



Jugend – Medien – Gewalt

Zusammenfassung & Empfehlungen

Univ. Prof. Dr. Thomas A. Bauer

Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft

Fakultät für Sozialwissenschaften, Universität Wien

Präambel

Um die Ergebnisse der Studie zutreffend auszuwerten und um aus ihnen Empfehlungen abzuleiten, die nachhaltigen Sinn machen, muss man sich nochmals den bildungstheoretischen Überbau der Studie in Erinnerung rufen: Bildung kann man im kritischer Pädagogik-Theorie als jene im Rahmen der Sozialisation entwickelbare Fähigkeit verstehen, das kognitive, emotionale und in Handlungsbereitschaft ausgeprägte Verhältnis zu seiner natürlichen, sozialen, kulturellen und symbolischen (Medien!) Umwelt bewusst-kreativ und kritisch zu reflektieren und es (moralisch-ethisch) mit dem Wissen um die eigene Zuständigkeit und Verantwortung für sich selbst und eben dieser Umwelt gegenüber intrinsisch zu begründen. Nichts anderes meint Jean Piaget mit seiner Vorstellung von einer vernünftig ausbalancierten Intelligenz zwischen Assimilation und Akkommodation. Stellt man den subjektiven Mediengebrauch in den Mittelpunkt der medienpädagogischen Problematisierung des medialen Umgangs mit dem Phänomen Gewalt – und setzt man an den Anfang der theoretischen Problematisierungskette die These, dass es die Lebenswelten und Lebenszusammenhänge sind, die den subjektiven und individuellen Mediengebrauch weitgehend mitformen und mitbestimmen, dann können Empfehlungen im Hinblick auf eine durch Vernunft geleitete Haltung und Handlungsbereitschaft gegenüber der Gewalt-Thematik im Kontext des Mediengebrauchs nicht wie schnell-lösliche Patentrezepte ausfallen, sondern müssen alltags-integrativ und mit Rücksicht auf lange Fristen persönlicher Entwicklungsprozesse entfaltet werden. Dabei spielen die Interferenzen zwischen Alltagsdiskurs (alltägliche Lebenszusammenhänge), Milieudiskurs (Schule, spezifische Lebenswelten, z.B. Leben mit Migrationshintergrund) und Mediendiskurs – nicht nur, aber auch - im Gewaltkontext eine entscheidende Rolle. Wenn Medienkompetenz das theoretische Stichwort ist, mit dem das pädagogische Grundziel – auch im Umgang mit dem Gewaltkomplex – umschrieben wird, dann ist ein solches Ziel theoretisch einzubetten in ein generelles Zielbild von Lebenskompetenz, die vermutlich dort entsteht, wo auch Lebenskonzepte (formulierbare Vorstellungen von der Ausrichtung des eigenen Lebens) entwickelt wurden oder werden.

