

Determinanten destruktiver Aggressivität und Gewalt bei Schülern Übersicht zu den Einzeleffekten - Dr. Rudolf H. Weiß -

Persönlichkeit	Familie	Umwelt	Medien
Geringe Frustrationstoleranz	Repressiver, gefühlsarmer Erziehungsstil	Gruppenerfahrung: Peer-Group/Clique „Streetgangs“ Gruppennormen <u>Destruktive Gruppenziele</u>	<u>Destruktive aggressive Modelle</u> In TV, Video, PC-Spiel. Konditionierung, Gewöhnung und Modelllernen
Geringe Stabilität und Belastbarkeit	Eltern als destruktives aggressives Modell		Tätermodelle mit Identifikationsprozessen
Stimmungs labilität	Familienkonstellation (z.B. Brokenhome-Situation, alleinerziehender Elternteil)	Schule: Misserfolgerlebnisse keine Anerkennung <u>aggressive Lehrpersonen</u>	Realitätsüberzeugung beim Medienkonsum Vermischung von fiktionaler und realer Welt
Reduzierte Affektkontrolle bis zu fehlender Affektsteuerung, Unfähigkeit, Kompromisse einzugehen	Vaterlose Jungen , fehlendes Erleben von Männlichkeit ,Junge (S)ucht Männlichkeit'	Notendruck, Überforderung Schulatmosphäre Schulisches ‚Umfeld‘	Eltern als Negativ-Modell beim Medienkonsum: sie konsumieren selbst extreme Gewaltfilme -Horror/Gewalt und Porno/Sex-
Triebhaftigkeit Impulsivität, spontanes Handeln verminderte kognitive Steuerung	<u>Schlagende Eltern</u> Fehlende Akzeptanz und Geborgenheit	Gesellschaft: Schlechte Rahmenbedingungen , starkes ökonomisches Gefälle Arbeitslosigkeit Fehlende Berufsperspektiven	Medienanbieter : „Das Geschäft mit der Gewalt“ Aggressive Werbung <u>Jugendgefährdende Filme</u> im Spätabendprogramm Aggressive Talkshows.... -----
Vermindert es Selbstkonzept Geringe Ichstärke Ängstlich und unsicher im Umgang mit anderen, soziale Angst übersensibel gegenüber Bedrohung	Keine Grenzen setzen Laissez-Faire-Haltung in der Erziehung	Politische Bedingungen Politikverdrossenheit Extremistische und gewalttätige politische Gruppierungen Keine sinnvollen Freizeitangebote.	Unbegrenzte Zugangsmöglichkeiten zu Fernsehen, Video, Computerspiel und Internet auch für Minderjährige
Unkontrollierte archaische Affekte (Gier, Neid, Hass, Wut)	Sozio-ökonomischer Status Soziale Benachteiligung	Religiöser Fanatismus, ethnische Konflikte	Multimedia im Kinderzimmer Isolation durch mediales Überangebot
Unverarbeitete traumatische Ereignisse in der Vergangenheit Unbewusste Konflikte Illusionäre Größenfantasien Aggressive Vergeltungsfantasien Schuldangst Borderline Syndrom Psychotische Erkrankung	Ethnische Herkunft und Sprache Naiver Umgang mit Medien Fernseher als ‚Baby-Sitter‘ und <u>‚Einschlafhilfe‘</u>	Materialistisches Konkurrenzdenken in Wirtschaft und gesellschaftlichen Bereichen Fehlende Zukunftsperspektive Orientierungslosigkeit Hoffnungslosigkeit <u>Keine attraktiven Ziele und Aufgaben > Langeweile</u>	Fremdbestimmung durch Bilder aus zweiter Hand (Fremdbilder) <u>Aus Bildern werden Vorbilder</u> ⇒ <i>aggressive Konfliktlösung</i> Eigene Phantasiebilder werden eingeschränkt. In besonderen Fällen <u>‚Realitätsverlust und -durchbruch‘</u> möglich
Versagermentalität übersteigertes Bedürfnis nach Beachtung und Anerkennung	<i>Gewalt bzw. destruktives aggressives Handeln wird in den meisten Fällen nicht durch einen einzelnen relevanten Effekt ausgelöst, sondern durch ein Bündel von Bedingungen. Z.B. hat ein Schüler mit geringer Affektsteuerung, einem übersteigerten Anerkennungsbedürfnis (⇒ Persönlichkeit), gefühlsarmen und autoritär-dirigistischen Eltern, die u.U. Schlagen als Erziehungsmittel anwenden (⇒ Familie), bei fehlender Zukunftsperspektive und Langeweile (⇒ Umwelt/Gesellschaft) und schulischen Misserfolgen (⇒ Umwelt/ Schule) vor</i>		
Genetische Disposition ADS mit Hyperaktivität, oft mit unkontrolliertem, vermeintlich aggressivem Bewegungsdrang			

