

erst denken,

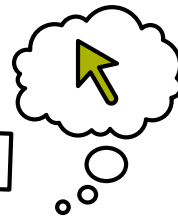
dann klicken.



Medien und Gewalt
Herausforderungen
für die Schule

Mit Übungen für den Unterricht

**erst denken,
dann klicken.**



Medien und Gewalt

Herausforderungen für die Schule

Sehr geehrte Lehrende,
sehr geehrte Direktorinnen und Direktoren!

Medien und Gewalt sind gerade auch in Zeiten von Internet, Handy & Co. ein viel und unterschiedlich diskutiertes Thema. Unser Alltag ist wie nie zuvor von Medien geprägt. Da liegt es oft nahe, sie als alleinige Erklärung für eine vermeintlich gestiegene Gewaltbereitschaft unter Jugendlichen heranzuziehen.

Dabei wird häufig angenommen, dass medial vermittelte Gewalt als Vorbild für reale Gewalt dient. Solche einfachen Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge halten jedoch einer wissenschaftlichen Überprüfung bis dato nicht stand. Trotzdem ist unbestritten, dass der mediale Konsum von Gewalt durch Kinder und Jugendliche besondere Aufmerksamkeit und Begleitung braucht.

Im Falle **digitaler Medien ist der Schritt zur aktiven Ausübung von Gewalt oft kleiner als etwa im realen Leben**. Häufig entsteht z. B. das Gefühl, im Internet anonym handeln zu können. Gewalt wird von Jugendlichen auch aktiv mit Hilfe von Medien ausgeübt. Verunglimpfungen im Netz, Cyber-Mobbing oder Happy Slapping (= das Filmen von Gewalttaten und anschließende Verbreiten der Videos) sind Beispiele dafür.

Umso erforderlicher ist es, unter **Schülerinnen und Schülern eine Reflexion über mediale Gewalterfahrungen anzuregen**, sie gegebenenfalls **als Betroffene von Mediengewalt zu unterstützen** bzw. dies bereits **im Vorfeld zu verhindern** (Prävention).

Warum soll sich die Schule mit Mediengewalt befassen?

Die Thematisierung und Bearbeitung des Medienumgangs ist – in Ergänzung zum Elternhaus – auch Aufgabe der Schule. Medienbildung wird daher im Rahmen des Unterrichtsprinzips „Medienerziehung“ an Österreichs Schulen vermittelt. Hinzu kommt, dass die Schule selbst auch Austragungsort von medialer Gewalt sein kann. Immer häufiger sehen sich Lehrende mit der Herausforderung konfrontiert, bei Vorfällen mit Internet und Handy eingreifen zu müssen oder auch selbst Opfer zu werden (z. B. Verunglimpfung im Internet).

Dieses Unterrichtsmaterial soll über Mediengewalt informieren und mit einer umfassenden Übungssammlung konkrete Anregungen liefern, wie dieses Thema in den Unterricht integriert werden kann.

Dieses Unterrichtsmaterial wurde von Saferinternet.at im Auftrag des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur – angeregt durch die Broschüre „Gewalt und Horror in den Medien, Unterrichtsmaterialien zur Medienerziehung, Heft 3“ – und unter Mitarbeit von erfahrenen Lehrenden erstellt.

Unter www.saferinternet.at/broschuerenservice können Sie dieses Unterrichtsmaterial kostenlos downloaden oder nachbestellen. Sie finden dort neben weiteren Materialien für Ihren Unterricht auch viele praktische Informationen zur sicheren Internet- und Handynutzung.

Mit freundlichen Grüßen

Barbara Buchegger

DIⁿ Barbara Buchegger, M.Ed.

Saferinternet.at/Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation
Margaretenstraße 70, 1050 Wien

Website: www.saferinternet.at, E-Mail: office@saferinternet.at, Telefon: 01 595 21 12-0

Medien und Gewalt

Herausforderungen für die Schule

Ziele für Lehrende

- Über die Grundlagen von Mediengewalt Bescheid wissen
- Strategien für den Umgang mit Mediengewalt in der Schule kennen
- Mediengewalt anhand konkreter Beispiele und Übungen im Unterricht thematisieren können

Ziele für Schülerinnen und Schüler

- Für das Thema „Mediengewalt“ sensibilisiert werden
- Eine gesteigerte Medienkompetenz, Sozialkompetenz und Zivilcourage in Bezug auf Mediengewalt erreichen
- Handlungsoptionen als Betroffene/r von Mediengewalt erlernen

Inhalt	Seite
1 Mediengewalt	06
1.1 Was ist Gewalt? – Ein Definitionsversuch	06
1.2 Was ist Mediengewalt?	09
1.2.1 Konsum von Gewaltdarstellungen in Medien Exkurs: Macht Gewalt in Medien gewalttätig?	11 18
1.2.2 Ausübung von Gewalt mit Hilfe von Medien Exkurs: Mediengewalt und Geschlecht – „Undoing Gender“	20 21
2 Rechtliche Grundlagen	23
3 Wie kann die Schule aktiv werden? – Prävention und Hilfe	25
3.1 Warum soll sich die Schule mit Mediengewalt beschäftigen?	25
3.2 Hilfreiche Grundhaltungen und Erkenntnisse zum Umgang mit Mediengewalt in der Schule	26
3.3 Regeln und Vereinbarungen in Bezug auf die Mediennutzung in der Schule	30
3.4 Was tun im Akutfall? – Tipps für Lehrende	32
3.5 Tipps für die Elternarbeit	35
3.6 10 Tipps und Fragen für Schülerinnen und Schüler	36



4	Beratungsstellen und Unterstützung	37
5	Weiterführende Links und Materialien	39
6	Übungen	41
	Übung 1: Mein Medientagebuch	41
	Übung 2: Gewalt in Medien analysieren	43
	Übung 3: Täter/in und Opfer – wer ist was?	45
	Übung 4: Was darf sein? Wo sind die Grenzen?	47
	Übung 5: Die Computerspiel-Tester/innen	49
	Übung 6: Das „Gewaltfilm“-Konzentrat	51
	Übung 7: Was mich zornig macht!	53
	Übung 8: Ich hab’ Angst vor ...	54
	Übung 9: Happy Slapping: Was darf man – was nicht?	56
	Übung 10: Literaten unterwegs: Poetry Slam/Spoken Word	58
	Übung 11: Eltern sehen das anders! Oder: Words hurt	59
	Übung 12: Anti-Gewalt-Songcontest (alias FM4-Protestsongcontest)	60
	Übung 13: Eingreifen oder nicht?	61
	Impressum	65

1. Mediengewalt

1.1 Was ist Gewalt? – Ein Definitionsversuch

Bei der Beschäftigung mit Gewalt und Gewaltprävention stellen sich gleich zu Beginn grundlegende Fragen: Was ist Gewalt eigentlich? Wo beginnt sie und wo hört sie auf?

