

# Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern

von

Rudolf H. Weiß

mit Beiträgen von

Katja Grimm und Winfried Klingler

**Hogrefe • Verlag für Psychologie  
Göttingen • Bern • Toronto • Seattle**

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	XI
---------------	----

<b>0 Einführung .....</b>	<b>1</b>
0.1 Fallbeispiele .....	1
0.1.1 Welche Einstellung haben Schüler zur Gewalt? .....	1
0.1.2 Aktuelle Beispiele von Gewalt, Mobbing und Massaker .....	3
0.2 Kinderdelinquenz, Jugendkriminalität und Gewalt in der Schule .....	8
0.2.1 Überblick .....	8
0.2.2 Fakten aus der Kriminalstatistik .....	9
0.2.3 Mobbing von Schülern gegen Schüler und gegen Lehrer - Einstellung zur Gewalt - Ergebnisse aktueller Schülerbefragungen .....	12
0.2.3.1 Der Fall Markus .....	12
0.2.3.2 Weitere Fallbeispiele .....	12
0.2.3.3 Gewalt und Mobbing in der Schule .....	13
0.2.3.4 Fakten aus Schülerbefragungen .....	14
0.2.3.5 Vergleich mit anderen Untersuchungen .....	18
0.3 Schulleiterbefragungen zum Thema Gewalt in der Schule in Baden-Württemberg 1991 und 1994 .....	20
0.4 Die Rolle der Medien im Ursachenkontext von Jugendgewalt ...	22

## Teil I: Grundlagen

<b>1 Determinanten von Aggression und Aggressionsmodelle .</b>	<b>27</b>
1.1 Determinanten destruktiver Aggressivität .....	27
1.2 Psychologische Aggressionsmodelle .....	31
1.2.1 Behavioristische-lernpsychologische Modelle .....	31
1.2.2 Kognitivistische- motivationstheoretische Modelle .....	37
1.2.3 Psychoanalytischer Ansatz .....	39
1.3 Anschauliche aktuelle und historische Beispiele mit Medienbezug	40
1.4 Exkurs: Aufmerksamkeitsdefizit-Syndrom (ADS) - oder „Gib's ihm, mach ihn fertig" .....	45
<b>2 Medienpolitik und Medienindustrie .....</b>	<b>53</b>
2.1 Das Medienkartell und seine Argumente .....	53
2.2 Geschichtlicher Exkurs .....	55
2.3 „Das Geschäft mit der Gewalt" .....	59

## Teil II: Forschungsergebnisse

<b>3 Nutzung und Wirkung von Audio-Visuellen (AV)-Medien ..</b>	<b>81</b>
3.1 Übersicht zum neueren Stand der Medien-Wirkungsforschung ..	82
3.1.1 Wie wirkt sich Dauerkonsum von exzessiven Gewaltdarstellungen auf Persönlichkeitsmerkmale, moralisches Urteilen, Aggressivität und Angst aus? . . . . .	83
3.1.2 Welche stimulierenden Wirkungen von Mediengewalt wurden nachgewiesen? . . . . .	84
3.1.3 Gewaltmedien und Einflüsse auf Rechtsbewusstsein und moralische Urteilsbildung. . . . .	85
3.2 Audio-visuelle Medien und Gewalt . . . . .	87
3.2.1 Einzelfallanalyse. . . . .	88
3.2.1.1 Einzelfallberichte über Tötungsdelikte und Tötungsabsichten und Medieneinfluss. . . . .	88
3.2.1.2 Einzelfallanalysen und empirische Quantifizierung	98
3.2.2 Fernsehen als zweitwichtigster Sozialisationsfaktor. . . . .	100
3.2.2.1 Die Konditionierung durch Fernsehgewalt. . . . .	101
3.2.2.2 Verhaltens- und Einstellungsänderung durch TV-Gewalt. . . . .	101
3.2.2.3 Senderpräferenzen und Gewaltanteile in TV-Sendern. . . . .	103
3.2.2.4 Fernseh-Nutzungszeiten bei Kindern und Jugendlichen. . . . .	110
3.2.3 Videonutzung - Horror-Gewalt. . . . .	113
3.2.3.1 Eine persönliche Anekdote mit historischem Rückblick. . . . .	113
3.2.3.2 Ein Unterrichtsbeispiel. . . . .	116
3.2.3.3 Ergebnisse aus eigenen repräsentativen Schülerbefragungen	117
3.2.3.4 Videogewalt und Fernsehen. . . . .	131
3.2.3.5 Zusammenfassende Bemerkungen zu den Konsum- gewohnheiten beim Genre Horror-Gewalt oder „Ist ein Amoklauf ein schicksalhaftes Ereignis?“ . . . . .	132
3.2.3.6 „Von der Gewalt fasziniert“ - was sollen wir dagegen tun? . . . . .	135
3.2.4 Computernutzung - Computerspiele und Gewalt. . . . .	137
3.2.4.1 Fakten zur Computernutzung aus empirischen Erhebungen. . . . .	137
3.2.4.2 Einzelfall einer devianten, medieninduzierten Entwicklung. . . . .	139
3.2.4.3 Marktanalyse und pädagogisches Handeln. . . . .	144
3.2.4.4 Was macht den Computer so attraktiv? . . . . .	145
3.2.4.5 Positive Aspekte der PC-Nutzung. . . . .	146
3.2.4.6 Wann wird der Computer zur Gefahr? . . . . .	146
3.2.4.7 Neue empirische Daten zur spielerischen PC-Nutzung. . . . .	147
3.2.4.8 Nutzungseffekte. . . . .	149

