

## **Stellungnahme zur Mediengewaltdiskussion anlässlich des Überfalls auf die Geschwister-Scholl Schule in Emsdetten**

**Prof. Dr. Ralf Vollbrecht (TU Dresden)**

Angesichts dieser tragischen Vorkommnisse wird – wie immer in solchen Fällen – der Ruf nach Zensur medialer Gewaltdarstellungen laut. Die berichterstattenden Medien feuern dabei in der Regel die öffentliche Erregung noch an, statt sachliche Hintergrundinformationen zu liefern, da Berichte über extreme Gewalt aufgrund der Sensationsneugier des Publikums die Zuschauerquoten und Zeitungsauflagen sehr positiv beeinflussen – und vielleicht haben auch Sie selbst gleich im Internet nachgeschaut, ob es Nachrichten, Kommentare und Bilder des Entsetzlichen gibt. Soviel in aller Kürze zu unserer eigenen Rolle in diesem traurigen Stück und unserer eigenen Faszination von Gewalt.

Den Ruf nach Zensur muss mal wohl verstehen als einen Hilferuf – als Hilferuf einer zutiefst verunsicherten Erwachsenengeneration, die sich in den neuen Medienwelten alles andere als sicher, wohl und geborgen fühlt, sondern überfordert und allein gelassen mit ihren Ängsten. Und weil diese Generation sich zu wenig auskennt mit den Medien (auch zu wenig bereit ist, sich mit neuen Medienwelten ernsthaft auseinander zu setzen), und speziell mit den von Kindern und Jugendlichen bevorzugten Mediennutzungen, ist Abwehr zwar eine verständliche Reaktion, aber definitiv keine Lösung.

Dass pauschale Verbotsforderungen sich mit der Thematik nicht wirklich ernsthaft befassen, wird bereits daran deutlich, dass keine pädagogische Auseinandersetzung mit den Entscheidungen der für die Jugendeignung

von Spielen zuständigen Gremien stattfindet, die man ja inhaltlich kritisch diskutieren könnte, sondern jeweils erst bei einer Medienempörung anlässlich einer Gewalttat mit dem Holzhammer zugeschlagen wird.

Das Merkmal der „Jugendgefährdung“ war bereits nach dem vor wenigen Jahren deutlich verschärften Jugendschutzrecht ein unabweiserbarer Indizierungsgrund. Heute gehört Deutschland zu den Ländern mit den weltweit rigidesten Jugendmedienbeschränkungen. Damit einher geht eine kontrollorientierte Pädagogik, die eine Gefährdung immer vom Medium und Medieninhalt (Schundfilm und Groschenroman, Fernsehen und Video, Internet und Computerspiel) her definiert.

Diese Sicht erfasst jedoch nicht die ganz unterschiedlichen Lebenswelten der Mediennutzer und kann deshalb auch nicht erklären, warum bei Millionen von Nutzern die angeblich extreme Gefährdung durch Mediendarstellungen keine realen Folgen hat. Den wissenschaftlich gesicherten Nachweis eines solchen Wirkungszusammenhangs ist uns auch die Gewaltwirkungsforschung trotz jahrzehntelange intensiver Bemühungen schuldig geblieben. Dies ist jedenfalls die Quintessenz einer zusammenfassenden Analyse der neueren Gewaltwirkungsforschung im (unverdächtigen) Auftrag des Bundesfamilienministeriums (dort [downloadbar](#)).

Die Wirkungsforschung wird solche Nachweise wohl auch nicht erbringen können, weil einerseits andere Faktoren (vor allem Gewalterfahrungen, speziell selbst erlittene Gewalt) sehr viel entscheidender sind, so dass auch aufwendige Medienwirkungsstudien oft nur sehr kleine Effekte im Bereich der statistischen Irrtumswahrscheinlichkeit nachweisen können. Dagegen wissen wir aus der Gewaltforschung,

dass die in der Familie und im sozialen Umfeld erfahrene Gewalt (nicht nur körperliche Gewalt, sondern auch Kränkungen etc.) der entscheidende Faktor für die Übernahme gewaltförmiger Handlungsmuster ist.