Cybermobbing

Zentrale Ergebnisse

- Schule und Social Media können in der Bewertung von Mobbingprozessen unter Jugendlichen nicht getrennt voneinander betrachtet werden. Gewaltprozesse laufen quer zur Einteilung in Online- und Offlinerräumen.
- TäterInnen/Opfer-Konstellationen sind in (Cyber-)Mobbingprozessen fluide.
- SchülerInnen sind sich der spezifischen Charakteristika der Social Media Kommunikationsräume (Anonymität/Identifizierbarkeit, manifester Inhalt, Kontrollgewinn/ Kontrollverlust über Kommunikationsakte, Asynchronität, physische und zeitliche Distanz, Responsivität, verteilte Kommunikation) durchaus bewusst, kennen und erkennen die Herausforderungen und Probleme im Unterschied zu Offline-Räumen und richten ihre Handlungen an dieser Erkenntnis aus.
- Die individuell durchaus unterschiedliche Zusammensetzung der Friendlist bestimmt die persönliche Semi-Öffentlichkeit, die wiederum Basis für die Einschätzung von bestimmten Handlungen als Gewalt ist. Auch ist das Wissen um die Ausgestaltung der Semi-Öffentlichkeit anderer Grundlage für das Setzen eigener Gewalthandlungen.
- Das persönliche Netzwerk wird in Social Media Zeuge von Gewalthandlungen und kann auch als Ressource für Gewalthandlungen genutzt werden. Das negative Potential, dass kollektive Handlungen in Social Media entfalten können, ist hoch.
- Die Jugendlichen nutzen Social Media zur positiven Darstellung der eigenen Person. Handlungen anderer, die diese positive Selbstdarstellung stören, werden häufig als Gewalt bewertet.
- Der „Raub von Identität“ durch Impersonation ist eine der zentralen und für den Kommunikationsraum spezifischen Gewaltpraktiken. Diese wird durchwegs als Gewalt eingestuft, da dadurch die Darstellung einer Person in einem sehr hohen Maße von Anderen beeinflusst werden kann.
- Social Media ist ein Raum, in dem nach Maßgabe sozialer Konventionen der Peer-Groups negative Emotionen unerwünscht sind – in einem direkten Zusammenhang mit der Notwendigkeit positiver Selbstdarstellung. Handlungen, die diesen impliziten Konventionen zuwiderlaufen, werden von der Peer-Group oftmals sanktioniert.
- Die Darstellung negativer Emotionen erfolgt zumeist indirekt über das Teilen von Medieninhalten, die bestimmte Gefühle transportieren. Die so kodierten Botschaften können nur von einem ausgewählten Kreis der Freunde im Social Network dekodiert werden. Dies stellt eine Möglichkeit dar, trotz der hohen Transparenz des Systems nur bestimmten Personen eigene Gefühlslagen zu vermitteln.
- Der Kommunikationsraum verfügt über spezifische Eskalations- und Deeskalationspotentiale: Die physische Distanz ermöglicht Schutz vor physischen Reaktionen, die Schriftform kann zu Missverständnissen führen, die Asynchronität ermöglicht das längere Nachdenken um Botschaften besonders beleidigend oder auch versöhnlich zu formulieren, die zeitliche Distanz kann zu enttäuschten Erwartungen ob der Reaktion der eigenen Freunde zu wichtigen Mitteilungen führen.

- Vielfach entsteht Gewalt im Kontext sozialer Spiele mit Identitäten, die durch die Dynamik der Prozesse eskalieren können (aber nicht müssen).
- Soziales Kapital, dass in Social Media aufgebaut wurde, ist auch ‚offline‘ in der Schule verfügbar. Dasselbe gilt auch für ‚negatives‘ Kapital.
- Die sozialen Dynamiken in der Schule zeigen sich auch in Social Media und umgekehrt.
- Social Media wird nicht als Raum für Versöhnung erlebt. Versöhnung funktioniert nur offline.

Empfehlungen

Bindet man diese Ergebnisse in ein umfassendes theoretisches Konzept der Praxis von Medienbildung als Einübung in ein bewusst ausformulierbares und reflektierbares Konzept des subjektiven und individuellen Lebens im Wissen um den Kontext einer von Medien (eigentlich: Mediengebrauch, Medialität) dominierten sozialen, politischen, kulturellen und symbolischen Umwelt, dann kann man folgende Empfehlungen zur Diskussion stellen:

Soziale Aufmerksamkeit

Die Schule ist ein Kommunikationsraum, in dem sich bestens geeignete Bedingungen finden, um darin zu lernen, wie man mit kommunikationsrelevanten persönlichen Haltungen und Einstellungen, die vor allem in der alltäglich-spontanen Ausgestaltung von sozialem Wettbewerb (Achtung/Missachtung, Akzeptanz/Ablehnung, Distanz/Nähe, Herrschaft/Unterwerfung etc.) eine Rolle spielen und vor allem in einem von institutioneller Hierarchie geprägten sozialen Umfeld etc. an subjektiver Bedeutung gewinnen. Es bedarf bewusster Einrichtungen zur Reflexion der Lebensbedingungen in der Schule und ihrer (subjektiven) Bewältigung im Kontext des Mediengebrauchs. Der Ausbau von Ganztagschulen und Gesamtschulen wird dafür bessere Gelegenheiten bieten, Lernumgebungen zu schaffen, die einerseits der Persönlichkeitsbildung dienen, andererseits dem Einüben in intrinsische Regulierungen zur für alle zufriedenstellenden Gestaltung der sozialen Umwelt in der Schule.

