

Jugendmedium Handy

Motive und Problemlagen im Zusammenhang mit der Nutzung gewalthaltiger und pornografischer Inhalte

Fred Schell

Bis vor kurzem war das Handy noch vorwiegend ein Medium der Kommunikation, heute – und künftig noch mehr – können damit auch unzählige Angebote an Information und Unterhaltung genutzt werden und es dient darüber hinaus auch als Mittel der Produktion und Verbreitung eigener Inhalte.

Mit diesen technischen Möglichkeiten und Funktionen können nicht nur nützliche Kommunikationen und harmlose Unterhaltungsangebote genossen, sondern auch problematische Inhalte transportiert, konsumiert oder selbst produziert werden.

Vergessen werden darf dabei nicht, dass das Handy – wie alle anderen Medien auch – in unserer Gesellschaft eine Ware ist, die mitsamt ihren Inhalten und Funktionen auf dem Markt gehandelt und mit der viel Geld verdient wird. D.h. es wird neben redlichen Anbietern immer auch solche geben, die problematische Inhalte präsentieren und dabei alle rechtlichen Möglichkeiten exzessiv nutzen und oft auch überschreiten oder sich ihnen ggf. durch Verlagerung ins Ausland entziehen werden.

Bevor ich zu meinem Thema komme, möchte ich noch zwei Vorbemerkungen machen:

1. Wir sollten die derzeitige Debatte in den Kontext der langjährigen Auseinandersetzung mit Gewalt in den Medien sehen. Zur aktuellen Nutzung von gewalthaltigen und pornographischen Angeboten auf Handys und den möglichen Problemen, die daraus entstehen, gibt es verständlicherweise noch keine empirischen Daten. Dennoch können aufgrund wissenschaftlicher Befunde aus der bisherigen Beschäftigung mit Gewalt in den Medien und aufgrund langjähriger praktischer Erfahrungen der Medienpädagogik einige begründete Annahmen formuliert werden, einiges kann allerdings auch nur als Problem formuliert werden.
2. Wir sollten uns deutlich machen, dass die auf Handys vorfindbaren gewalthaltigen und pornografischen Inhalte nicht neu sind (mit wenigen handy-typischen Ausnahmen der Produktion und Präsentation solcher Inhalte, auf die ich noch kommen werde). Sie sind in anderen Medien, v.a. im Internet, massenhaft verbreitet, leicht zugänglich und darüber hinaus in wesentlich besserer technischer Qualität verfügbar.

Mit diesen Prämissen komme ich zum eigentlichen Thema meines Beitrags, den ich in vier Kapitel gegliedert habe: zunächst möchte ich etwas Grundsätzliches zum Prozess der Medienaneignung durch Heranwachsende sagen. Im zweiten Teil werde ich über mögliche Motive oder Ursachen sprechen, die Jugendliche dazu bringen, Gewalthaltiges zu konsumieren oder gar zu produzieren. Im dritten Teil werde ich mögliche Problemlagen aufzeigen, die im Zusammenhang mit Gewalt und Pornographie auf Handys eine Rolle spielen. Und im letzten Teil werde ich versuchen, einige Folgerungen zu ziehen.

1. Grundsätzliches zur Medienaneignung

Ich stelle diesen allgemeinen Teil deshalb vorweg, weil das Verständnis dafür, wie sich Heranwachsende Medien aneignen, die Grundlage auch für die folgenden Ausführungen ist. Warum Jugendliche auf Medieninhalte zugehen, welche Bedeutung die Inhalte der Me-

dien, auch gewalthaltige Inhalte, für das Denken und Handeln von Menschen haben und mit welcher Gewichtung sie in den Alltag integriert werden, entscheidet sich in einem komplexen Aushandlungsprozess.

Ausgangspunkt dafür ist die grundsätzliche Annahme (aus interaktionstheoretischer Perspektive), dass der Mensch als sozial eingebundenes und sozial handelndes Subjekt, d.h. als aktives Subjekt gesehen wird, das von Geburt an in eine interaktive Beziehung zu seiner Umwelt tritt und in jedem Stadium seines Lebens sich die Welt – oder besser: Facetten dieser Welt – aneignet und gleichzeitig diese Welt mitgestaltet.

Das gleiche gilt für seine Beziehungen zu den Medien, schon deshalb, weil sie auch ein Teil der Gesellschaft, der Lebenswelt sind.

Der Aushandlungsprozess in diesem Dreiecksverhältnis zwischen Subjekt und Medien, der im gesellschaftlichen Kontext stattfindet, wird mit dem Begriff der Medienaneignung beschrieben.