Der Begriff „Gewalt“ ist im Deutschen mehrdeutig. Zum einen meint er die Ausübung von Macht und Kontrolle im Rahmen von Staats- oder Verfügungsgewalt, zum anderen die direkte körperliche oder psychische Zwangsausübung. Im Englischen gibt es hierfür zwei Begriffe: „Power“ und „Violence“. In diesem Unterrichtsmaterial geht es um **verletzende Gewaltformen, wie sie in Medien dargestellt oder über Medien ausgeübt werden.**

Gewalt ist ein Phänomen, das weder im Alltag noch von der Wissenschaft eindeutig definiert ist. Häufig werden Unterscheidungen nach den Arten von Gewalt getroffen (körperliche/psychische/sexuelle Gewalt), oder auch danach, wer Gewalt ausübt oder wo sie stattfindet. In der engsten Auslegung wird der Begriff nur auf direkte Gewalt reduziert. Der Vorteil eines eng gefassten Gewaltbegriffs ist seine Klarheit, der Nachteil, dass Vieles abseits direkter Gewalt ignoriert wird. Der Vorteil eines weiter gefassten Gewaltbegriffs ist, dass Gewaltprävention auf unterschiedlichen Ebenen dadurch erst möglich wird, der Nachteil wiederum, dass ein solcher Begriff nur schwer fassbar ist.

Das bedeutet für die Praxis, dass Gewaltprävention die Klärung der Frage „Was ist Gewalt für mich persönlich?“ voraussetzt. **Möchte man als Schule gewaltpräventiv tätig sein, braucht es eine Einigung auf einen gemeinsamen Gewaltbegriff.¹** Es ist keine wissenschaftliche Definition notwendig, aber es muss klar sein, was an der Schule unter „Gewalt“ verstanden wird. Denn nur dann kann Gewalt überhaupt erkannt und sanktioniert und in weiterer Folge auch die Schüler/innen dafür sensibilisiert werden. Angesichts der vielen Sichtweisen von Gewalt ist das keine leichte Aufgabe.

Eine Hilfe kann dabei die Auseinandersetzung mit allgemeinen Definitionen sein. Im Folgenden werden zwei Definitionen näher vorgestellt, die besonders für den Gewaltbegriff im Zusammenhang mit Schulen hilfreich sein können.

Der Gewaltbegriff der Weltgesundheitsorganisation (WHO)

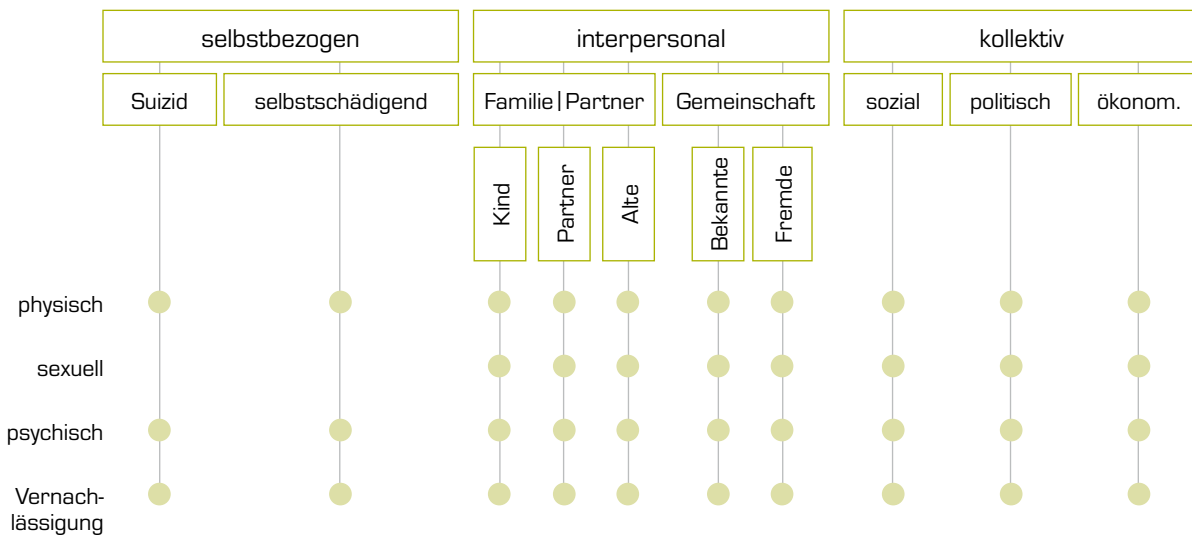
Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) definiert Gewalt folgendermaßen:

„der absichtliche Gebrauch von angedrohtem oder tatsächlichem körperlichen Zwang oder physischer Macht gegen die eigene oder eine andere Person, gegen eine Gruppe oder Gemeinschaft, die entweder konkret oder mit hoher Wahrscheinlichkeit zu Verletzungen, Tod, psychischen Schäden, Fehlentwicklungen oder Deprivation führt.“²

¹ vgl. Kessler, D. & Strohmeier, D. (2009): Gewaltprävention an Schulen. Persönlichkeitsbildung und soziales Lernen (2. veränderte Auflage) (S. 18). Salzburg: ÖZEPS. Online: www.bmukk.gv.at/medienpool/18507/gewaltpraevention.pdf (5.9.2012).

² Weltgesundheitsorganisation (2003): Weltbericht Gewalt und Gesundheit (S. 6). Online: www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/summary_ge.pdf (5.9.2012).

TYOLOGIE DER GEWALT



Quelle: WHO: World Report on Violence and Health. Geneva 2002

Abbildung 1: Typologie der Gewalt nach WHO, deutsche Übersetzung³

Die WHO unterscheidet in ihrer Definition zwischen verschiedenen Personen und Gruppen, von denen Gewalt ausgehen kann: Demnach gibt es Gewalt, die sich jemand selbst antut (**selbstbezogene Gewalt**), Gewalt die von einer anderen Person ausgeübt wird (**interpersonale Gewalt**) und Gewalt die von Gruppierungen wie z. B. Staaten oder organisierten politischen Gruppen ausgeht (**kollektive Gewalt**).