Lebensplatz Schule

Die Idee dahinter ist es, SchülerInnen das Signal zu vermitteln, dass es sich um ihre Schule und ihre Lebenswelt und nicht (nur) die der LehrerInnen bzw. der Institution dahinter handelt. Wenn SchülerInnen lernen, dass die Schulwelt ihre Welt ist, in der sie mitzureden haben, dann werden sie prosoziale Mechanismen als wichtiger empfinden als destruktive Formen des sozialen Umgangs. Verantwortung fällt dann in ihre Zuständigkeit und nicht in die von Herrschaftsfunktionsträgern. Dazu könnte man eindeutige und die Hierarchie bewusst reflektierende Signale setzen und Erinnerungsrituale ins Leben rufen, wie z.B. SchülerInnensprechstage (nicht nur LehrerInnenspechtage), an denen SchülerInnen Auskunft geben über Zufriedenheit mit den Rahmenbedingungen und Erfolgen/Misserfolgen der Schule.

Gewaltspiele

Zentrale Ergebnisse

- Gewaltspiele können aus unterschiedlichen Perspektiven gesehen werden und werden von den Jugendlichen je nach Perspektive unterschiedlich bewertet: Teamwettbewerb, individuelle Herausforderung, Statussymbol, Zeitvertreib, Kompensationshandlung, Kommunikationsplattform. Der Sinn von Gewalt in Computerspielen für die Jugendlichen erschliesst sich aus diesen Perspektiven unterschiedlich.
- Gewaltspiele werden stark an Hand ästhetischer und dramaturgischer Aspekte beurteilt. Das Reale der Ästhetik wird bei Spielen, die eine solche versprechen, als sehr wichtig erachtet. Der Tötungsakt an sich ist in den Spielen für die Erreichung von Zielen erforderlich oder ist im Rahmen der Spieldramaturgie notwendig. Es geht nie um Töten um des Tötens Willen.
- Die taktische Komponente in First-Person-Shooter-Spielen, die eine andauernde und intensive Kommunikation mit den SpielpartnerInnen notwendig macht, ist zentral für den Spielerfolg und damit das Spielerlebnis. Multiplayerspiele (heute die Regel) gehorchen einer Logik der Kommunikation mit den SpielpartnerInnen und zuweilen auch den GegnerInnen. Das gegenseitige Abstimmen der Handlungen, die im Spiel gesetzt werden, und der Austausch von Spielerfahrungen sind zentrale Elemente des Spiels.
- Mit dem sozialen Austausch werden auch soziale Prozesse im Spiel relevant: Hierarchien bilden sich heraus und verändern sich, es bilden sich bestimmte Normen aus. Die Identifikation als SpielerIn in und außerhalb des Spieles ist wichtig und wird wiederum in der Interaktion im Spiel definiert.
- Jugendliche sehen nur einen sehr begrenzten direkten Zusammenhang zwischen Gewaltspielen und physischer Gewalt in der Schule. Wenn ein Zusammenhang besteht, dann ist dieser in den vorher beschriebenen sozialen Dynamiken und daraus resultierenden Konfliktpotentialen zwischen den SpielerInnen zu suchen.
- Wenn Spiele und Gewalt anders als über diese Dynamiken thematisiert werden, dann über die Spielsucht. Die Jugendlichen können über Suchtverhalten aus eigener oder stellvertretender Erfahrung sehr gut berichten und sind überzeugt davon, bestimmtes Suchtverhalten in den Handlungen anderer zu erkennen. Ursachen (Identifikation mit der Rolle, bestehen im Wettbewerb, Verpflichtung den Mitspielern gegenüber) und Konsequenzen der Sucht (Vernachlässigung des sozialen Lebens, Wahrnehmungsveränderung etc.) werden sehr detailliert bewertet.

Empfehlungen

Sucht als Problem der gesellschaftlichen Solidarität

Wenn man überhaupt von der Mediensucht reden kann, dann bestenfalls in dem Wissen, dass es sich um eine in den Kontext des subjektiven Mediengebrauchs transferierte ungesättigte Suche (Sehn-Sucht) nach Anerkennung, Solidarität, Zuwendung handelt. Sieht man dies so, dann kann die Empfehlung nur sein, den Schulkontext bewusster dazu nützen nicht nur Lernumgebungen für Sach- und Fachwissen sondern (eben) auch für Lebenswissen zu etablieren. „Das“ Leben ist in einer funktionalisierten, ökonomisierten, medialisierten gesellschaftlichen Umwelt um vieles komplexer und multioptionaler geworden als jenes Leben, das sich an den Vorgaben von Familien und traditionellen Institutionen (Schule) orientierte.