Die **Medienaneignung umfasst** zunächst die **Mediennutzung**, also z.B. Auswahl, Nutzungshäufigkeiten, Präferenzen, also all das, was sich quantitativ erfassen lässt.

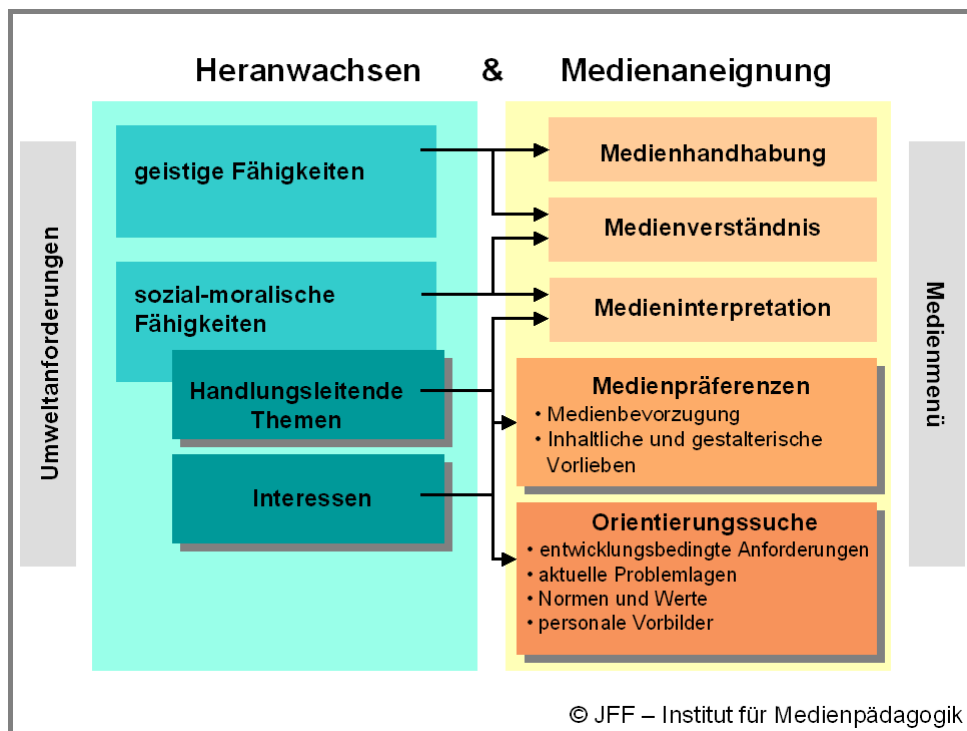
Darüber hinaus gehören zur Medienaneignung die **Wahrnehmung, Bewertung und Verarbeitung der Botschaften und Handlungsoptionen**, die den Menschen in den Medien in den Blick geraten. Diese qualitativen Dimensionen erschließen sich in Ausprägung und Bedeutung erst vor dem Hintergrund der Biografie und der Lebensvollzüge des jeweiligen Subjekt. Dies sind sozusagen die **Moderationsfaktoren**, die den Aneignungsprozess leiten und steuern.

Faktoren wie **Alter** und **Geschlecht, kognitive und sozial-moralische Reife**, das **soziale Milieu** und das hierzulande direkt damit verknüpfte **Bildungsmilieu** oder die **kulturelle Verortung** sind ausschlaggebend dafür, welche subjektiven Interpretationen mediale Inhalte durchlaufen.

Den Rahmen stecken die **verfügbaren Medienwelten**, das **gesellschaftliche Gewicht**, das den Medien insgesamt und einzeln zugewiesen wird und das zugängliche **Spektrum an Inhalten, Formen und Handlungsoptionen**.

Bei einer Näherung an mögliche Motive und Problemlagen im Medienaneignungsprozess, in unserem Fall also im Prozess der Aneignung von gewalthaltigen und pornografischen Inhalten auf Handys, sind deshalb immer beide Seiten zu beachten: die mediale Seite mit ihren Angeboten und Handlungsoptionen und die Heranwachsenden, die darauf zugreifen.

Die **Komplexität des Aneignungsprozesses** (Theunert 2006, S. 28) zeigt und systematisiert das folgende Schema:



Es zeigt im Kern, unter welchen Aspekten sich Lebenswelt und Medien verzahnen und **was Kinder und Jugendliche sich aus den medialen Welten holen können und wollen**.

Erste Einflussfaktoren für die Medienaneignung sind die **kognitive und sozial-moralische Entwicklung**. Sie beeinflussen, was wahrgenommen und verstanden wird und auf welchem Niveau es interpretiert wird. Und sie beeinflussen, welche Medien aktiv genutzt werden können.

