

Brutale Computerspiele

sind ins Gerede gekommen.

Sie machen Spaß, faszinieren und sind
„gefährlich“.

Es ist an der Zeit, nicht mehr nur zuzusehen,
sondern nachzudenken und zu handeln!

Erwiesen ist:

1. dass virtuelle Gewalt im Gehirn die Hirnareale für aggressives Handeln aktiviert,
2. dass virtuelle Gewalt reale Gewalt mit verursacht - der kausale Zusammenhang ist durch neuere Längsschnittstudien belegt,
3. dass subjektive Aussagen und Selbstinterpretationen von Gamern („Ich bin nicht aggressiv geworden“) bedeutungslos sind – auch nach dem Genuss von zu viel Alkohol fühlt man sich fahrtüchtig.

Schädliche Wirkungsnachweise von Gewaltspielen liegen vor

Viele Schüler haben Probleme mit der Schule, zu Hause, mit Freunden und mit sich selbst. Manche fühlen sich allein gelassen, hilflos und sehen keinen Ausweg. Manche denken dabei an Selbstmord, andere fühlen sich gedemütigt und versuchen ihren Frust loszuwerden indem sie sich in permanente Ablenkung durch virtuelle mediale Gewalt flüchten - und werden gewalttätig um ihre vermeintliche Ehre wieder herzustellen.

•Hirnforschung

Joachim Bauer, Universität Freiburg; Hüther, Universität Göttingen; Weber et al., Michigan State University:

- „Autobahneffekte“ entstehen - Gehirnstrukturen verändern sich - Aktivierung aggressiver Denkmuster
- Überlagerung des schulischen Lernstoffes führt zu raschem Vergessen

•Psychologische Medienwirkungsforschung

- Nachahmung delinquenter Handlungen
- Identifikation mit brutal agierenden Tätern (Ego-Shooter = Killer = Held)
- Konditionierungsprozesse werden aktiviert: Gewaltanwendung lohnt sich
- Mediengewalt hat sich als der stärkste Risikofaktor erwiesen, vor elterlicher Gewalt, Gruppengewalt und schulischen Defiziten

Wer ist am stärksten gefährdet?

Betroffene sind überwiegend die Jungen (Verhältnis Jungen zu Mädchen ca. 4 zu 1). Bei den 12-17jährigen Schülern kann man von mindestens einem stark gefährdeten Jungen in jeder Klasse ausgehen.

Bei **starker Spielabhängigkeit** ist sowohl bei Jungen und Mädchen zu beobachten, dass

- schulisches Lernen vernachlässigt (Zeitproblem) und durch meist gewaltsame Inhalte überlagert wird,
- man auf die Dauer lernt, Konflikte nur noch gewaltsam zu lösen, Gefühle nicht mehr wahrzunehmen und gegenüber dem Leid anderer abzustumpfen,
- bei fortgeschrittener Spielsucht ein Realitätsverlust festzustellen ist.

Bei 20-30% der 12-18jährigen Nutzer virtueller Gewaltspiele kann man von einem allgemeinen Aggressivitätsanstieg in Form aggressiver Ichdurchsetzung ausgehen.

Etwa 20% betreiben aktives Mobbing von Klassenkameraden.

Allgemein beobachtet man nachweislich eine

- zunehmende Schülergewalt und
- einen Verlust humaner Werte

Was tun?

Das Haupteinstiegsalter in Spiele, die erst ab 16 oder 18 Jahren freigegeben sind, liegt ungefähr bei 12 Jahren. Wenn seitens der Schule in den 6. und 7. Klassen nicht gegengesteuert wird, verfallen viele Schüler durch Meinungsmacher in der Klasse und Gruppeneinfluss („das ist halt IN“) diesem vermeintlichen MUSS. Dies müsste in der Schule fächerübergreifend angegangen werden.

Unterrichtshilfen durch Lehrer:

Wir haben Links mit TV-Beiträgen zusammengestellt, die wesentliche Aussagen zu diesem Thema zusammenfassen, Ausschnitte von Gewaltspielen zeigen und Experten zu Wort kommen lassen. Ein Beitrag dauert im Schnitt etwa 10 Minuten:

"Gewalt ohne Grenzen - Brutale Computerspiele im Kinderzimmer" von Dr. Rainer Fromm (mit Prof. Dr. Helmut Lukesch und Prof. Dr. Manfred Spitzer)
<http://www.youtube.com/watch?v=E1YTwvfzqPs&feature=related>

Bericht anlässlich der "Deutschen Gamestage" von Dr. Rainer Fromm (u. A. mit Dr. Werner Hopf, Elke Monssen-Engberding)
<http://www.youtube.com/watch?v=383RK7TRnml>

"Gefährliches Flimmern - Wenn virtuelle Gewalt real wird" von Dr. Rainer Fromm (u. A. mit Dr. Werner Hopf und Prof. Dr. Gerald Hüther)
<http://www.youtube.com/watch?v=fcznb0iNGsg>

Literatur und andere Infoquellen:

Unterrichtshilfen:

Gugel, Günther, „Handbuch Gewaltprävention II Grundlagen-Lernfelder-Handlungsmöglichkeiten“ Institut für Friedenspädagogik Tübingen ISBN: 978-3932444524

Prof. Dr. Manfred Spitzer, „Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft“ Taschenbuch Verlag, ISBN: 978-3423343275

Dr. Weiß, R.H. (2000): Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern, Göttingen, Hogrefe ISBN: 978-3801712471

Belletristik:

Hassenmüller, Heidi (2005): *Kein Engel weit und breit*. Klopp Verlag, € 19,95

Schiffer, Eckhard (2010): *Warum Huckleberry Finn nicht süchtig wurde*- Anstiftung gegen Sucht und Selbsterstörung bei Kindern und Jugendlichen. 10. überarbeitete Auflage, Beltz-Verlag, €12,95

Neueste und detaillierte Ergebnisse mit Literatur aus der Medienwirkungsforschung sowie ein Glossar bei www.mediengewalt.eu

Nationale und internationale Längsschnittstudien zur Wirkung medialer Gewalt belegen obige Befunde. Aktuelle Nachweise finden Sie unter:
<http://www.mediengewalt.eu/downloads/Hopf-Media.pdf>

<http://www.psychologicalscience.org/pdf/pspi/pspi43.pdf>

Beratungshilfen:

•Schulpsychologische Beratungsstellen Adressen siehe bei

http://www.schulpsychologie-bw.de/lsw_adressen.html

- Beratungslehrer (an vielen Schulen)
- Sucht- und Gewaltpräventionslehrer (an jeder Schule) bzw. Gewaltpräventionsberater

<http://www.Kultusportal-bw.de>

http://www.schule-bw.de/unterricht/paedagogik/gewaltpraevention/kbuero/anlage_flyer/flyer-wir_sind.pdf

- Information in Suchtfragen:

www.suchtfraegen.de

- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung
www.bzga.de

Suchtberatungsverzeichnis der Bzga

www.bzga.de/service/beratungsstellen/suchtprobleme

- Verein „Mediengewalt – Internationale Forschung und Beratung e.V.“
www.mediengewalt.eu

Online-Suche der **deutschen Hauptstelle für Suchtfragen**

<http://www.dhs.de/einrichtungssuche/online-suche.html>

Dieser Flyer steht hier zum Download bereit:

www.Stiftung-gegen-Gewalt-an-Schulen.de
www.mediengewalt.eu

© Herausgeber: Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden
Stiftung gegen Gewalt an Schulen
Verantwortlich/Redaktion: Dr. Rudolf H. Weiß