In der Medienpädagogik wird heute der Standpunkt vertreten, dass die in der Bevölkerung weit verbreiteten Wirkungsannahmen falsch sind. Man kann keineswegs direkt von Medieninhalten (oder gar der Zahl der gesehenen Gewaltakte) auf Wirkungen schließen, denn ein und dasselbe Medienprodukt wirkt unterschiedlich auf verschiedene Rezipienten in verschiedenen Situationen.

Es ist auch ein gravierender Unterschied, ob wir Gewalt real erleben bzw. miterleben oder als Bild oder Film oder im Computerspiel sehen. Bei letzterem können wir uns in atemloses Erstaunen versetzen lassen und Gewalt sogar genießen, was wir in der Realität gerade nicht tun würden. Gewalt als Unterhaltungsangebot ist auch deshalb so attraktiv, weil sie mit dem sicheren Wissen verbunden ist, dass es eben nicht um Realität geht – wenn auch bisweilen um ihre beunruhigende Spiegelung oder Interpretation – sondern um Fiktion. Darauf deuten auch Befunde hin, dass beispielsweise Reality-TV von Kindern stärker abgelehnt wird. Auf reale Gewalt, die in Medien gezeigt wird, reagieren Menschen ganz anders – wie dieses Ereignis ja gerade wieder zeigt.

Mediennutzer lassen ihre eigenen Erfahrungen, Bedürfnisse, Wünsche, Träume und Alpträume in ihre Mediennutzungen einfließen. Sie nutzen Medien dabei als symbolisches Material, um sich mit dem auseinander zu setzen, was sie aktuell beschäftigt. Dies können etwa bei Kindern und Jugendlichen die altersmäßig gerade anstehenden Entwicklungsaufgaben sein (z.B. Ablösung von den Eltern) oder spezielle persönlich

relevante Themen (z.B. Verlustängste durch Scheidung der Eltern, ein negatives Selbstbild als Versager oder Zukunftsängste).

Dieser persönliche Bezug der Mediennutzung kann durchaus gewaltbezogen sein. Wir alle erfahren ja ständig Gewalt – meist „nur“ als psychische Gewalt z.B. in Form von Kränkungen oder als strukturelle Gewalt (Desintegration z.B. durch Ausschluss aus der Arbeitsgesellschaft) und verarbeiten dies in der Auseinandersetzung mit uns selbst, durch Kommunikation mit vertrauten Menschen, aber auch dadurch, dass wir das symbolische Material der Medien danach befragen. Einfach ausgedrückt: wer eine Gewaltthematik hat, sucht auch in den Medien nach Gewaltthemen.

Gewaltdarstellungen werden nicht einfach so nachgeahmt – dann wären wir alle Täter. Statt identifikatorischer Nachahmung kommt es zur symbolischen Interpretation, die von völliger Zustimmung bis zur völligen Ablehnung reichen kann. Welche Wertungen wir vornehmen, hängt dabei stark von dem Vorbild der Eltern ab – auch dies zeigt medienpädagogische Forschung immer wieder. Entscheidend für die jeweilige Interpretation von Mediendarstellungen ist letztlich der „subjektive Sinn“, den wir ihr zuschreiben. Ob dieser subjektive Sinn objektiv zutreffend ist, ist dabei nebensächlich – entscheidend für uns ist die eigene Interpretation – und Fantasien sind ja sehr frei gestaltbar. Deshalb lässt sich über Gewaltdarstellungen auch so gut streiten, weil der subjektive Sinn der Medieninhalte eben völlig unterschiedlich sein kann.

Versetzen wir uns nun in die Situation eines jungen Menschen (nicht zwingend eines Jugendlichen – Täter sind oft ja bereits Erwachsene, bei denen Jugendschutzmaßnahmen sowieso ins Leere laufen), der Gewalt-

fantasien hat, etwa aufgrund realer oder subjektiv so empfundener Kränkungen. Hier kann es tatsächlich zur Übernahme von medialen Gewalt-Modellen unter zwei bestimmten Voraussetzungen kommen. Zur Anwendung realer Gewalt müssen erstens die Aggressionshemmungen überwunden werden (was ohne Alkohol oder andere aufputschende Drogen nicht ganz leicht ist) und zweitens eine Legitimation für die konkrete Gewaltanwendung bereits vorhanden sein oder gefunden werden.

