

## Abschlussbericht

### „Gewaltig daneben“ - <http://www.gewaltig-daneben.de/>

#### Problem- aufriss

Gewalthaltige Filme, die per Handy versendet wurden, waren 2006 in aller Munde. Unter dem Titel „Happy Slapping“ wurden sogar Schlägereien nur deshalb angezettelt, um sie dann mit dem Handy filmen zu können. Diese Vorfälle führten in Bayern schließlich sogar zu einem Verbot von Handys an Schulen.

Wenn Jugendliche Schlägereien anzetteln, dann kann das Handy ein willkommener Anlass sein, die Ursache aber wird nicht in diesem Gerät und dessen Möglichkeiten zu finden sein. Mit dem Phänomen „Handy und Gewalt“ setzt sich nur ein Trend fort, der zeigt, dass das Thema Gewalt uns in unterschiedlichen Ausprägungsformen immer wieder begegnet. Nach Videogewalt, Killerspielen und Gewalt im Internet steht nun das Handy im Mittelpunkt der pädagogischen Diskussion. Dabei kann es nicht darum gehen, Handys einfach zu verbieten, denn damit sind Gewalt und ihre Ursachen nicht beseitigt. Vielmehr ist es notwendig, sich mit den Ursachen der Gewalt auseinander zu setzen. Warum gilt es als „cool“ andere zu demütigen, zu schlagen und zu treten und sie dabei noch zu filmen? Was ist faszinierend an Gewaltdarstellungen und warum ist es schick, sie auf dem Handy zu speichern? Hier müssen pädagogische Interventionen ansetzen mit dem Ziel, Kinder und Jugendliche zum Nachdenken anzuregen und sie für Ursachen von Gewalt zu sensibilisieren. Darüber hinaus muss das Handy als (Jugend-) Medium ernst genommen werden. Kein Medium ist unter Jugendlichen so verbreitet, wie das Handy. Dabei ist die Funktion des Telefonierens nur eine unter vielen. Als MP3-Player, Fotoapparat oder Videokamera und ausgestattet mit einer Schnittstelle - als ortsunabhängiges Zugangsgerät zum Internet - wird das Handy zunehmend zum multifunktionalen Endgerät einer vielfältigen Mediennutzung. Damit bietet das Handy aber auch eine Vielzahl weiterer Möglichkeiten der kreativen Nutzung. Hier eröffnen sich für die aktive Medienarbeit Anknüpfungspunkte, die einen selbstbestimmten Umgang mit dem Medium zum Ziel haben. Dabei gilt es, Jugendlichen Wege aufzuzeigen, das Handy als kreatives Werkzeug zu gebrauchen, um eigene Ideen und Vorstellungen umzusetzen, und sie gleichzeitig für die Problematik fragwürdiger Angebote, die nicht selten zur Kostenfalle werden, zu sensibilisieren.

Wir führten 2006 Workshops mit Jugendlichen<sup>1</sup> durch, in denen

#### Ziele

- > **Gewalt auf Handys** und in anderen Medien thematisiert, im Kontext von Erfahrungen und Lebenswelten der Jungen und Mädchen diskutiert und in Medienprodukten problematisiert wurde
- > für **verschiedene Formen von Gewalt** sensibilisiert und **Ursachen von Gewalt** aufgezeigt wurden
- > **die Produkte und die behandelten Themen** (Gewalt auf Handys, Gewalt in Medien. eigene Gewalterfahrung. den Zusammenhang von

---

<sup>1</sup> Das Projekt in Zahlen: 22 Gruppen mit 154 TeilnehmerInnen, davon 61 Jungen und 93 Mädchen im Alter von 10 bis 18 Jahren, überwiegend aus bildungsbenachteiligtem Milieu

Gewalt in Medien, eigene Gewalterfahrung, den Zusammenhang von medialer und realer Gewalt) in einem Internetforum diskutiert werden sollten (dies konnte als einziges Ziel nicht erreicht werden, siehe ‚Mediales Lernen‘)

- > **mädchen- und jugendspezifische Gewaltformen herausgearbeitet wurden**, speziell im Kontext jugendlicher Medienaneignung
- > **geschlechtsspezifische Zugänge** zur Bearbeitung der Problematik ermöglicht wurden
- > erprobt wurde, inwieweit inhaltliche **Medienprojekte in einem Kurzzeitprojekt** (ca. 4-5 Stunden) sinnvoll und effektiv durchführbar sind.

## **Gewalt in den Medien – Gewalt in der Realität**

### *Ablauf*

Nach der Vorstellung der ReferentInnen, des Projektzusammenhang und der Medien im Plenum wurde als Einstieg in das Thema ein Audiotrailer über die öffentliche Diskussion zu den Themen Handy/ Medien/ Gewalt vorgespielt. Daran schloss eine Frage-, Informations- und Diskussionsrunde zum Thema Handy und Gewalt an.

Anschließend wurden die Jugendlichen aufgefordert, zu dem Thema ‚Gewalt auf dem Handy‘ oder ‚Gewalt in den Medien‘ drei Stichpunkte auf eine Karteikarte zu schreiben.

In Kleingruppen wurde dann anhand der Stichpunkte der Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Begriff Gewalt, der Unterschied zwischen physischer und psychischer Gewalt sowie das Verhältnis von realer und medialer Gewalt herausgearbeitet und diskutiert.

Schließlich wurde die Medienproduktionen geplant und realisiert und anschließend das Produkt ins Internet gestellt.

Jede Gruppe erstellte ein Produkt, in dem sie sich mit Gewalt auseinandersetzt.