Diese drei Hauptkategorien gliedern sich in weitere, konkretere Formen von Gewalt auf. Dabei werden sowohl körperliche als auch psychische und sexuelle Handlungen einbezogen, ebenso Formen der Vernachlässigung. **Somit geht die WHO in ihrer Gewaltdefinition über das rein körperliche Handeln hinaus und bezieht z. B. auch Drohungen und Einschüchterungen mit ein.**

Die Gewalt unter Jugendlichen, auch jene im Bereich der Mediengewalt, ist im Sinne der WHO eine konkrete Form der zwischenmenschlichen Gewalt. Sie geht von Mitgliedern der Gemeinschaft aus, also von nicht miteinander verwandten und oft auch nicht miteinander bekannten Personen. Auch hier spielen laut WHO sowohl körperliche, psychische, sexuelle und vernachlässigende Handlungen eine Rolle. **Demnach wird Gewalt nicht nur dann ausgeübt, wenn es sich um körperliche Attacken handelt (z. B. Prügel), sondern auch bei Beschimpfungen und Bedrohungen, aber auch wenn jemand bewusst ausgeschlossen und verunglimpft wird.**

Wesentlich bei der Definition der WHO ist weiters, dass auch die **Folgen von Gewalt** einbezogen werden: körperliche als auch psychische Schäden, Deprivation (= Entzug bzw. Verlust) und Fehlentwicklungen, die das Wohlergehen von einzelnen Menschen, Familien und ganzen Gemeinschaften gefährden. Gewalt im Sinne der WHO setzt auch eine Schädigungsabsicht der Täter/innen voraus.⁴



Für die Gewaltprävention in der Schule heißt das: Das Augenmerk sollte nicht nur auf Verhaltensweisen und Handlungen liegen, die andere schädigen, sondern auch auf solchen, die die eigene Person gefährden. Gewalt muss dazu in all ihren Facetten sowohl für die Lehrenden als auch für die Schüler/innen bekannt sein.

³ Gugel, G. (2008): Handbuch Gewaltprävention. Für die Grundschule und die Arbeit mit Kindern. Grundlagen – Lernfelder – Handlungsmöglichkeiten (Kapitel 2.1, S. 4). Online: www.friedenspaedagogik.de/content/download/4650/26270/file/Kapitel%202.1.pdf (5.9.2012).

⁴ Weltgesundheitsorganisation (2003): Weltbericht. Gewalt und Gesundheit (S. 4-6). Online: www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/summary_ge.pdf (5.9.2012).

Der WHO-Begriff umfasst sowohl Formen direkter oder personaler Gewalt (selbstbezogene und interpersonale Gewalt), wie auch Formen struktureller oder systemischer Gewalt (kollektive Gewalt), klammert jedoch eine Dimension von (kollektiver) Gewalt aus, die für das Verständnis des komplexen Themas „Mediengewalt“ von nicht zu vernachlässigender Relevanz ist – und zwar symbolische oder kulturelle Gewaltformen.

Der Gewaltbegriff nach JOHAN GALTUNG

Das wohl bekannteste Konzept der unterschiedlichen Dimensionen von Gewalt geht auf den norwegischen Friedensforscher JOHAN GALTUNG (* 24. Oktober 1930 in Oslo) zurück.

JOHAN GALTUNG begreift „*Gewalt als vermeidbare Verletzungen grundlegender menschlicher Bedürfnisse*“.⁵ In dieser weit gefassten Definition bezieht er auch die Bedingungen von Gewalt mit ein. Er unterscheidet zwischen **direkter, struktureller und kultureller Gewalt**.

Sein Konzept veranschaulicht GALTUNG im „Dreieck der Gewalt“ (Abbildung 2). Es weist ganz allgemein darauf hin, dass sich die verschiedenen Formen von Gewalt in unterschiedlicher Art und Weise gegenseitig beeinflussen können.

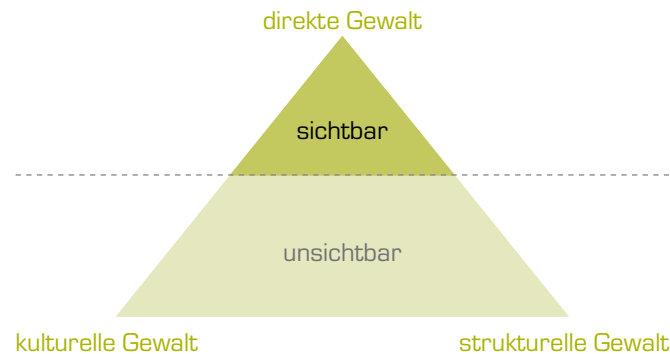


Abbildung 2: Das Dreieck der Gewalt von JOHAN GALTUNG⁶

Nach GALTUNG findet *direkte Gewalt* stets in einem Kontext statt, und ist oftmals auch als Folge dieses Kontextes zu begreifen. Unter *struktureller Gewalt* werden ungerechte Strukturen von Organisationen oder Gesellschaften verstanden. *Kulturelle Gewalt* dient dazu, direkte oder strukturelle Gewalt zu rechtfertigen, was z. B. in Form von Ideologien oder Weltanschauungen geschieht.

Direkte Gewalt entsteht demnach auf einem „Nährboden“. Sie hat Wurzeln, die z. B. in der Struktur von Organisationen oder Gesellschaften liegen können, in die das handelnde Subjekt eingebettet ist. Es gibt also **äußere Bedingungen, die Gewalt zulassen** bzw. sie sogar am Leben halten oder hervorrufen.

Im Zusammenhang mit Mediengewalt erlaubt ein solch umfassendes Gewaltkonzept die Frage, inwiefern Medien als Teil „unsichtbarer“ kultureller Sphären einen gewaltlegitimierenden Einfluss auf Medienkonsumenten haben, indem sie etwa gewaltbefürwortende Männlichkeitskonzepte transportieren.



Für die Gewaltprävention in der Schule heißt das: Der Blick sollte nicht nur auf das Verhalten von einzelnen Personen oder Gruppen gerichtet werden, sondern auch auf die Bedingungen von Gewalt. Für die Schule wäre es daher wichtig, eine Umwelt zu schaffen, die hilft, Gewalt möglichst zu minimieren.

⁵ Galtung, J. (1998): Frieden mit friedlichen Mitteln. Friede und Konflikt, Entwicklung und Kultur: Aus dem Englischen übersetzt von Hajo Schmidt. Opladen: Leske + Budrich.

⁶ Galtung, J. (2004): Gewalt, Krieg und deren Nachwirkungen. Über sichtbare und unsichtbare Folgen der Gewalt. Online: <http://them.polylog.org/5/fgj-de.htm> (5.9.2012).