Dieses geschieht im politischen Kontext bekanntlich durch Dehumanisierung und Verteufelung des Gegners, die dann Kriegsnotwendigkeit und Heldentum begründen. In jugendlichen Lebenswelten geht es dagegen eher um Rache, Ehre, Eifersucht oder Gerechtigkeit, die zur Rechtfertigung auch extremer Gewalt dienen. Wenn ein stimmiges Medienmodell gefunden wird – als Ninja, als Rambo etc. kämpfe ich für meine Ehre und nehme Rache an allen, die mich gekränkt haben, mich nur als Looser sehen oder mich gar zum Looser gemacht haben –, kann die Tat dann einem Medienskript wie einem Drehbuch folgen – und ein passendes Skript für jede Gewaltphantasie findet sich immer irgendwo. Dabei geht es weniger um die Gewaltdarstellung selbst als um die Identifikation mit einer Gewaltlegitimierung, die der Form nach – durchaus mit weitem Interpretationsspielraum – übernommen werden kann.

So könnte beispielsweise bei einem fremdenfeindlichen Hintergrund ein Film oder Computerspiel über Arminius, den Cherusker „verwertbar“ sein, da er Germanien zur römerfreien Zone gemacht hat. Damit taugt er als Identifikationsfigur zur Rechtfertigung eigenen fremdenfeindlichen Handelns und entsprechender Gewaltanwendung. Der Plot von „Counterstrike“ scheint dagegen wenig geeignet. Hier geht es bekanntlich darum, dass eine Gruppe von Terroristen einige Geiseln genommen

haben und ein Einsatzkommando (Counter-Terroristen) diese befreien und die Terroristen festnehmen oder töten soll. Zu einem Kränkungszenario passt dies nicht gut: Wie will man Lehrer und Mitschüler zu Terroristen oder Counterterroristen umdeuten?

Eine solche Übernahme einer medialen Form für die Selbststilisierung bei einer beabsichtigten Tat ist etwas völlig anderes als die Wirkung eines Medieninhalts. Entscheidend ist dabei, dass eine gewaltlegitimierende Figur oder ein gewaltlegitimierendes Skript, selbst gar nicht besonders gewalthaltig dargestellt sein muss. Für das Arminiusbeispiel reicht das übliche Schlachtengetümmel Hollywoods völlig und auch das wäre noch verzichtbar, solange klar bleibt, dass es eine Schlacht gab. Auf diese Information wird man im Geschichtsunterricht allerdings kaum verzichten können.

Eine Gesellschaft, die immer schärfer zwischen Gewinnern und Verlierern trennt, die eine zunehmende Kinderarmut offenbar zu akzeptieren gelernt hat und bereits im Jugendalter einen immensen Auslesedruck erzeugt, wird sich wohl darauf einstellen müssen, dass ihre strukturelle Gewalt von den Opfern nicht in jedem Fall ertragen oder doch duldsam hingenommen wird, sondern auch in Verzweiflungstaten gegen andere oder sich selbst münden kann. Medien liefern dafür Skripte und taugen als Sündenböcke, mehr nicht. Denn eins ist doch klar: Wenn die Frage: „Wie hat es mit diesem jungen Menschen soweit kommen können?“ im Raum steht, springen alle ganz schnell zur Seite.