Für die qualitativen Dimensionen, um die es der Medienpädagogik besonders getan ist, sind v.a. die Einflussfaktoren **Handlungsleitende Themen und Interessen** interessant. Sie bestimmen den Fokus, mit dem Heranwachsende an die Medien und ihre Inhalte herangehen. Also: Welche Inhalte und medialen Aktivitäten sie **bevorzugen** und entsprechend primär heranziehen, um **Orientierungen** für die eigene Entwicklung und den eigenen Alltag zu suchen.

In den Wechselspielen, die sie auf der Basis der Handlungsleitenden Themen und Interessen mit den Medien eingehen, entscheidet sich, wie und mit welcher Intensität Kinder und Jugendliche **mediale Inhalte zu sich als Person, zu ihrem Leben und zu ihren Wünschen in Beziehung setzen**.

Wichtig dabei ist noch, sich die Nutzungsdimensionen klar zu machen, die Medien für Jugendliche besitzen. Jugendliche nutzen Medien zur Information, zur Unterhaltung, zur Kommunikation und zur Orientierung. Bei der Debatte um Gewalt und Pornografie spielt v.a. die Orientierungsfunktion eine wesentliche Rolle. Jugendliche, die ja dabei sind, ihre Vorstellung von Welt, ihre Verortung in der Gesellschaft, ihr Normen- und Wertgefüge u.ä.m. auszuformen, suchen dafür nach Orientierungen, und zwar in der Realität ebenso wie in den Medien. Sie suchen insbesondere nach Orientierung bei entwicklungsbedingten Anforderungen, bei aktuellen Problemlagen, in der Frage von Normen und Werten und in Bezug auf personale Vorbilder.

Soweit der Versuch beendet, den komplexen und grundlegenden Rahmen der Medienaneignung in Kurzform abzustecken.

2. Möglichen Motive und Ursachen für die Nutzung v.a. gewalthaltiger Inhalte

Hierbei möchte ich unterscheiden zwischen

- dem Konsum von gewalthaltigen Angeboten, bei Handys v.a. reale Gewaltdarstellungen von Unfällen, Verbrechen etc. und sog. Snuff-Videos (realistische Gewalt-Inszenierungen), aber auch dem Konsum von Gewalthandlungen, die andere Jugendliche inszeniert haben (Happy Slapping) und
- eigenen Gewalthandlungen v.a. in Form des „Happy Slapping“ und deren Aufzeichnung und Präsentation mittels Handy

Zunächst zum **Konsum angebotener Inhalte**

- Ein erstes mögliches Motiv **ist Neugier / Entdeckungsfreude** (positiv formuliert): Es ist sozusagen ein Konstitutionsmerkmal des Heranwachsenden, unbefangen, zielgerichtet, aber auch ziellos und ergebnisoffen auf die Welt (v.a. die nähere, erreichbare) zuzugehen und sich die Realität Stück für Stück anzueignen. So gehen Jugendliche auch unbefangen mit Medien um. Medien faszinieren Jugendliche und jedes neue Medium wird zu aller erst von Jugendlichen erobert. Sie sind aber nicht nur neugierig auf die Technik, die sie in der Regel ganz schnell beherrschen, sondern auch darauf, was die Medien bieten und was man selbst mit ihnen machen kann. D.h. grundsätzlich gilt: alles, was geht, wird erprobt. Dabei stoßen sie auch auf Problematisches oder gar Verbotenes. Die Neugier auf Sex und Pornografie hat natürlich auch noch einen entwicklungsbedingten Hintergrund. Der Umgang mit der eigenen Sexualität und mit sexuellen Kontakten zum anderen Geschlecht wirft viele Fragen auf. Da die Aufklärung in vielen Fällen weder über Familie noch über Schule in hinreichendem Maße funktioniert, werden Antworten v.a. auch in Medien gesucht. Und heute ist es eben nur noch bedingt die BRAVO, in der Dr. Sommer noch immer berät, allerdings wesentlich jüngere Jugendliche als noch vor einigen Jahren und wohl überwiegend Mädchen. Insbesondere für männliche Jugendliche ist es inzwischen das Internet, wo ihnen bei ihrer Suche sexuelle und pornografische Darstellungen in den Blick geraten.

Das Handy ist also für die meisten Jugendlichen mit Sicherheit nicht das Medium, über das sie das erste Mal mit Gewalt und Pornografie in Berührung kommen. V.a. über das Internet sind diese Dinge schon lange und äußerst einfach zugänglich und ich bin mir – auch wenn Untersuchungsdaten dazu fehlen – sicher, dass es kaum einen 14jährigen männlichen Jugendlichen gibt, der nicht schon entsprechende Seiten im WWW aufgesucht hat.