Fazit:

- Gewalt ist ein komplexes Phänomen. Ob und wie Gewalt entsteht, hängt von zahlreichen Faktoren ab: **Personenbezogene** (Temperament, Selbstbild, Selbstwertgefühl ...), **gesellschaftliche** (soziale Situation, Peergroup, Familie, Männlichkeitsideale, Vorbilder, Vorurteile ...) oder **situationsbedingte** (Schmerzen, Enge, Hitze, Stress, Lärm, Alkohol, beteiligte Personen ...)
- Gewalt ist ein „gelerntes“ Mittel zur Konfliktlösung. Als „Allerwelts-Ressource“ steht Gewalt allen Menschen im Prinzip jederzeit zur Verfügung.
- Gewalt geschieht oft im **Dreieck Täter-Opfer-Zuschauer**. In solchen Situationen hat das Publikum entscheidenden Einfluss auf das Gewaltgeschehen.
- Um Gewalt zu verhindern bzw. zu verringern, muss sie in allen Ausprägungen erfasst werden.
- Soll Gewalt verhindert werden, muss daher auf mehreren Ebenen gleichzeitig gehandelt werden. Die Schule ist eine davon.
- Die Wahrnehmung und Bewertung von Gewalt ist immer **subjektiv** und ändert sich mit dem sozialen Umfeld. Demnach kann ein und dieselbe Handlung von einer bestimmten Person oder Gruppe als Gewalt erlebt werden, von einer anderen nicht. Je nach Kontext wird Gewalt **individuell definiert und interpretiert**.
- Die Schule leistet durch Gewaltprävention grundsätzlich einen wichtigen Beitrag zur Sensibilisierung von Schüler/innen, vermag Opfer zu schützen und zu stärken und Täter/innen aufzuzeigen, dass Gewalt Konsequenzen hat. Eine direkte Einflussnahme auf die Gewaltbereitschaft von Kindern und Jugendlichen ist aber nur bedingt möglich, da die Bedingungen für Gewalt in den Bereichen **Persönlichkeit, Familie, Freizeit, Schule UND Gesellschaft** zu suchen sind.⁷

1.2 Was ist Mediengewalt?

Ein „Medium“ ist in der ursprünglichen Bedeutung des Wortes etwas, das in der Mitte steht – es ist ein Träger von Bedeutung und Information zwischen Menschen. Im engsten Sinne ist der menschliche Körper selbst ein Medium – die Körpersprache transportiert oft mehr Informationen als das gesprochene Wort. Wie Medien Informationen und Bedeutungen transportieren, ist u.a. Thema der Kommunikationswissenschaft. An dieser Stelle seien nur zwei Fakten erwähnt, die für die Beschäftigung mit Mediengewalt besonders wichtig sind:

- 1) Medienkonsum, also etwa das Lesen einer Zeitung oder das Ansehen eines Filmes, ist stets ein aktiver Prozess. Die Inhalte werden immer mit einer bestimmten Absicht konsumiert und individuell verarbeitet.
- 2) Daraus folgt, dass es von der Persönlichkeit der Empfängerin/des Empfängers, ihren/seinen Nutzungsmotiven und der Rezeptionssituation – z. B. ob ein Film alleine oder in der Gruppe angesehen wird – abhängt, wie Botschaften und Medieninhalte verstanden werden.⁸

⁷ vgl. Kessler, D. & Strohmeier, D. (2009): Gewaltprävention an Schulen. Persönlichkeitsbildung und soziales Lernen (2. veränderte Auflage) (S. 32–40). Salzburg: ÖZEPS.

⁸ vgl. Körber, C., Schaffar, A. (2002): Identitätskonstruktionen in der Mediengesellschaft. Theoretische Annäherungen und empirische Befunde. Medienimpulse 41/Sept. 2002, S.80-86; vgl. S. 82. Online: www.mediamanual.at/mediamanual/themen/pdf/identitaet/41_Koerber_Schaffar.pdf (5.9.2012)

Dieses Unterrichtsmaterial bezieht sich vorwiegend auf „Bildschirm-Medien“ wie Fernsehen, Computer/Internet, Handy und Videospiele, da diese Medien in der Gewaltdiskussion als problematischer angesehen werden als etwa Bücher oder Comics (die allerdings vor einigen Jahrzehnten noch als besonders Gewalt fördernd galten!).

Seit 2001 gilt in Österreichs Schulen der „Grundsatzterlass zur Medienerziehung“⁹ des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur, der im Frühjahr 2012 überarbeitet und u.a. um einen Abschnitt zu sozialen Online-Netzwerken erweitert wurde. Zusammengefasst heißt es darin: Medienerziehung zielt auf eine umfassende Medienbildung ab. Analoge wie digitale Medien sollen in allen Unterrichtsgegenständen in möglichst vielfältiger Weise eingesetzt werden, um Kinder und Jugendliche zu einer kritisch hinterfragenden Mediennutzung zu führen und ihnen zu ermöglichen, Medien in kreativer und nutzenbringender Weise in ihren Alltag zu integrieren. Eine umfassende Medienbildung dient nicht nur dazu, sich in einer von Medieninhalten geprägten Umwelt besser zurecht zu finden, sondern trägt auch zur „Immunisierung“ gegen negative Einflüsse von Mediengewalt bei.

Medien sind nicht nur längst ein selbstverständlicher Bestandteil unseres Alltags geworden, durch Internet, Handy & Co. hat sich auch das Mediennutzungsverhalten entscheidend verändert. Inhalte werden nicht mehr nur konsumiert, wie z. B. beim Fernsehen oder Radio hören, sondern (auch) aktiv gestaltet. Deshalb werden Anwendungen wie Soziale Netzwerke oder Blogs als „Mitmach-Internet“ bezeichnet.

Der in diesem Unterrichtsmaterial verwendete Begriff „Mediengewalt“ bezieht sich sowohl auf den **passiven Konsum von medial dargestellter Gewalt** (z. B. Betrachten eines gewalthaltigen Videos) als auch auf die **aktive Ausübung von Gewalt mit Hilfe von Medien** (z. B. jemanden via Internet bloß stellen). Die Unterscheidung zwischen aktiver und passiver Mediennutzung erfolgt hier aus praktischen Gründen – wie erwähnt, ist auch Medienkonsum nie passiv.

Eine Folge digitaler Medien ist auch der leichtere Zugang zu gewalthaltigen Inhalten für Kinder und Jugendliche. Ein weiteres Merkmal von Mediengewalt im digitalen Zeitalter ist, dass „reale“ und „mediale“ Gewalt miteinander verknüpft sein können. Mobbing findet z. B. häufig sowohl offline als auch online statt.

„Faszination“ Mediengewalt

Wie reale Gewalt ist auch „Mediengewalt“ schwer zu definieren. Reine „Gewalt“ lässt sich aus einem Medium schwer heraus destillieren; wie Gewalt wahrgenommen wird, hängt von der Rolle der Gewaltdarstellung in der Gesamtinszenierung, der Rezeptionssituation, dem Vorwissen der Rezipient/innen (ob sie etwa Horrorfilm-Kenner/-innen sind) und anderen Faktoren ab.