Geschlechtsspezifische Einstellung	<p>allein dann eine hohe Delinquenzprognose zu erwarten, wenn noch ein exzessiver Gewaltmedienkonsum (z.B. Horror-Gewalt-Filme, PC-Ballerspiele) mit gewaltstimulierenden Identifikationsprozessen (⇒ Medien) hinzukommt. Umgekehrt kann dieser Medienkonsum aber auch einen auslösenden Effekt darstellen, wenn durch ihn z.B. aggressive Vergeltungsphantasien, gewaltsame Konfliktlösungsstrategien oder antisoziales Verhalten ‚gelernt‘ wurden (siehe Modelldarstellung zur Medienwirkung)).</p>
Täter-Typen Opfer-Täter-Typen	

Dr. Rudolf H. Weiß Drosselweg 13 71549 Auenwald Tel 0719152384 aus ‚Gewalt, Medien u. Aggr. bei Sch.‘

Gewaltmedienwirkung: Modelldarstellung in einer synoptischen Übersicht:
nach Weiß, ‚Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern‘, Hogrefe, 2000, S. 206 f

Was ereignet sich beim Konsum brutaler Gewaltmedien bei Schülern mit unterschiedlichen Persönlichkeitsmerkmalen ?

(angenommenes Alter etwa 13 bis 15 Jahre)

PERSÖNLICHKEITS-MERKMALE	PSYCHISCHE WIRKUNG bei / nach Rezeption	IDENTIFIKATION Film/Protagonisten	REAKTIONEN *) Verhalten+längerfrist. Effekte
Gefestigte Persönlichkeit stabil, selbstsicher, ichstark resistent gegen ‚Gruppen-druck‘; kognitiv gut ausge- stattet, affektiv gut gesteuert (20-30%) A)	vermutlich geringe Wirkung, distanzierte, reflektierte Konsumhaltung	kaum zu beobachten (wenn, dann ‚positive‘ Figuren)	je nach sozialer Grundeinstellung von nicht betroffen sein bis zu Abwendung (Ekel); kaum Verhal- tensänderungen; normale ‚epi-sodenhafte Durchgangsphase‘ in der pubertären Entwicklung
Nicht ganz gefestigte Persönlichkeit, noch unsicher und ängstliche Züge, kognitiv durchschnittl., affektiv ausreichend gesteuert (50-60%) B)	stärkere Wirkung bei Mädchen: häufig Alpträume , Ekel, Abscheu, aber auch Angst-Lust ; bei nachlassendem Gruppendruck Konsumabnahme, aggressive Phantasien	zumeist mit Opfer	Angst vor brutalen Darstellungen, Angst vor Blamage in der Gruppe , vermutlich eher temporäre depressive Zustände (bei den jüngeren, insbes. Mädchen)
Noch nicht gefestigte Persönlichkeit, selbstunsicher; (bereits stärker nach "außen" orientiert), soziale Ängste, Beziehungstörungen, kindliche Traumata (Gewalt- erfahrg. d. psych. und phys. ‚Verletzungen‘); Schuldangst; geringe soz. Intelligenz, verminderte Affektsteuerung (ca.15%) C)	anfänglich eher negative, später durchaus "positive" emotionale Befindlichkeit; (subjektiv): stark , sicher, erleichtert, voll Lust, Erregung mit Kick und kämpferisch (bes. Jungen); unbewusste Gewalt- und Größenphantasien, beginnender Realitätsverlust .	zumeist mit Täter oder "Helden" (‘Cyborg’, ‘Rambo’, ‘Terminator’), aber auch mit kriminellen Gruppen (Street-gangs), wie z.B. im indizierten TV-Film ‘Savage Street’ (‘Straße der Gewalt’)	emotionale Abstumpfung , geringes Einfühlungsvermögen, Empathieverlust, Legitimation von Gewalt, Rache und Selbstjustiz > aggressive Ichdurchsetzung; rechtsextr. Tendenzen; bei Dauerkonsum u.a. Bedingungen Gewalthandlungen bis zur Kriminalität möglich; wahrscheinlich Abhängigkeitsentwicklung
Besonderheit: nach Lamnek (1995): exzessiv konsumierende Gymnasiasten zeigen extreme Gewalttätigkeit !			
Labile Persönlichkeit, dissoziale Einstellung, niedrige soziale Intelligenz, beginnende psychotische Entwicklung, z.B. mit "Borderline-Risiken"; häufig soziale Isolation, Einzel- gänger; pathologische Fälle ca. 2%) D)	starke Wirkung , dem medialen Geschehen hilflos ausgeliefert, zeitweise unfähig, Fiktion von Wirklichkeit zu trennen; starke emotionale Betroffenheit bis zu Abhängigkeit , bei bestimmten Medien (Film) extreme Aggressionssteigerung	ausschließlich mit Täter/Held bzw. aggressivem Protagonisten der Handlung (z.B. mit ‘Jason’, dem brutalen Töter in ‘Freitag der 13.’)	Gewalthandlungen sehr wahrscheinlich, ein besonders grau-samer Film kann zum Auslöser krimineller Taten werden (z.B. ‘Der Fan’); in eigener Welt lebend, von der Wirklichkeit ‘weggerückt’, nur schwer ‘berechenbar’ (typ. Beispiele u.a. aus 1983, 1984, 1992, 1996)