Die Neugier ist bei Kindern und Jugendlichen bekanntlich dann am größten, wenn es um etwas geht, das die Erwachsenen ihnen vorenthalten wollen, das die Erwachsenen für schlecht befinden und/oder das für sie oder auch generell verboten ist. Pornografie und die Art von Gewaltdarstellungen, um die die derzeitige Diskussion geht, gehören hierzu. Die Neugier auf eine bestimmte Sache ist aber auch ein temporäres Phänomen, denn wenn man sie kennt, ist sie zumindest als Motiv relativ schnell verschwunden. So ist für die meisten Jugendlichen auch Gewalt und Pornografie auf Handys nur vorübergehend interessant.

- Ein weiteres wesentliches Motiv, das in der Fachliteratur gerade in der Auseinandersetzung mit exzessiven Gewaltdarstellungen immer wieder hervorgehoben wird, lässt sich mit den Begriffen **Grenzüberschreitung oder Mutprobe** kennzeichnen. Zur individuellen Entwicklungsgeschichte, zum Aufbau einer eigenen Identität gehört das Austesten von Grenzen: Grenzen der eigenen körperlichen und psychischen Belastbarkeit, aber auch Grenzen in Bezug auf Normen und Regeln und auf den Umgang mit anderen. Wie weit darf ich gehen, wie weit kann ich gehen – Mutproben, um dies auszutesten, werden in einer Medienwelt immer mehr über Medien und mit Hilfe von Medien gemacht. Das häufig als Gruppenerlebnis organisierte Ansehen von Horrorvideos, aber auch das oft gemeinsame Betrachten von Bildern exzessiver Gewalt im Internet (von Unfällen verstümmelte Leichen oder zerquetschte Köpfe, brutale Bilder von Folteropfern u.ä.) sind bekannte Beispiele hierfür (Psychologen sprechen hier von Angstlust, die Jugendliche dabei empfinden). Diese Art von Mutproben dürfte bei Handys weniger eine Rolle spielen: der Bildschirm ist extrem klein und die Bilder sind – noch – von minderer technischer Qualität. So etwas geschieht weiterhin über den Bildschirm zu Hause.

Das Handy bietet aber ausgezeichnete Möglichkeiten, mit dem Risiko zu spielen. Verbotene Inhalte im Handy mit sich zu führen, sie anderen zu zeigen oder zu verschicken heißt auch auszutesten, ob man erwischt wird und was passiert, wenn Erwachsene diese Grenzüberschreitung entdecken.

- Ein weiteres Motiv ist, Handy und problematische Inhalte als Mittel zu nutzen, um **Status und Prestige** in der Peer group und gegenüber anderen Jugendlichen aufzubauen oder zu wahren. Je härtere Szenen jemand besitzt, umso mehr zeigt er, was auszuhalten er in der Lage ist, welch harter Kerl, welch Held er ist. Dies trifft v.a. dann zu, wenn man in anderen Bereichen, z.B. mit schulischen Leistungen, mit Können und Phantasie nicht so zu glänzen vermag als andere.

Ein ganzes Stück problematischer als der Konsum von Gewalt ist **eigenes Gewalthandeln und dessen Präsentation auf Handy**

Selbst Gewalt ausüben, indem man andere völlig grundlos zusammenschlägt oder anderweitig belästigt, das ganze aufzeichnet und dann öffentlich präsentiert, ist ebenfalls nicht neu. Im Internet gibt es seit geraumer Zeit Videofilme, die solche Gewaltakte präsentieren.

Das Handy bietet hier allerdings eine neue „Qualität“: es ist das Medium, das immer dabei ist und mit dem ganz schnell und unkompliziert Fotos und kurze Filmsequenzen – wenn auch meist noch in minderer Bild- und Tonqualität – aufgenommen werden können. Damit ist die Aufnahme von eigenen Gewalttaten jederzeit, spontan und auch unauffällig zu realisieren.