Die Faszination von Mediengewalt ist u. a. im Inhalt zu finden: **Neugierde**, was hinter dem Link des Freundes steckt, der **Wunsch nach Unterhaltung, Aufregung und Beendigung der Langeweile, der Reiz des Außergewöhnlichen oder sogar Verbotenen**, das noch dazu sehr einfach zugänglich ist, oder **das gemeinsame Auseinandersetzen mit der Peergroup**. Die **Angstlust** – das lustvolle Erleben einer bedrohlichen Situation in sicherer Umgebung – spielt für den Genuss von Action- und Horrorfilmen eine große Rolle. Die Motive sind aber auch im sozialen Bereich und dem Lebensalter entsprechend im Bereich der **Identitätssuche** zu finden. Die Jugendlichen finden sich in Musikvideos und Liedtexten wieder und bekommen damit eine **Identifikationsmöglichkeit** geboten. Es geht auch darum, sich zu anderen **zugehörig zu fühlen**. Mediengewalt bietet Jugendlichen zudem die Chance, sich innerhalb der Peers zu positionieren oder auch den Status innerhalb der Gruppe zu erhöhen. Das spielt in der Schule – insbesondere innerhalb einer Klassengemeinschaft – eine wesentliche Rolle. So kann das Aufspüren oder Besitzen von als jugendgefährdend eingestuften Musiktiteln das Ansehen eines Jugendlichen in der Klasse erhöhen.¹⁰

⁹ BMUKK (2012): Grundsatzterlass zur Medienerziehung des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur (S.1)
Online: www.bmukk.gv.at/medienpool/5796/medienerziehung.pdf [5.9.2012].

¹⁰ vgl. Grimm, P., Rhein, S. & Clausen-Muradian, E. (2008): Gewalt im Web 2.0. Der Umgang Jugendlicher mit gewalthaltigen Inhalten und Cyber-Mobbing sowie die rechtliche Einordnung der Problematik (S. 211 – 227). Berlin: VISTAS.

Fallbeispiel Paul

Paul kommt aus einem gut behüteten Elternhaus und hat mit seinen Eltern eine gute Gesprächsbasis. In der Schule (3. Klasse Volksschule) geht er in die Nachmittagsbetreuung. Dort können die Kinder mit Computer und Internet arbeiten, was sie gerne und oft tun. Ein Lehrer beaufsichtigt die Kinder in dieser Zeit. Eines Tages erlauben sich die älteren Schüler einen Scherz und zeigen den Jüngeren Filme im Internet, die pornografische Darstellungen von Menschen mit Tieren zeigen. Die Zweit- und Drittklässler sind völlig schockiert und verstummen. Der Lehrer bemerkt von diesem Vorfall nichts. Nach einigen Tagen ist Paul bereit, seinen Eltern von diesen Filmen zu erzählen. Die anderen Kinder trauen sich das nicht. Pauls Eltern sind entsetzt und wenden sich an die Schule. Dem Vorfall wird aber nicht weiter nachgegangen. Die Eltern von Paul sind ratlos; die Kinder bleiben mit ihrem einschneidenden Erlebnis alleine zurück.

Fallbeispiel Julia

Julia und Nadine waren einst die besten Freundinnen. Unzertrennlich wie sie waren, teilten sie so gut wie alles. Für Lehrende war es immer wieder schwer, die beiden auseinanderzuhalten. Auf einmal war plötzlich alles anders und niemand wusste so recht warum. Von einem Tag auf den anderen waren die beiden spinnefeind. Sie lebten ihre Feindschaft so richtig aus: Julia hatte Nadines Passwort „genutzt“ und das Facebook-Profil der ehemals besten Freundin verunstaltet. Nadine konnte es mit viel Mühe irgendwann endlich löschen lassen (das alte Passwort hatte Julia natürlich geändert). Sie rächte sich mit einem „Hass-Blog“, in dem sie Julia so richtig schlecht machte. Damit Julia diesen nicht sofort entdeckt, erstellte Nadine den Hass-Blog absichtlich nicht in Facebook, weil Julia diese Plattform selbst häufig nutzt. Der Hass-Blog blieb eine ganze Weile online und richtete viel Schaden an. Nadine nahm ihn erst auf Aufforderung der Direktorin vom Netz. Zu dem Zeitpunkt kannte ihn allerdings schon die ganze Schule!

1.2.1 Konsum von Gewaltdarstellungen in Medien

Mediengewalt wird von Kindern von klein auf konsumiert – beispielsweise in Zeichentrickfilmen, in denen eine Figur überrollt und platt gewalzt wird und danach wieder aufsteht und weitergeht, später in Krimiserien oder Horrorfilmen. Das Konsumieren von Mediengewalt im Kindes- und Jugendalter ist also nichts Neues, könnte man sagen.

Was sich allerdings verändert hat, ist **die ständige Verfügbarkeit von gewalthaltigen Medieninhalten**. Im Fernsehen orientieren sich die Ausstrahlungszeiten an den Jugendschutzbestimmungen. So werden z. B. Cartoons für Erwachsene wie etwa „South Park“ oft erst nach Mitternacht gezeigt. Im Internet sind diese Sendungen allerdings jederzeit verfügbar und am Handy noch dazu immer mit dabei. **Um Mediengewalt erkennen und Maßnahmen dagegen setzen zu können, ist es wichtig, sich mit den unterschiedlichen Arten von Mediengewalt, denen Kinder und Jugendliche begegnen, auseinanderzusetzen.**

Arten von Gewaltinhalten in digitalen Medien

Die Studie „Gewalt im Web 2.0“¹¹ diente als Vorlage für die folgende Übersicht, welche Gewaltinhalte von Jugendlichen in digitalen Medien konsumiert und wie sie von ihnen wahrgenommen werden:

■ „Witzige“ Gewalt

Darunter verstehen Jugendliche vor allem Zeichentrickserien „für Ältere“ wie z. B. „South Park“ oder auch Videos wie z. B. „Jackass“, bei denen den Darstellern nichts passiert. Aber auch lustige Spiele im Internet zählen dazu. „Witzige“ Gewalt ist bei den Jugendlichen sehr bekannt und beliebt. Sie wird in allen Medien – egal ob Fernsehen oder Internet – konsumiert und besondere „Gusto-Stückerl“ werden über Soziale Netzwerke wie Facebook weiterverbreitet.

Ob etwas als lustig wahrgenommen wird, hängt einerseits vom individuellen Entwicklungsstand und andererseits von den sozialen und moralischen Vorstellungen ab, die Kinder und Jugendliche durch ihr familiäres und schulisches Umfeld erlernt haben. Insofern kommt es auch darauf an, wie in der Schule mit Gewalt umgegangen wird.

Je nach Genre können Kinder früher oder später zwischen Spaß und Wirklichkeit unterscheiden. So gelingt diese Unterscheidung 6- bis 9-jährigen Kindern schon bei Zeichentrickfilmen, bei z. B. Action-Serien ist sie aber noch schwierig.