*) Je nach Rezeptionshäufigkeit und Rezeptionsintensität kann es zu mehr oder weniger starker Ausprägung des Reaktionsmusters Angst oder Aggressivität kommen. Es ist sehr wahrscheinlich, dass häufiges Ansehen der gleichen brutalen Szenen zur Steigerung des Aggressionsbedürfnisses- unter besonderen Bedingungen auch zu Aggressionshandlungen - führt.

Einzelfälle extremer Gewalttaten in Verbindung mit Medienkonsum seit 20 Jahren–Dr. R.H.Weiß

„Fall“	Quelle	Mon./Jahr	Täter/Alter Geschlecht	Medien- vorbild	Kausali- tät	Psychische auffälligk.
„Norderstedt“	Gerichtsgutachten	1983	15 Junge	HGF- „Der Fan“	Beschl. Videofilm	Borderline Syndrom
„Kannibalismus“	Fränk. N. 24.2.84	1984	26 Frau	Video mit Kannibal.	? plus HGV	?
Sexualmord	Stuttg. N. 2.5.84	1984	20 Heranwach- s.	Harte Pornos	? + Pornos	Zwanghaftes Tötungsbedürfn.
HGV-Mord	Fränk. N. 1984	1984	14 Junge	Horrorfilm	Schulpro- bleme+HGV	sozial isoliert
„Rambo- Mord“	Stuttg. N. 27.11.90	1990	15 Junge	Rambo	? plus Brutalofilmheld	?
Kindermord	Stern 51/95	1995	11 Zwei Jungen	„Chucky- Mörderpuppe“	Horr. Schock	„zerrüttetes Elternhaus“
„Christian“	Stuttg. N. 30.7.96	1996 (Gerichtsa .)	14 Junge	Jason in Frei- Tag der 13.	Eindeutig Horror- Gewalt	Normal-Abh.von HGV- Realitätsverl.
Sascha, F.	ARD/SDR 9/98	1996	zwei 19- Jährige	HGF-Terminator + PC-Tötungsspiele	Realitätsthroughbr. Stärkebedürfnis	Unauffällig, Allergik.,Nachahmung
Ibrar P.	Focus 4.3.02	6/1996	18 Jugendliche r	Protag.d.Schreckens Schweigen d.Lämm.	„Kickerlebnis“ bei Gewaltszenen	Gefühl d. Isolation, , innerer Druck‘
Andy B.	Stuttg.N. Stern	28.10.99	19 Heranwach- s.	Horror-Vid.- PC-Tötungss.	Hass auf Eltern u.a.+HGV-Kons.	Unauffällig, still, introvert.
Martin B.	div.Presse pers.Infos	1.11.99	16 Jugendliche r	Horror-Vid.- PC-Tötungss.	Allg. Frust, Real.durchbr.	Unauffällig, wenig geredet
Lehrerin- Mord	div.Presse pers.Infos	9.11.99 Andreas S.	15 Junge	Halloween in TV, PC- Tötungsspiele	Hass auf Lehr. Horrorfilme	normal Nachahm.tat
Axtmord	Südd. Z. 2/02	12/2000	17 Jugendliche r	Horrorfilm m. Reih- enweis. Axtmorden	Langew., allg. Wut, ohne Mot	Alkohol, HGF-Nachahmg.
Vanessamor- d	Südd. Z. 26.2.02	2/2002	19 Heranwach- s.	Horror-TV-Film- „Halloween H20“	Ohne Motiv, Film als Vorbild	Nachahmung Killer m.Messer
Massaker Freising/Ech- g.	div.- pers. Info(Hopf)	2/2002	22 Fall Labus	Horror-Vid.- PC-Tötungss.	Hass, Rache, Horror-Gwalf.	Schizophrene Psychose+HGF
Massaker Erfurt	div.Presse LKA-Ber.	26.4.02	19 Heranwach- s.	Horror-Videos PC-Tötungsspiele	Rache, Hass, keine Persp., HGF/PC	Unauffällig, Realitätsverl. -durchbruch
Schul-Mas- saker in USA						
Massaker v.	div.	1998	Zwei	HGF, PC-Spiele	Hass, Rache,	Realitätsthrough-