Die Frage ist nun, was Jugendliche zu solchen Gewalttaten motiviert bzw. was mögliche Ursachen dafür sind. Die Tatsache, dass es eine Kamera gibt, egal ob Handy- oder Foto- oder Videokamera, ist noch kein plausibles Motiv dafür, andere zusammenzuschlagen. Hier kann ein Blick in die Gewaltforschung helfen. Ich kann hier verständlicherweise nicht die äußerst umfangreiche internationale Gewaltforschung referieren, möchte aber zwei Motiv- bzw. Ursachenkomplexe nennen und erläutern, die in den theoretischen Ansätzen und in den Studien immer wieder genannt werden und sie aus medienpädagogischer Sicht ergänzen, nämlich eigene Gewalterfahrungen sowie Macht und Kontrolle

- Zunächst zu **eigenen Gewalterfahrungen**

Sowohl die soziologisch als auch die entwicklungspsychologisch orientierte Gewaltforschung weist darauf hin – ich zitiere hier den Bielefelder Soziologen und Gewalt- und Konfliktforscher Günter Albrecht – „dass die frühe kindliche Erfahrung mit Gewalt in der Familie, die bis in die Jugend anhält und tagtäglich erneuert wird und insbesondere mit Personen (hier z.B. den Eltern) verbunden ist, zu denen eine intensive persönliche Beziehung besteht, außerordentlich hohe Bedeutsamkeit (für das eigene Gewalthandeln, F.S.) besitzt.“ (S. 765) Es wird insgesamt auf die persönlichen Gewalterfahrungen in Gruppen (Familie, Peergroup, Clique) verwiesen, die hier eine entscheidende Rolle spielen. Andere Theorien und Studien ergänzen dies um den Verweis auf die alltäglichen persönlichen Erfahrungen diskrepanter Chancenstrukturen und sozialer Ungleichheit in der Gesellschaft. Arbeitslosigkeit, Perspektivlosigkeit u.ä. sind eben auch Gewalt, die persönlich als Leid erfahren wird.

Die Psychologen und Psychotherapeuten van der Kolk (Chicago) und Streeck-Fischer (Göttingen) stellen aus entwicklungspsychologischer Sicht mit Blick auf viele Forschungsergebnisse zusammenfassend fest: „In jeglicher Diskussion über Gewalt bei jungen Menschen muss die Frage nach bisherigen passiven Gewalterfahrungen, nach Vernachlässigung und Deprivation in Kindheit und Jugend und nach posttraumatischen Belastungsreaktionen gestellt werden, die aus solchen Erfahrungen resultieren. Missbrauchte und vernachlässigte Kinder neigen später mit höherer Wahrscheinlichkeit dazu, selbst Gewalt auszuüben.“ (S. 1020)

Aus der medienpädagogischen Forschung wissen wir, dass Heranwachsende mit eigenen Gewalterfahrungen zu medialen Gewaltdarstellungen besondere Affinitäten haben, die in Medien häufig präsente Gewalt als Mittel der Konfliktlösung eher gutheißen oder befürworten und gleichzeitig große Schwierigkeiten in der Verarbeitung medialer Gewaltakte haben. Mediale Gewalt wirkt hier als Verstärker der vorhandenen Gewalteinstellungen und verhindert gleichzeitig einen distanzierten und kritischen Umgang mit Gewalthandeln.

- Zum zweiten Motiv- bzw. Ursachen-Komplex: **Macht und Kontrolle**

Mangelndes Selbstbewusstsein, ein mangelhafter Selbstwert, eine gestörte Ich-Identität, die Unfähigkeit, mit eigenen Gefühlen und Bedürfnissen umzugehen und diese auch anderen gegenüber auszudrücken: Heranwachsende mit solchen und ähnlichen Persönlichkeitsstrukturen neigen nach den Erkenntnissen der Gewaltforschung zu gewalttätigem Verhalten, v.a. in der Schule, aber auch in ihrer Freizeit. Sie versuchen, über Gewalt ihre Position zu festigen und für sich das Gefühl zu entwickeln, Macht und Kontrolle zu haben, sich selbst und andere zu beherrschen.

Hier spielt auch der Zusammenhang zwischen Lernschwierigkeit und aggressivem Verhalten, der in der Forschung gut dokumentiert ist, eine große Rolle. Denn die Herkunft aus sozial unterprivilegierten Milieus ist in unserem Lande weitgehend gleichzusetzen mit einer Unterprivilegierung, was die Bildungschancen anbelangt.

Aus medienpädagogischer Sicht bieten Medien, v.a. Video, Internet und jetzt auch das Handy, durch ihre Möglichkeit, Handlungen zu dokumentieren und öffentlich zu machen, den Protagonisten von Gewalt Chancen zur Selbstinszenierung und zur Präsentation der eigenen Macht und Kontrolle. Damit wird es ihnen möglich, ihre Macht und Kontrolle in

der Klasse, aber auch in einer diffusen Öffentlichkeit über Internet oder als MMS über Handy zu demonstrieren und so scheinbar zu sichern.