3.2.4.9	Gewalt-Computerspiele versus Filmgewalt - ein Streit, der überflüssig ist	152
3.2.4.10	Jugendkriminalität und „Innenweltverschmutzung“	153
3.2.4.11	Tamagotchi - ein „lebensechter Freund“?	153
3.2.4.12	Was tun?	154
3.3	Mehrfachnutzung von Bildschirm-Medien 1999	156
3.3.1	Mehrfachnutzung der Medien Fernsehen, Video, Computerspiel	156
3.3.2	Nutzungseffekte bei Mehrfachkonsum	157
3.4	Gewalt in den Medien - was hat das mit Mobbing in der Schule zu tun? - Eine Zusammenfassung	158
3.4.1	Aus Bildern werden Vorbilder	158
3.4.2	Der Täterkreis wird größer	161
3.4.3	Mediengewalt und Mobbing	163
3.4.4	„Abrüstung auf dem Bildschirm“	164
<b>4</b>	<b>Empirische Untersuchungen der Medienwirkung durch komplexe statistische Analysen und kausalanalytische Verfahren (Pfadanalysen)</b>	<b>167</b>
4.1	Gewaltmedienkonsum und Rechtsradikalismus bei Jugendlichen in Baden-Württemberg und Sachsen - Faktoren- und kausalanalytische Überprüfung eines vermuteten Zusammenhangs	167
4.1.1	Methoden und Stichprobenumfang	170
4.1.2	Ergebnisse	171
4.1.2.1	Faktorenanalysen	171
4.1.2.2	Kausalanalytische Modelle	173
4.1.3	Interpretation und Diskussion	177
4.1.4	Jugend und Rechtsradikalismus- ein politisches Armutszeugnis und eine gesellschaftliche Herausforderung für Ost und West	181
4.1.5	Spezifische Interventionsempfehlungen	183
4.2	Medienwirkung auf Einstellung zu Gewalt und Mobbing	184
4.2.1	Pfadanalyseprojekte A und B	184
4.2.2	Pfadanalyse Projekt A (Hauptschule und Gymnasium)	185
4.2.3	Pfadanalyse Projekt B (Hauptschule - Realschule - Gymnasium)	196
4.2.4	Resümee und Konsequenzen	201
<b>5</b>	<b>Das Persönlichkeitsmodell zur Medienwirkung und meine Konsequenzen</b>	<b>205</b>
5.1	Persönlichkeitsmodell zur Medienwirkung	205
5.2	Was muss verändert werden?	210
5.2.1	„Abrüstung auf dem Bildschirm und technische Schutzmaßnahmen“	210
5.2.2	Medienpädagogik und der Irrglaube an die Medienerziehung	212

## Teil III: Intervention

<b>6</b>	<b>Interventions- und Präventionsmöglichkeiten</b>	<b>217</b>
6.1	Thesen zu einer ganzheitlichen Prävention in der Schule	218
6.1.1	Grundsätzliche Statements in sieben Thesen	218
6.1.2	Formen der Umsetzung bzw. Vermittlung dieser Grundsätze	219
6.1.3	Konkrete Maßnahmen im Überblick	220
6.2	Mediationsverfahren zur schulischen Konfliktlösung	221
6.2.1	Das Streitschlichterprogramm durch Schüler, von Katja Grimm	222
6.2.2	Streitschlichtung durch Beratungslehrer, von Winfried Klingler	228
6.3	Unterrichtsprojekte	238
6.3.1	Klassengespräch zu Horror-Gewalt mit Videodemos	238
6.3.2	Klassenregeln gegen Gewalt aufstellen	241
6.3.3	Entspannungsverfahren für den Unterricht	243
6.4	Gestaltung von Elternabenden	244
6.4.1	Thematischer Elternabend am Beispiel „Gewalt und Medien“ oder „Von der Gewalt fasziniert“	245
6.4.2	Papers für unterschiedliche Themen zu Gewalt und Medien	249
6.4.2.1	Thema: Horror-Gewalt-Filme	249
6.4.2.2	Tipps beim Kauf von Computerspielen und einige Beispiele für gute Computerspiele	254
6.4.2.3	Zeichentrickfilme und ihre Wirkung auf die Kinder - ein persönlicher Brief	254
6.4.2.4	Verantwortungsbewußter Umgang mit Fernsehen und Video	260
6.4.2.5	Beispiel für Vortragsabend - Gliederung/Verlauf	261
6.4.3	Hilfen für Eltern bei Problemen mit „Gewalt in der Schule“	262
6.4.3.1	Wie erkennen Eltern, dass ihr Kind unter solchen Mobbing-Auswirkungen leidet?	262
6.4.3.2	Was sollte man tun?	262
6.5	Pädagogischer Tag zum Thema Gewalt/Mobbing und Medien	264
6.5.1	Grundsätzliche Bemerkungen	264
6.5.2	Programmvorschlag zum Pädagogischen Tag	265
6.5.3	Gesprächsregeln in der Gruppe	267
6.5.4	Lehrerfragebogen zu Gewaltprävention und -intervention	268
6.6	Schulische Interventionserfordernisse im Überblick	269
6.6.1	Individuelle Hilfen und schulische Maßnahmen	269
6.6.2	Zehn Thesen für Lehrer zur Bewältigung aggressiver Konflikte	270
6.7	Diagnostische Hilfen und Materialien für schulische Berater	271
6.7.1	Fragebogen zu Medien und Gewalt/Mobbing	271
6.7.2	Diagnostik bei aggressiven Schülern	281
6.7.3	Anamnesebogen bei der schulpsychologischen Beratung	281
6.7.4	Interviewleitfaden für Berater zum Medienkonsum	284

**Literatur. . . . . 287**  
**Anhang. . . . . 295**  
**Sachwortregister. . . . . 301**