Jonesboro	Presse Grossmann		Heranwach s.		Nachahmung	bruch
Schülermord e	Grossmann	1998	14 J. Junge	Gewaltfilm ‚Baket-ball‘ (dt: ‚In den Straßen von NY)	Nachahmung	Realitätsdurch- bruch
‚Scream- Mord‘	Stuttg. Z. 3.7.99	3/1999	16 und 17 J. zwei Jugendl	‚Scream‘	Szenen aus Horrorfilm	? Nachahmungst.
Massaker v. Littleton	div. Presse	4/1999	Zwei Heranwach s.	HGF, PC-Spiele	Hass, Rache, Nachahmung	Realitätsdurch- bruch

Anm.: 1. Bei fast allen Tätern war von exzessivem Gewaltmedienkonsum (Horror-Gewalt-Gewaltporno und/oder PC-Tötungsspiele) berichtet worden. Bei drei Fällen ist eine psychotische Persönlichkeitsstörung wahrscheinlich mit tatverantwortlich. HGF spielte aber tatauflösende Rolle.

2. Die Zahl der medieninduzierten Morde bzw. Tötungsdelikte nahm seit 1995 sehr stark zu. Die extremen Massaker mit vielen Toten gibt es erst seit 1998 in den USA und seit 1999 in Deutschland.

3. Selbsttötungen im Zusammenhang mit medieninduzierten Mordtaten sind in Deutschland rel. Selten und erst seit 1999 zu beobachten.

4. Eine zusätzliche typische Frustrations-Aggression ist erst seit den Fällen ab 1998 festzustellen, insgesamt jedoch nur bei rd. 1/3 der gesamten 16 deutschen Fälle.

5. Soweit die besuchte Schulart feststellbar war (bei 12 Fällen), ist der Anteil von Gymnasiasten mit 5 Fällen am größten., drei aus Beruflichen Schulen, zwei mit Hauptschulbesuch, je einer aus Realschule und Schule für geistig Behinderte.

Dr. Werner Hopf, Schulpsychologe

8.6.2002

Schulberatung Obb.-Ost, Beetzstr 4, 81679 München

e-mail: w.h.hopf@t-online.de

ergänzt von Dr.

R.H. Weiß

Argumentation Mediengewaltwirkungen:

Studien

1. Belege:

Anderson/ Bushman:
(in: Science März 2002)

46 Längsschnittstudien mit 4975 Probanden

86 Querschnittsstudien mit 37 341 Probanden

28 Feldexperimente mit 1976 Probanden

**124 Laborexperimente mit 7305
Probanden**

2. Wirkungszusammenhang:

Bushman/Anderson (in: American Psychologist Juni 2001):

Fast so hoch wie bei Lungenkrebs und

Rauchen

(. 39 = Lungenkrebs; .33 Mediengewalt)

Risikogruppen

Rund 9 Millionen Kinder von 6 bis 13 Jahre. (14-18 Jahre rd. 5 Millionen)

Störungen im Sozialverhalten: 6 – 16%

Mittelwert ca. 10% = 900.000 Kinder sind durch Mediengewalt gefährdet. Bei der Gruppe der Jugendlichen (14-19 Jahre) kommen nochmals 500.000 hinzu, sodass man von insgesamt 1,5 Millionen Gefährdeten ausgehen kann.

Besonders gefährdet: Die zwei bis zehnjährigen Kinder! Können Fiktion der Mediengewalt nicht erkennen! Nachahmungsorientiert! Sensible Phasen!