl aus seinen Schriften, Band 1 (S. 113–279). Bern: Haupt.

- Sowie er dies tut, nimmt er selbst Anteil an der Bildung seiner selbst und an dem Einfluss der Umstände, die auf ihn wirken. Ich suchte jetzt dieses Gemisch von Zufall und Freiheit, welches das Geschick meines Daseins auf Erden zu sein scheint ...“ (Pestalozzi 1977 (1797), S. 171, Hervorhebungen durch WK).

Moderner (aber nicht besser!!)
formuliert:

- Lassen sich individuelle Entscheidungen, soziale Erfahrungen in pädagogischen Feldern (Elternhaus, Schule, Gleichaltrige) und gesellschaftliche Orientierungen

Die Analyseergebnisse

1. Schultypspezifik?
2. Wie viele nutzen diese
,Spiele`?
3. Wie viele davon werden
gewalttätig?
4. Wer wird gewalttätig?

1. Gymnasium schützt nicht vor Counterstrike & Co

- Die Intensität der Nutzung dieser ‚Spiele‘ durch männliche Jugendliche in Real-, Sekundarschulen und Gymnasien unterscheidet sich nicht.
- Counterstrike et al. ist nicht primär eine Beschäftigung von (unterprivilegierten) Realschülern!

2. Jeder zweite Junge macht mit

- 47.5 % aller männlichen Jugendlichen im Alter von 16 nutzen diese Spiele extensiv (mindestens 3-5 Stunden pro Woche)
- Von den insgesamt 301 befragten männlichen Jugendlichen nutzen 143 diese ‚Spiele‘ extensiv.

3. Jeder zwölfte Nutzer setzt die Inhalte schlagkräftig um..

- 8.4% der extensiver Nutzer sind gewalttätig.
- Von den 143 extensiven Nutzern sind 12 gewalttätig.
- Eine Metaanalyse von Anderson et al. ergab einen Erklärungswert von ca. 6-8% für die Beziehung zwischen PC-Spielen und Gewalt.

4. Gewaltfrei bleibt, wer sich gewaltfern hält!!

- Gewaltorientierte sozialisatorische Rahmenbedingungen bestimmen die Interaktion zwischen Jugendlichen und Computerspiel
- Jugendliche mit einem gewaltfreien inner- und außerschulischen Gewalthabitus scheinen fürs Erste immun zu sein...
- Soziale Integration ist ein weiterer entscheidender und schützender Faktor

Zusammenfassung I

- Auch wenn die extensive Nutzung von gewaltorientierten Computerspielen sich im aristotelischen Sinne auf jeden Fall als unbeherrscht darstellen lässt, sie ist für die Mehrheit der Nutzer eindeutig nicht auch als Gewaltzügellosigkeit zu beurteilen, denn sie beschränkt sich auf die virtuelle Welt.
- Als zügellos ist dagegen jene Minderheit der extensiven Nutzer zu nennen, welche sowohl im Alltag als auch im Computerbereich gewaltaffin denken und handeln.
- Die Gruppe der Zügellosen hat, dies ist eines unserer zentraleren Ergebnisse, in einem erschreckenden Ausmaß und mit einer beängstigenden Qualität die Kontrolle über ihr Gewalthandeln verloren.

Zusammenfassung II

- Wir konnten erkennen, dass die vorschnelle Zuschreibung der extensiven Nutzung gewaltorientierter Computerspiele als ‚Realschulproblem‘, ein suboptimales, erziehungswissenschaftlich unhaltbares und der Prävention unzuträgliches Entlastungsargument der Gymnasialjungen darstellt.
- Die nach Fritz formulierte strukturelle Koppelung von virtueller Gewalt in der Welt des Spiels und realer Gewalt in der Alltagsgewalt ist nur dann zu erwarten, wenn die Sozialisation männlicher Jugendlicher durch Gewalt bestimmt wird.

Zusammenfassung III

- Das Wissen darum, dass Gewaltverherrlichung schädlich ist nur zu ‚haben‘ verkommt demnach zu einer entlastenden political correctness und kann damit eindeutig als bloß defizient entlarvt werden.
- In der Erziehungswissenschaft müsste es bekanntlich primär darum gehen, die Selbststeuerung der Heranwachsenden (wieder-)herzustellen und nicht die Kontrolle der Erwachsenen über die Jugendlichen zu konsolidieren.
- Erwachsene sollten sich deswegen auf die eminente Aufgabe zurückziehen, Jugendliche zu unterstützen bzw. dahingehend anzuleiten, dass sie Selbststeuerung bewusst erleben und dies auch in Bezug zum Medium Computer.

■ Besten Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!

wassilis.kassis@uni-osnabrueck.de

Literaturangaben

- ❑ Kassis, W. (2003): Wie kommt die Gewalt in die Jungen? Soziale und personale Faktoren der Gewaltentwicklung bei männlichen Jugendlichen im Schulkontext. Haupt-Verlag:Bern.
- ❑ Kassis, W. (2003): Die Wirkungsweise von Geschlechterrollenstereotypen auf die Gewaltentwicklung männlicher Schüler. In: Schweizerische Zeitschrift für Bildungswissenschaften, 24 Jg., H. 1, S. 143-160.
- **Kassis, W. & Steiner, O. (2003). Persönlichkeitsmerkmale und soziale Erfahrungen von Mädchen, die extensiv gewaltdarstellende Computerspiele nutzen. Ein korrespondenzanalytischer Zugang. Zeitschrift für Medienpsychologie, 15 (4), 131-139.**
- ❑ Kassis, W. (2004): Komplexität und Kausalität in der erziehungswissenschaftlich motivierten Gewalt-Sozialisationsforschung. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft (ZfE), 7 Jg., H. 2, S. 248-262.
- ❑ Kassis, W. (2004). Über die verschlungenen Beziehungen zwischen Erziehungsstil und Gewalterfahrungen männlicher Jugendlicher. Ursachen, Formen und Prävention von Gewalt. J. Küchenhoff, A. Hügli and U. Mäder. Giessen: 1-20.
- ❑ Kassis, W. (2005). Ausländerfeindlich motivierte Gewaltakzeptanz Jugendlicher zwischen gesellschaftlichen Dominanz- und schulischen sowie familiären Desintegrationserfahrungen: Eine Annäherung über Strukturgleichungsmodelle. Zeitschrift für Erziehungswissenschaft (ZfE), S. 96-111.
- ❑ **Kassis, W. (2007). Unbeherrschte oder Zügellose? Eine aristotelische Klassifikation und ihre Koppelung mit Fritz' These der Gewaltrahmungskompetenz bei extensiven Nutzern gewaltorientierter Computerspiele. Zeitschrift für Pädagogik. S. 1-19.**