■ Happy Slapping

Auseinandersetzungen und Rangeleien zwischen Jugendlichen, in der Schule oder in der Freizeit, sind ein bekanntes Phänomen. Neu ist allerdings, dass dabei gefilmt wird und die Videos über Internet und Handy rasant weiterverbreitet werden. Damit verbleibt die Handlung nicht mehr nur im engen sozialen Umfeld der Jugendlichen.

Manchmal werden Raufereien wie etwa Filmstunts inszeniert, oder aber echte Schlägereien im Film mit Hintergrundmusik unterlegt. Eine sichere Unterscheidung zwischen echter oder gestellter Gewalttat ist daher oft nicht möglich.

Die negativen Reaktionen auf gesehene Prügelvideos reichen von eher distanziert und ablehnend bis hin zu sehr betroffen. Abhängig ist das von

- der Nähe zum eigenen Alltag (Schule, Heimweg, Busstation etc.),
- der eigenen Einstellung zu Gewalt,
- dem individuellen Einfühlungsvermögen und
- dem Ausmaß, wie extrem die Gewalt dargestellt wird.

Durch das Weiterschicken von Videos verschwimmt beim Happy Slapping die Grenze zwischen reinem Konsum und der eigenen Ausübung von Mediengewalt. Denn das Verschicken ist bereits mehr als passive Konsumation!

¹¹ vgl. Grimm, P., Rhein, S. & Clausen-Muradian, E. (2008): Gewalt im Web 2.0. Der Umgang Jugendlicher mit gewalthaltigen Inhalten und Cyber-Mobbing sowie die rechtliche Einordnung der Problematik (S. 83-175). Berlin: VISTAS.

■ Radikale politische Inhalte (z. B. rechtsextreme Inhalte)

Egal ob auf Websites, in Foren, Filmen, Sozialen Netzwerken oder Musikstücken – rechtsextreme Inhalte sind im Internet oft und vielerorts anzutreffen.

SCHENKEL¹² unterscheidet **vier Arten von rechtsextremen Inhalten** im Internet:

- **Militärdokumentarische Beiträge** wie Kampfszenen und Hinrichtungen: Sie werden nicht hinterfragt oder kritisch bewertet, sondern neutral oder sogar glorifiziert dargestellt und teilweise auch rassistisch/antisemitisch kommentiert.
- **Aktualisierte historische Propaganda** und historische Filmausschnitte werden mit aktuellem Material und mit Musik aus der rechten Szene, oftmals mit neuem Rechtsrock, kombiniert. Die Videos beinhalten häufig auch antisemitische Aufrufe oder Drohungen.
- **Eigenwerbung** rechter Gruppen.
- **Übernahme gegnerischer Werbemittel:** Dabei werden Materialien anderer Fraktionen übernommen, neu zusammengestellt und mit anderer Musik versehen. So wird das „gegnerische“ Material so weit verändert, dass es sich gegen die ursprüngliche „Ersteller-Fraktion“ richtet (z. B. überarbeitete Antifa-Videos). Dies ist auch bei der Kleidung zu beobachten. Hier wurden beispielsweise die Palästinenser-Tücher von rechtsextremen Gruppierungen übernommen.

Jugendliche stoßen beim Surfen im Internet häufig nebenbei auf rechtsextreme Inhalte, z. B. im Zusammenhang mit Musik. Problematisch ist dabei vor allem, dass rechtsextreme Inhalte von Jugendlichen oft nur dann als solche erkannt werden, wenn sie deutlich propagandistisch sind.

Die Trennung von propagandistischen Inhalten und objektiven Informationen ist für Jugendliche sehr schwierig, da auch auf vermeintlich seriösen Websites wie z. B. Wikipedia immer wieder gezielt rechtsextreme Umdeutungen der Geschichte platziert werden. Das birgt vor allem Gefahren für Jugendliche, die rassistische Angebote ablehnen und auf allgemeinen Plattformen im Internet nach objektiven Informationen zum Nationalsozialismus suchen.

Gründe, warum rechtsextreme Inhalte anziehend auf Jugendliche wirken können:

- Extreme faszinieren, vor allem auch in einer Zeit, in der man sich von den eigenen Eltern abgrenzen möchte und nach Provokationsmöglichkeiten sucht.
- Gewalt wird darin auch als eine Möglichkeit zur Konfliktlösung gesehen.
- Die rechtsextreme Welt bietet in der komplexen, realen Welt ein einfaches Erklärungsmuster: Sie präsentiert eine einfache Identifikationsmöglichkeit, die vor allem für Jugendliche ohne feste Verankerung in ihrem sozialen Umfeld attraktiv sein kann.
- Der Reiz am Verbotenen.

Reaktion auf rechtsextreme Inhalte:

Rechtsextreme Inhalte lösen vor allem bei Jugendlichen, die sich selbst als mögliche Opfer sehen oder bedroht fühlen, große Ängste aus. Dazu zählen z. B. Jugendliche mit Migrationshintergrund oder Jugendliche, die schon einmal bedroht wurden.

¹² Schenkel, D. (2007): Neonazis auf YouTube. Rechtsextreme Selbstdarstellung im „Weltnetz“. Online: www.bpb.de/themen/NOBAXG,0,0,Neonazis_auf_YouTube.html [5.9.2012].

■ Gewalthaltige Musikvideos

Musikvideos, die Gewalt enthalten, werden von Jugendlichen sehr häufig genannt, wenn sie nach Mediengewalt befragt werden. Musik ist weit mehr als bloße Unterhaltung. Sie bringt die Zugehörigkeit zu einer Jugendkultur und einem Lebensstil zum Ausdruck und greift oft direkt die Probleme und den Lebensalltag der Jugendlichen auf.

Art der Gewalt in Videos:

In der Regel wird keine „nackte“ Gewalt dargestellt, sondern Gewalt angedeutet. Ausnahmen sind Raps, in denen im Text gewaltpornografische Inhalte oft sehr direkt transportiert werden. Gewalt wird also nicht nur über Bilder, sondern auch über Liedtexte vermittelt.

Die transportierte Gewalt kann bei Jugendlichen je nach Geschlecht, sozialer Schichtzugehörigkeit, Alter und Reflexionsvermögen sowohl auf Ablehnung als auch auf Zustimmung stoßen.

Beispiel: Geschlechtsunterschiede in der Wahrnehmung von Eminem¹³

Die Art und Weise wie der US-amerikanische Rapper Eminem in seinen Texten seine Mutter beschimpft, wird von Burschen und Mädchen völlig unterschiedlich wahrgenommen. Mädchen lehnen das Verhalten klar ab, Burschen hingegen versetzen sich in die Gefühlswelt des Rappers. Eminem wird dadurch zu einer möglichen Identifikationsfigur für Burschen, die sie in ihrer eigenen Identitätsfindung unterstützt und prägt.