Nach innen, also gegenüber den Klassenkameraden oder den Mitgliedern der Peergroup, wird das Handy, auf dem der eigene Gewaltakt gegen andere dokumentiert ist, zum Mittel, um Prestige und Status, der ja bereits über Gewalt definiert wurde, gesichert.

Nach außen – aber natürlich ebenfalls mit Binnenwirkung in die Gleichaltrigengruppe hinein – wird demonstriert, wie besonders hart und männlich und heldenhaft man ist. Die schnelle und einfache Verfügbarkeit des Handys für diese Zwecke ist das eigentlich Neue im Kontext der derzeitigen Gewaltdebatte.

So viel in Kürze zu einigen möglichen Motiven und Ursachen für die Nutzung v.a. gewalthaltiger, aber auch pornografischer Inhalte, die ja häufig mit Gewalt gekoppelt sind, und für die Präsentation eigener Gewaltakte auf Handy.

3. Mögliche Problemlagen,

die mit Angeboten auf Handys und deren Nutzung durch Jugendliche verbunden sind. Da ich nur einige wenige Problemlagen skizzieren kann, erhebe ich dabei keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit.

Hintergrund für die Einschätzung, was problematisch sein könnte, sind Untersuchungen, die wir am JFF, aber auch andere zu Gewalt in den Medien und deren Aneignungsprozess bei Heranwachsenden durchgeführt haben.

- Problematisch sind extreme Darstellungen realer Gewalt: Bilder von stark verletzten und durch Nahaufnahmen in Szene gesetzten Opfern von Unfällen, Misshandlungen, Folterungen o.ä. Solche Bilder können starke Gefühle auslösen, z.B. Ekel, Abscheu, Angst, weil sie psychisch schwer zu verarbeiten sind. Und solche Bilder können sich tief ins Gedächtnis einprägen und lange Zeit immer wieder aktiv werden und Probleme bereiten, z.B. in Form von Alpträumen oder sonstigen Angstzuständen. Im Extremfall kann dies zu einem angstbesetzten Menschen- oder Weltbild führen, das sich z.B. in der Angst vor und massiven Ablehnung von bestimmten ethnischen Gruppen ausdrückt oder in der Befürwortung autoritärer Macht- und Herrschaftsstrukturen.
- Verschärft wird dies durch Gewaltdarstellungen, die im Grenzbereich von Realität und Fiktion anzusiedeln sind, also beispielsweise die Snuff-Videos. Hier wird Gewalt – z.B. Folterungen, Hinrichtungen, Vergewaltigungen usw. – zwar inszeniert, aber in sehr realistischer Art und Weise präsentiert. Eine Einordnung solcher Darstellungen ist nicht nur für Jugendliche äußerst schwierig und verstärkt damit das Gefühl, selbst von solchen Gewaltakten bedroht sein zu können.
- Ein weiterer Aspekt ist die Präsentation von kurzen Gewaltakten ohne Kontext, was auf Handys durch die geringe Leistungskapazität üblich ist. Diesen Gewaltschnipseln fehlt jeglicher Kontext. Gewalt, die hier als bloßer Akt ohne Entstehungsgeschichte und ohne Folgen – zumindest ohne mittel- und langfristige Folgen in Erscheinung tritt. Damit bleibt die Gewalt um der Gewalt willen stehen, eine Einordnung und Bewertung sowie eine Auseinandersetzung mit der Angemessenheit von Gewalt oder mit alternativen Strategien der Konfliktlösung wird verunmöglicht. Man kann sich lediglich darüber empören und

das Gebotene als schlimm empfinden oder aber sich daran ergötzen – je nach Motivlage. Ein Aufbau und eine Überprüfung des eigenen Normen- und Wertesystems wird damit be- und verhindert.

- Problematisch ist ferner die mit den Gewaltvideos und –szenen präsentierten Ideologien und Rollenmuster. Angeboten wird die Interpretation, dass das Leben eines Mannes – es handelt sich hier fast ausschließlich um männliche Protagonisten - aus Stärke zeigen und Macht ausüben besteht – wer brutal ist, ist erfolgreich, so die Botschaft, so das dargebotene Rollenbild. Und in der Umkehrung: wer ein Schlappschwanz ist, verdient es nicht anders, als geknechtet und geschlagen zu werden. Damit wird ein äußerst problematisches Weltbild angeboten, in dem Gewalt ein probates Mittel des Erfolgs und der Konfliktlösung darstellt.
- Die Problematik pornografischer Darstellungen liegt insbesondere in der einseitigen mechanistischen Sichtweise von Sexualität. Darüber hinaus legen sie nahe, dass Mann und Frau immer und jederzeit und beliebig lange ihre Sexualität voll leben und ausleben können. Dies kann nicht nur zu einer einseitigen oder verkürzten Vorstellung von Sexualität führen, es kann Heranwachsende auch erheblich unter Druck setzen. Ist Pornografie auch noch mit brutaler Gewalt verbunden – was nicht selten der Fall ist, und ich meine hier nicht die meist spielerischen Sado-Maso-Nummern – so dominiert auch hier der Mann als brutaler Herrscher, der das Recht hat, Frauen Gewalt anzutun.