Der Täter von Emsdetten sah sich als einen solchen Verlierer: „Das Einzige, was ich intensiv in der Schule beigebracht bekommen habe, war, dass ich ein Verlierer bin.“ (Abschiedsbrief). Er beklagt sich über

Diffamierungen, über die fehlende Möglichkeit am Konsum teilzuhaben und schiebt jede eigene Verantwortung für sein Leben von sich: „Ihr habt diese Schlacht begonnen, nicht ich. Meine Handlungen sind ein Resultat Eurer Welt.“ Dieser Tunnelblick ist für Menschen in solchen extremen Problemlagen typisch – der Blick verengt sich immer mehr auf die eigene (tatsächliche oder vermeintliche) Opferrolle, während die real bestehenden Lebenschancen immer mehr ausgeblendet werden. Wenn es nicht gelingt, diese psychische Dynamik rechtzeitig aufzubrechen, z.B. durch Freunde, die einen auffangen, entsteht eine hochgradige Gefährdungssituation. Wer keinerlei Ausweg mehr sieht, ist zu vielem fähig: „Es gibt für mich jetzt nur noch eine Möglichkeit, meinem Leben einen Sinn zu geben“.

Die Dramatik dieser Zuspitzung wird vom sozialen Umfeld, also der Familie, den Freunden, Lehrern und Mitschülern meist nicht erkannt, weil zuvor ein schleichender Rückzug dieser Jugendlichen aus den sozialen Netzen stattfindet (die Täter werden ja auch als Außenseiter beschrieben). Wer zuviel Probleme hat und (auch deshalb) zuviel Probleme macht, wird schnell selbst als Problem gesehen, und nicht als jemand, der dringend Hilfe bräuchte. Den meisten Jugendlichen gelingt es in dieser Situation dennoch, in der Balance zu bleiben – aber eben nicht allein. In beiden Fällen fehlt uns jedoch ein gesellschaftliches Frühwarnsystem, dass die Problematik rechtzeitig erkennt und mit den Jugendlichen nach Lösungen sucht.

Nach dem bisher Gesagtem ist klar, dass Computerspielverbote keine Lösung des Problems sein können. Verbote können solche Taten schon deshalb nicht verhindern, weil die Problematik aus der Lebenssituation der Jugendlichen her rührt. Ein Verbot wäre daher nicht mehr als ein

Placebo der Politik für die von einer solchen Tat erschütterte Öffentlichkeit, das bei der nächsten Gelegenheit dann wieder getoppt werden muss – wie jetzt wieder nach der Gesetzesverschärfung nach dem Erfurter Fall.

Ein Verbot wäre aber auch nicht klug, weil diese Spiele – anders als der Begriff des Ego-Shooters nahelegt (der die Wahrnehmungsperspektive im Spiel bezeichnet) meist im Team gespielt werden, wobei Clans in Ligen ähnlich wie im Sport gegeneinander auf Turnieren antreten. Für desintegrierte Jugendliche (soweit sie überhaupt Spielefans sind) sind diese sozialen Netze dann die letzten subjektiv wichtigen Sozialkontakte, über die sie noch verfügen und von denen sie noch aufgefangen werden können – wir erfahren ja immer nur von denen, die den letzten Schritt gehen, nicht von denen, die noch aufgehalten wurden. Auch eine aufsuchende Jugendarbeit kann diese Jugendlichen auf kaum einen anderen Weg noch erreichen.

Davon abgesehen dürfte ein Verbot im Umlauf befindlicher Spiele aus naheliegenden Gründen unnütz sein, da sie nicht aus der Welt zu schaffen sind. Und wenn es trotz strikter Waffengesetze für Jugendliche offensichtlich möglich ist, sich sogar die Tatwaffen per Internet zu bestellen und nach Hause schicken zu lassen, wie soll dann ein Spiele-Verbot funktionieren, wenn Spiele als Software aus jedem Land der Welt direkt downloadbar sind? Die jahrzehntelangen Erfahrungen mit einem verbotsorientierten Jugendschutz haben ja auch bei anderen und weit schwerer zu verbreitenden Medien immer wieder gezeigt, wie wenig solche Verbote bei Jugendlichen durchzusetzen sind (anders ist es bei jüngeren Kindern).

Ein weiteres kommt hinzu: Moderne Computerspiele folgen keinem starren Ablaufschema, sondern sind in hohem Maße interaktiv und enthalten viele Freiheitsgrade, also Entscheidungsmöglichkeiten für die Spieler, sich in der Spielwelt zu bewegen. Dabei haben diese Entscheidungen auch Folgen im weiteren Spielverlauf. Das ist pädagogisch relevant, weil es erstens einen direkten Lerneffekt hat, die Folgen eigenen Handelns zu erleben und dann auch zu reflektieren und sich zweitens Anknüpfungspunkte für pädagogische Diskussionen über Werte mit direktem Bezug zu jugendlichen Lebenswelten finden lassen.