■ Echte, extrem brutale Gewalt

Dazu zählen Videos mit extrem brutalen Inhalten, die als „echt“ eingestuft werden. Gezeigt werden dabei häufig Hinrichtungen, Kriegsszenarien, Verstümmelungen, Folter und Morde („Snuff-Videos“). Im Vordergrund steht die „bildliche Darstellung der Gewaltausübung“.

Snuff-Videos: engl. to snuff = zerstören, töten, umbringen

Snuff-Videos zeigen Morde in einer extrem brutalen Form und behaupten im Unterschied zu anderen extrem brutalen Filmen, dass den dargestellten Personen dezidiert für das Video Gewalt angetan wurde.

Derartige Videos und Bilder werden auf so genannten „Tasteless-Sites“ verbreitet. Diese Websites zeigen unzensurierte Gewalt, die bei Jugendlichen lange in Erinnerung bleibt.

Vor allem das „Wissen“, dass es sich um echte Gewalt handelt, macht den Jugendlichen zu schaffen. Allerdings ist es häufig nur schwer durchschaubar, ob es sich um echte oder gestellte Inhalte handelt.

Die Filme werden z. B. aus dem Internet heruntergeladen und am Handy anderen vorgeführt. Jugendliche sehen diese dann oft völlig unvorbereitet – ganz nach dem Motto: „Schau mal, was ich gefunden habe.“

¹³ Schorb, B. & Hartung, A. (2003), zitiert nach: Grimm, P., Rhein, S. & Clausen-Muradian, E. (2008): Gewalt im Web 2.0. Der Umgang Jugendlicher mit gewalthaltigen Inhalten und Cyber-Mobbing sowie die rechtliche Einordnung der Problematik (S. 119). Berlin: VISTAS.

■ Nachgespielte, gestellte Gewalt

Darunter verstehen Jugendliche hauptsächlich Stunts, Wrestling und auch nachgestellte Schlägereien. Solche Szenen sind unter Jugendlichen weithin bekannt und beliebt und werden auch immer wieder nachgespielt. Die Grenze zwischen dem Konsum von Mediengewalt und dem eigenen Gestalten von gewalthaltigen Medieninhalten verschwimmt auch hier.

Problematisch ist dabei auch das vermittelte männliche Rollenbild, das vor allem dann Risiken birgt, wenn Jugendlichen in ihrem sozialen Umfeld andere männliche Vorbilder fehlen.

■ Unglücksopfer

Jugendliche treffen im Internet auch auf Darstellungen von verletzten sowie verstümmelten Menschen und Leichen nach Unfällen. Die Bilder und Videos sind oft völlig aus dem Kontext gerissen und teilweise durch Musik verstärkt oder verharmlost dargestellt. Derartige Abbildungen bleiben Jugendlichen sehr lange in Erinnerung, vor allem dann, wenn das Leiden der Opfer gezeigt wird.

■ Horrorfilme und Gewalt in Spielfilmen

Horrorfilme verschiedener Ausprägung sind im Internet auch für Jugendliche einfach zugänglich und durch das Herunterladen auf das Handy oft auch im Alltag mit dabei. Jugendliche berichten vor allem von Slasher- und Splatter-Filmen.

- **Splatter-Filme** sind ein Subgenre des Horrorfilms. Der lautmalerische Name bezieht sich auf das Umherspritzen von Blut in detailreich dargestellten Zerstückelungs-Szenen.
- Der unter Jugendlichen sehr beliebte **Slasher-Film** ist wiederum ein Subgenre des Splatter-Films. Der „Slasher“ ist hier ein nahezu übernatürlicher, meist maskierter Serienmörder, der mit Messer oder Hacke bewaffnet hinter jugendlichen Opfern her ist.

Horrorfilme üben eine gewisse **Faszination** auf Jugendliche aus. Gründe dafür sind:

- Lust an der Angst bzw. am Schock (ähnlich wie der Nervenkitzel in der Achterbahn)
- Suche nach Grenzerfahrungen und medialen Mutproben
- „Thrill“ an der Identifikation mit dem Opfer

Weitere Informationen finden Sie im Artikel „Die Bedeutung des Horrorfilms für Jugendliche“ von MARCUS STIGLEGGGER unter

www2.mediamanual.at/themen/vermittlung/mmt11_15_horrorfilm_print.pdf.



■ Computer- und Videospiele

Computerspiele sind ein sehr vielfältiges Medium und werden von Handy bis zu Spielkonsole und PC auf zahlreichen Plattformen gespielt. Durch die Interaktion mit dem Spiel ist es den Spieler/innen möglich, Macht und Kompetenz, also „Selbstwirksamkeit“, zu erleben. Konzentriertes, erfolgreiches Spielen führt zu einem lustvollen Flow-Erlebnis. Viele Spiele enthalten Rätsel, die gelöst werden müssen, lassen die Spieler/innen in fremde Welten eintauchen und so aus dem Alltag entfliehen. In Multiplayer-Spielen kommt das gemeinsame Erleben von Abenteuern hinzu sowie der sportliche Wettstreit mit anderen.

Einige Genres, insbesondere „Survival-Horror“ und so genannte „Ego-Shooter“, Action-Spiele aus der Ich-Perspektive, enthalten oft zahlreiche exzessive Gewaltdarstellungen. Als problematisch gilt auch die stereotype Darstellung der computergesteuerten Gegner: in Militär-Shootern wie etwa „Medal of Honor“(2010) müssen die Spieler/innen in der Rolle amerikanischer Soldaten gegen Horden von Taliban-Kämpfern antreten, in „Homefront“(2011) als amerikanische Widerstandskämpfer gegen nordkoreanische Invasoren. Krieg wird hier als Abenteuer, die Gegner als gesichtslose Schurken dargestellt. Welchen Einfluss derartige Spiele auf das Weltbild der Spieler/innen haben können, ist bisher nicht erforscht.

■ Sex und Gewalt

Der Zugang zu Pornografie und gewalthaltigen pornografischen Darstellungen im Internet ist für Jugendliche einfach. Das ist problematisch, weil Jugendliche einen Großteil ihrer Informationen zur Sexualität aus pornografischen Filmen beziehen. Demnach ist es besonders wichtig, die Unterschiede von gelebter Sexualität und Pornografie klar zu machen und diese Themen nicht unter den Tisch fallen zu lassen. Gewalthaltige pornografische Filme beinhalten das Risiko, dass derartiges Verhalten als „normales sexuelles“ Verhalten gedeutet werden könnte.



TIPP:

Weitere Informationen finden Sie im Saferinternet.at-Elternratgeber „Sexualität & Internet“. Dieser steht unter www.saferinternet.at/broschuerenservice kostenlos zum Download zur Verfügung.