### *Auswertung*

Schon in der Informations- und Diskussionsrunde zum Thema Handy und Gewalt wurde deutlich, dass Mädchen wie Jungen bereit sind, ihre medialen Gewalterfahrungen zu thematisieren. Allerdings hatten die meisten Teilnehmerinnen und Teilnehmer vielfältige Erfahrungen mit realer Gewalt, so dass ihnen die Diskussion dieser persönlichen realen Gewalterfahrungen viel wichtiger war als die der medialen Gewalterfahrungen.

Das spiegelt sich auch in den Produktionen wieder, die allesamt reale Gewalt thematisieren und nur manchmal auch ein Medium in das Drehbuch integrieren.

Hinsichtlich der Gewaltdarstellungen auf Handys gab es altersspezifische und geschlechtsspezifische Unterschiede. Gemeinsam war beiden Geschlechtern, dass die TeilnehmerInnen ab 15/16 Jahre schon Gewaltdarstellungen auf Handys gesehen oder erhalten hatten. Den 14-/15-Jährigen war solche Darstellungen bekannt, aber eher aus Erzählungen oder der Medienberichterstattung. Die meisten TeilnehmerInnen hatten allerdings das Handy schon benutzt, um zu mobben, zu beleidigen, zu drohen oder sich zu Gewaltaktionen zu verabreden.

## **Mädchen und (Handy-) Gewalt**

*Mädchen* Die Mädchen hatten in der Mehrzahl psychische Gewalterfahrungen in Form von Mobbing, Ausgrenzung, Diffamierung oder Drohungen ausgeübt und/oder erfahren. Ungefähr ein Drittel der Teilnehmerinnen hatte aber auch körperliche Gewalt erlitten oder ausgeübt oder beides. Viele Teilnehmerinnen realisierten erst im Verlauf des Workshops, dass Mobbing, Ausgrenzungen oder Diffamierungen ebenfalls Formen von Gewalt sind. Zu Beginn der Diskussion in den Kleingruppen waren viele davon ausgegangen, dass sie keine Gewalt ausüben, weil das Lästern über andere oder das Versenden von beleidigenden/diffamierenden SMS nicht als Gewalt verstanden wurde. Im Verlauf der Gespräche wurde ihnen klar, dass auch dies Formen der Gewaltausübung sind und häufig folgten daran anschließend Diskussionen über ihr eigenes Gewalt-handeln.

## **Jungen und (Handy-) Gewalt**

*Jungen* Die Mehrzahl der teilnehmenden Jungen lebt in einem Umfeld, in dem Aggression und Gewalt ein allgemein akzeptiertes Mittel zur Durchsetzung eigener Interessen sind. Auch aus diesem Grund werden Drohungen und Andeutung von Gewaltbereitschaft noch nicht als Gewalt eingeschätzt, erst die Anwendung physischer Gewalt wird als Gewalthandeln verstanden. Die Motive sind vielfältig und reichen von verletzter Ehre bis zu Disziplinierungsmaßnahmen in der Gruppe. Vereinzelt hatten Jungen schon Happy Slapping Videos produziert, manche in dem sie gewalthafte Szenen nachgestellt hatten, andere haben Schlägereien mitgefilmt. Einige hatten schon pornografische Bilder auf ihren Handys. Hinsichtlich Pornografie war allen Jungen klar, dass sie schon dann eine Form von Gewalt ausüben, wenn sie Mädchen oder Jungen ungebeten pornografische Abbildungen zeigen.

## **Mediales Lernen**

*Medien* Im Hinblick auf die Medien haben nach Auskünften der beteiligten Jugendlichen alle etwas gelernt. Einige Mädchen hoben hervor, dass sie durch das Projekt in die Lage versetzt worden wären, Fotostorys mit Power Point selbständig zu produzieren. Es hat sich gezeigt, dass die einfache Handhabung von Power Point in Kurzzeitprojekten schneller zu selbständiger Medienproduktion anleitet als beispielsweise Audio oder Video mit seinen etwas komplizierteren Schnittprogrammen.

Die Absicht, Weblogs oder Foren zu realisieren, ist leider gescheitert. Die Zielgruppe des Projekts hat nur selten Zugang zu Computer/Internet. In der Regel lernen sie in der Schule, die nötigen Office Programme zu bedienen und in Freizeithäusern, im Netz zu surfen und Spiele zu spielen. Der Computer wird leider so gut wie nie eingesetzt, um damit kreativ umzugehen und die technischen Möglichkeiten, die er ihnen bietet, auszuschöpfen. Dazu fehlen die entsprechend ausgebildeten PädagogInnen,

die die Jugendlichen anleiten könnten. Die Mädchen nutzten den Internetzugang, um bei den Lokalisten zu chatten und nicht um Wikis zu füllen oder zu bloggen. Die Möglichkeit der Kommentierung der Produktionen wurde dann genutzt, wenn im Anschluss an die Präsentation der Projekte noch Zeit dafür zur Verfügung gestellt wurde.

Der kreativ-produktive Umgang mit dem Internet und seinen Möglichkeiten ist für diese Zielgruppe (bildungsbenachteiligte Mädchen und Jungen) doch noch ein sehr unbekanntes Territorium.

*Fazit*

Es ist dringend geboten, sowohl Jungen und Mädchen den kreativen Umgang mit Computer und Internet und den verschiedenen Möglichkeiten zu vermitteln, als auch LehrerInnen besser zu schulen, damit der PC auch in kreativer Medienarbeit eingesetzt werden kann.

Um bildungsbenachteiligte Jugendliche an die über die reine Medienproduktion hinausgehenden technischen Möglichkeiten heranzuführen, ist eine zeitliche Ausweitung des Projektes um drei bis vier Stunden nötig.

Eine Trennung in Mädchen- und Jungengruppen ist bei den geschlechtsspezifischen Unterschieden in der Gewaltwahrnehmung, dem Gewalthandeln und den Gewalterfahrungen unbedingt notwendig.