Mit diesen möglichen Problemlagen, die – nochmals betont – sicher nicht vollzählig sind, möchte ich es bewenden lassen. Damit habe ich ein Gefährdungspotenzial skizziert. Wenn Sie sich nun an meine Ausführungen zum komplexen Prozess der Medienaneignung in Erinnerung rufen, wird deutlich, dass dieses Gefährdungspotenzial sich aber nicht für alle gleichermaßen entfaltet.

Exzessive Gewaltszenen sind für alle – nicht nur für Jugendliche – ein massives Problem, v.a. solche von realen oder realistisch inszenierten Gewaltereignissen. Wenn solche Gewaltbilder, z.B. Opfer von Unfällen, Folter, Misshandlungen oder Krieg mit Nahaufnahme in Szene gesetzt oder gar verherrlicht werden (das Happy Slapping kann hier durchaus dazurechnet werden), ist die Frage nach einem souveränen oder sinnvollen Umgang damit obsolet. Mit dieser Form von Gewalt kann und sollte man auch nicht umgehen können im Sinne einer kritischen Distanzierung oder einer Relativierung. Deshalb sind solche Gewaltdarstellung bzw. deren Verbreitung auch verboten, zum Teil erfüllen sie auch einen Straftatbestand.

Die meisten Gewaltdarstellungen in den Medien liegen aber unterhalb der strafrechtlichen Relevanz. Viele Jugendliche haben sich genügend Medienkompetenz angeeignet, um mediale Gewalt richtig einordnen zu können – einordnen im Sinne einer klaren Unterscheidung zwischen realer und fiktionaler Gewalt, im Sinne einer Distanz und einer kritischen Bewertung der präsentierten Gewalt, im Sinne einer Auseinandersetzung mit Ursachen und Folgen und mit alternativen Handlungsmöglichkeiten.

Vielen Jugendlichen fehlt es aber noch an der entsprechenden Medienkompetenz, v.a. um subtile Formen von Gewalt wie die unterschwellig transportierten Legitimationsmuster für Gewalt zu erkennen (z.B. im Dienste des Guten ist jede Gewalt rechens, Gewalt als erfolgreiches Konfliktlösungsmittel, das Recht auf Selbstjustiz, Gewalt als Grundlage für Erfolg und Anerkennung – um nur einige davon zu nennen) und sich kritisch auf dem Hintergrund eines stabilen Werte- und Normenkanons damit auseinandersetzen zu können.

Neben Alter, Geschlecht und kulturellen Hintergründen hat hier die **soziale Herkunft** die größte Bedeutung. Alle medienpädagogischen Untersuchungen der letzten Jahre verweisen auf einen bedenklichen Tatbestand: **Den risikoreichen Angeboten des Medienmarktes** sind häufig dieselben Gruppen von Heranwachsenden besonders stark zugetan. **Es sind dies von klein auf diejenigen Kinder und Jugendlichen, die in bildungsfernen und sozial unterprivilegierten Milieus aufwachsen.**

Wenn man diese Ergebnisse medienpädagogischer Forschung in Beziehung setzt zu den Ergebnissen der Gewaltforschung, verschärft sich das Problem. Die dort gefundenen Ursachen und Motive für Gewalttätigkeit, z.B. eigene Gewalterfahrungen in der Familie, schulischer Misserfolg, Arbeitslosigkeit, Perspektivlosigkeit, Ausgrenzung usw. betreffen überwiegend Jugendliche aus bildungsfernen und sozial unterprivilegierten Milieus.

Reale Erfahrungen mit unterschiedlichen Formen von Gewalt und manchmal auch schon die eigene Gewalttätigkeit korrespondieren hier mit der Vorliebe für mediale Gewalt, in der sie sozusagen eine Bestätigung ihrer Einstellungen und Normen und ihres Handelns finden: ein teuflischer Zirkel, in dem die Medien bedenkliche Verstärkerfunktion aufweisen.