Zudem können diese Spiele mit einfachen Mitteln selbst ergänzt und ausgebaut werden. Schon Kinder bauen heute „Mods“ (modifications), die das Spiel um weitere Ausrüstungsgegenstände, Landschaften oder Quests (Spieldaufgaben) erweitern. Diese Mods können selbstverständlich im Internet zur allgemeinen Verfügung gestellt werden (oder auf beliebigem Speichermedium an Freunde weitergegeben werden). Damit läuft jede kontroll-orientierte Pädagogik ins Leere. Was auch immer verboten wird, könnten die Fans sich heute selbst basteln – typischerweise haben sie allerdings andere Interessen als Vorurteile der Erwachsenen zu bedienen. Die ungeheure Kreativität, die sich beim Modding zeigt, wäre gerade auch in der Schule nutzbar – dann müsste man über Computerspiele aber auch einmal diskutieren als im Modus des „Killerspiels“.

Der Begriff „Killerspiele“ ist im übrigen zurück zu weisen. Er entstammt einem in seinen gesellschaftlichen Wirkungen selbst höchst problematischen, antiaufklärerischen Sensationsjournalismus, der mit der Gewaltthematik Kasse macht, weder Opfer noch Täter als Menschen ernst nimmt und an der Aufklärung von Wirkungszusammenhängen nicht wirk-

lich interessiert ist. Als Kronzeugen werden dem entsprechend auch nicht die renommierten Spieleforscher befragt, die es in Deutschland durchaus gibt, oder einschlägige medienpädagogische Institutionen, sondern beispielsweise Hirnforscher, die uns mit einer starren und einer elastischen kleinen Plastikkugel vorführen, wie leicht (im Vergleich zum Gehirn des Erwachsenen (elastische Kugel) das kindliche Gehirn (durch Medienbilder?) einzudrücken (= bleibende Eindrücke) ist – das kommt auch auf jedem Jahrmarkt gut an. Nicht selten arbeitet ein solcher Journalismus selbst mit Mitteln der Dehumanisierung und Verteufelung eines zum Abschuss freigegebenen „Gegners“ – in diesem Kontext z.B. von Computerspielszenen, die in einer Art und Weise dargestellt – um nicht zu sagen vorgeführt – werden, die allen Regeln einer sauberen journalistischen Recherche widerspricht.

Durch Verbote erwerben Jugendliche weder Medienkompetenz noch Verantwortungsgefühl. Die Medienpädagogik hat daher seit den 1970er Jahren handlungsorientierte und rezipientenorientierte Konzepte entwickelt, die an den Lebenswelten der Jugendlichen und ihren Erfahrungen ansetzen. Diese wären nicht nur in der außerschulischen Bildungsarbeit, sondern vor allem auch in der Schule stärker umzusetzen, da nur die Schule fast alle Jugendlichen erreicht.

Für Problemfälle, die in individualisierten Gesellschaften leichter durchs Raster fallen, weil wir uns heute weniger an vorgegebenen, quasi statischen Lebensmodellen orientieren können, sondern permanent mit uns selbst, mit der Planung und Umsetzung unserer eigenen Lebensplanung beschäftigt sind, brauchen wir ein Frühwarnsystem, das im wesentlichen aus einer Institution besteht, an die sich diejenigen wenden können, die

ja mitbekommen, dass jemand massive Probleme hat, aber weder selber helfen können, noch wissen, wer dies vielleicht könnte.

In den gegenwärtigen Diskursen geht es zu viel um Kinder und Jugendliche als künftige Rentenbeitragszahler oder als Lernende, die Pisa-gemäß effektiver beschult werden müssen oder ähnliche Dinge. Die soziale Situation, die Lebenängste und Zukunftssorgen der jungen Generation müssten vielleicht wieder etwas mehr in den Blick genommen werden – und beim Blick allein sollte es dann nicht bleiben.