In diesem Sinne reicht das traditionelle Sozialisationsbild (Familie-Schule-Zusammenspiel) nicht mehr aus. Das Leben in „dieser“ Gesellschaft verlangt andere Daseinstechniken, die zu einem guten Teil auch funktionalisiert sind und daher auch funktionell gelernt werden müssen – immer auf dem Hintergrund des Wissens um die Individualität von Persönlichkeit. Kommunikation als der Funktionsstoff der Gesellschaft – medialisiert im Kontext einer Mediengesellschaft – sollte längst ein selbstverständlicher Schullernstoff sein. Die weitreichende Forderung die Sach- und Fachschule zu einer Lebensschule aus- und umzubauen erhält im Wissen um die Informations- und Wissenstransferleistungen der Medien eine wiederholte Begründung.

Klassen- und Schulgemeinschaft

Nicht nur, aber auch als Gegengewicht zu den Funktionsbeziehungen im Kontext einer organisierten (später vor allem im beruflichen Kontext wirksamen) Arbeitsgesellschaft wäre den Versuch wert, Klassen- und Schulgemeinschaften bewusster zu pflegen. Sie sind ein noch relativ geschützter Raum, in dem nicht nur Probleme, sondern auch Wünsche und Modelle gesellschaftlicher Gemeinschaft (Gesellschaft als Rahmen für Gemeinschaftsbildung und Gemeinschaften als Stoff der Gesellschaft) ausgelebt und eingeübt werden können. In diesem Sinne sind soziale Probleme oder Problemphänomene des sozialen Umgangs im Kontext der Schule als Anlässe des sozialen Lernens zu verstehen. Um dies zu ermöglichen müssen natürlich auch Strukturen und Ressourcen dafür bereitgestellt werden (Zeit, Raum, Personal, Kompetenz).

Gewaltvideos

Zentrale Ergebnisse

- Gewalt, auch extreme Formen, wird von Jugendlichen im Internet stark rezipiert.
- Für 13/14-Jährige ist es die Gewalt an sich, der szenische Moment und die Ästhetik der Gewalt, die fasziniert.
- Für 16/17-Jährige ist Gewalt nur Teil einer Gesamterzählung, eines dramaturgischen Strangs, und wird immer im Hinblick auf die Logik des Gesamtzusammenhangs bewertet.
- Jugendliche arbeiten durch die Rezeption von Mediengewalt stark an ihrer Medien- und Selbstkompetenz, indem sie sich an den Grenzfällen medialer Inszenierung und den Grenzen des an Gewaltdarstellungen Erträglichen abarbeiten.

Empfehlungen

- Bewahrpädagogische Bemühungen (Bannen wir das Thema Gewalt aus der Schule) wären in diesem Sinne ein total kontraproduktiver Ansatz, der vermutlich vor allem dort zum Einsatz kommt, wo (wie Medienkonsum) auch der mediale Gewaltkonsum überpädagogisiert wird. Überpädagogisierung dramatisiert in der Regel die Thematik (wie auch die Medienthematik) und isoliert sie an der falschen Stelle, nämlich an der moralischen. Die Pädagogik der vernünftigen Dosis des subjektiven Mediengebrauchs wie auch die des individuellen Gewaltgebrauchs begründet sich nicht aus der (moralisierenden) Reflexion der Erfahrung, sondern aus der gemeinschaftlich geteilten Erfahrung der Reflexion der Stütze für die individuelle Orientierung aus sozialer Vernunft.
- Akzentuierte methodische Dramatisation von Alltagsgewalt: Die Schule als Ort bewusst-kreativen Lernens zu nützen heisst auch, in einem institutionell geschützten Raum die Implikationen des Alltags bewusst-methodisch zu akzentuieren und insbesondere jene Implikationen des Alltagshandelns mit der Absicht der vernünftigen Reflexion zu probieren, die aus verschiedenen – oft aus verschämter Moral – verschwiegenen und tabuisiert werden. Geschützte Räume des Lernens bilden eine Diskursfläche, die sich so im Alltag und unter den Bedingungen der alltäglichen Folgen alltäglichen Handelns nicht ergeben. Social Drama, Jeux Dramatique und ähnliche andere Übungsprogramme aus der Theaterpädagogik wären eine Bereicherung (enrichment) des Schul-Lernangebots, das im Rahmen von Ganztags- und Gesamtschulmodellen Platz finden könnte