4. Lassen Sie mich zum Schluss einige Folgerungen ziehen,

die vielleicht auch ein paar Punkte für die folgende Diskussion liefern können:

1. Gewalt und Pornografie, auch die, die über Handy transportiert wird, ist in erster Linie ein gesellschaftliches Problem. Wir brauchen deshalb eine breite gesellschaftliche Diskussion über und Befassung mit Gewalt. Zielsetzungen müssen u.a. sein:
 - Die Erforschung von Ursachen und Strukturen von Gewalt und Maßnahmen für deren Beseitigung
 - Ein Ausbau von unterstützenden Angeboten für Jugendliche, insbesondere für die problembeladenen Gruppen: z.B. Migrationsmaßnahmen verbessern, Bildungschancen erhöhen, Schulsozialarbeit ausbauen, Jugendarbeit ausbauen usw.
2. Gewalt und Pornografie auf Handys erfordern Maßnahmen, die ich in vier Handlungsfeldern sehe:
 - a. Strafverfolgung und Jugendmedienschutz: Anbieter und Vertreiber von strafrechtlich relevanten Gewaltmaterialien müssen konsequent verfolgt werden. Was wir allerdings nicht machen dürfen ist, diejenigen Jugendlichen, die strafrechtliches Material auf ihrem Handy haben und sich dieses Problems in der Regel gar nicht bewusst sind, zu kriminalisieren. Hier ist Aufklärung und pädagogische Intervention gefragt.

Der Jugendmedienschutz muss sich – das ist seine Aufgabe – auch um jugendgefährdende Materialien auf Handy kümmern und dafür sorgen, dass Heranwachsende damit nicht belästigt werden. Ich weiß, das ist leicht gesagt, angesichts des globalisierten Medienmarktes aber alles andere als leicht.

Ich bin gespannt auf die Diskussion und darauf, welche Konsequenzen gerade im Jugendmedienschutz erörtert und ergriffen werden.
 - b. Dringend notwendig ist eine kontinuierliche wissenschaftliche Beobachtung des Medienumgangs und der Medienaneignung Heranwachsender, um
 1. dem Jugendmedienschutz fundierte Argumente für sein Handeln zu liefern

2. der Pädagogik, insbesondere der Medienpädagogik Grundlagen für mittel- und langfristige Konzepte und praktische Maßnahmen zur Verfügung zu stellen.

Vor allem von Politikern wird uns immer wieder entgegengehalten, wir brauchen keine Forschung, weil wir ja schon wissen, dass Gewalt schlimm ist, und man brauche ja nur den gesunden Menschenverstand einzuschalten, dann könne man schon die richtigen Maßnahmen ergreifen.

Jugendmedienschützer wissen, wie schwierig es ist, ohne wissenschaftliche Fundierung den aggressiven Medienmarkt zu regulieren, und Pädagoginnen und Pädagogen wissen, wie wichtig Wissen um Medienaneignungsprozesse ist, um gezielte, differenzierte und v.a. mittelfristige und damit nachhaltige (Medien)Pädagogik betreiben zu können.

- c. Medienpädagogik muss auf der Grundlage wissenschaftlicher Erkenntnisse medienpädagogische Praxismodelle entwickeln. Medienpädagogik muss in die Lage versetzt werden, Heranwachsenden den souveränen, kritisch-distanzierten und kreativen Umgang mit Medien zu vermitteln – nur dies zeitigt nachhaltige Wirkung. Als Feuerwehr und Reparaturbetrieb für gesellschaftliche Fehlentwicklung ist sie nur begrenzt tauglich. (Das ist im übrigen keine pädagogische Institution, auch nicht die Schule)

Hier sind schon viele Modelle vorhanden, aber v.a. die Strukturen und Finanzen für eine breite Umsetzung lassen noch zu wünschen übrig.

- d. Pädagogisch Tätige (LehrerInnen, SozialpädagogInnen, ErzieherInnen usw.) müssen für die medienpädagogische Arbeit qualifiziert werden, sowohl in der Ausbildung, im Studium als auch durch Fortbildung. Und hier gibt es noch jede Menge Defizite.

Zitierte Literatur:

Albrecht, Günter (2002): Soziologische Erklärungsansätze individueller Gewalt und ihre empirische Bewährung. In: Heitmeyer, W. / Hagan, J. (Hrsg.): Internationales Handbuch der Gewaltforschung, S. 763-818. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag

Van der Kolk, Bessel A. / Streeck-Fischer, A. (2002): Trauma und Gewalt bei Kindern und Heranwachsenden. Eine entwicklungspsychologische Perspektive. In: ebd., S. 1020-1040

Theunert, H. (2006): Aufwachsen mit Bilderwelten – Die Perspektive der Medienpädagogik. In: Theunert, H. (Hrsg.): Bilderwelten im Kopf. Interdisziplinäre Zugänge, S. 28. München: kopaed