Echte versus gestellte Gewalt

Gewalt im Fernsehen wird von Jugendlichen hauptsächlich als gestellte Gewalt erlebt. Jugendliche wissen, dass die Leiche im Krimi ein/e Schauspieler/in ist, der/die danach wieder aufsteht und das Leiden nur spielt. Die Unterscheidung zwischen echter und gestellter Gewalt im Internet ist viel schwieriger bzw. oft gar nicht mehr zu treffen (Beispiel: gestellte versus tatsächliche Schlägerei, die gefilmt wurde).

Die Jugendlichen erleben die Gewalt im Internet häufig als echte Gewalt. Das ist vor allem deshalb problematisch, weil Inhalte, die von Jugendlichen als „echt“ eingestuft werden, nachweislich eine

stärkere Wirkung haben. Zusätzlich ist die Gewalt umso schwerer für Jugendliche zu verarbeiten, je näher die dargestellte Gewalt an ihre Lebenswelt herankommt (z. B. Verkehrsunfälle, jugendliche Opfer oder Schlägereien auf dem Schulhof).¹⁴

Die Unterscheidung echte versus gestellte Gewalt ist deshalb wichtig, weil die Verarbeitung eine andere ist. Wenn ich weiß, dass das Opfer ein/e Schauspieler/in ist, dem/der nichts passiert ist, dann ist das etwas völlig Anderes, als wenn ich weiß, dass die Person im Video dieses Leid tatsächlich erfahren hat. **In der Arbeit mit Jugendlichen ist es sinnvoll, sich selbst vor Augen zu führen, auf welche Gewalt man in den unterschiedlichen Medien trifft.** Hier finden Sie eine Zusammenfassung, in welcher Art und Weise echte bzw. gestellte Gewalt in den verschiedenen Medien auftritt.

		Echte Gewalt		Gestellte Gewalt	
		Dokumentarisch	Inszeniert	Naturnahe Darstellung	Abstrahierte Darstellung
Fernsehen		Nachrichten Dokumentationen Kampfsport	Reality-TV	Kriegs-/ Horrorfilme	Gewaltcartoons
	Internet/ Handy	Exekutions-Videos Unfälle Tasteless-Sites	Happy Slapping Tasteless-Sites	Egoshooter Happy Slapping Stunts Wrestling	Jump&Run Spiele Cartoons Musikvideos „Witzige“ Gewalt

Abbildung 3: Beispiele für die Differenzierung der Darstellung von echter und gestellter Gewalt in den Medien¹⁵

Welche Gewaltdarstellungen üben mehr Reiz aus – echte oder gestellte?

Aus den Aussagen der Jugendlichen kann kein eindeutiger Trend abgelesen werden. Gestellte Gewalt könnte besser ankommen, da man darüber auch lachen kann und man weiß, dass niemand wirklich leiden musste. Andererseits kann auch von echter Gewalt ein besonderer Reiz ausgehen, da der Schock-Effekt größer ist.

Wie kann echte und gestellte Gewalt unterschieden werden?

Es ist nicht immer einfach, echte und gestellte Gewalt auseinander zu halten. Das ist oft ja gerade auch das, was die Produzenten solcher Videos und Filme erreichen wollen. Die Verunsicherung, ob etwas echt oder nicht echt ist, soll für Nervenkitzel sorgen.

Eine Richtlinie: Echte Gewalt sieht meist banal und unspektakulär aus.

¹⁴ vgl. Grimm, P., Rhein, S. & Clausen-Muradian, E. (2008): Gewalt im Web 2.0. Der Umgang Jugendlicher mit gewalthaltigen Inhalten und Cyber-Mobbing sowie die rechtliche Einordnung der Problematik (S. 83–91). Berlin: VISTAS.

¹⁵ vgl. ursprüngliche Tabelle von Lukesch, H. (2002), zitiert nach: Mijic, A. Kinder, Medien und Gewalt. Zum Stand der Forschung (S. 49). Online: www.friedenspaedagogik.de/themen/medien_gewalt_in_medien/kinder_medien_und_gewalt/gutachten_zum_thema_kinder_medien_und_gewalt (5.9.2012).



Woran kann echte bzw. gestellte Gewalt erkannt werden? – Hilfreiche Fragestellungen

Im Sinne der Gewaltprävention ist es wichtig, zum Nachdenken anzuregen, woran echte und gestellte Gewalt erkannt werden kann. Folgende Fragen können dabei helfen:

- Ist das Verhalten der Personen im Video authentisch, vor allem für die gezeigte Situation?
- Wie sind die Begleitgeräusche? Sind sie übertrieben? Wirken sie nachträglich hinzugefügt?
- Wenn Blut zu sehen ist, wie sieht es aus? Macht es den Anschein von echtem Blut?
- Wer hat das Video erstellt? Eine Filmproduktionsfirma oder eine Privatperson?
- Wirkt das Video inszeniert? Gibt es unterschiedliche Kamera-Einstellungen und eine Choreographie? Wurde mehrfach geschnitten und Musik hinzugefügt?
- Was ist alles mit Bildbearbeitungsprogrammen möglich? Was könnte nachträglich bearbeitet worden sein? – Das Wissen über Möglichkeiten von Bildbearbeitungsprogrammen bzw. vor allem auch der eigene kompetente Umgang damit hilft, gestellte Gewalt zu erkennen.

Exkurs: Macht Gewalt in Medien gewalttätig?

Willkommen im Ideologie-Kampf!

Vor allem im Kontext von Computerspielen und Amokläufen wird immer wieder diskutiert, welcher Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Inhalten in Medien und dem Verhalten von Jugendlichen besteht. Seit Jahrzehnten werden zahlreiche Studien zum Thema durchgeführt, die – überspitzt gesagt – je nach persönlichem Hintergrund der Forscher/innen ausgerichtet sind. Man könnte fast meinen, dass hier ein „Ideologie-Streit“ auf dem Rücken der Forschung ausgetragen wird. Um einen Überblick über die diversen Studien zu gewinnen, werden immer wieder „Meta-Analysen“ durchgeführt. Mehrere Forschungsrichtungen sind auf diesem Gebiet tätig: Psychologie, Kommunikationswissenschaften, Neurowissenschaften, Rechtswissenschaften, Sozialwissenschaften. In den letzten Jahren wurde immer wieder auch fächerübergreifend gearbeitet bzw. wurden Schwerpunkte auf die Auswirkungen von Computerspielen gesetzt.

In der Forschung wird mit unterschiedlichen Theorien gearbeitet, die Erklärungsansätze zur Wirkung von Gewalt in Medien liefern. Ein Überblick der gängigsten Wirkungstheorien findet sich beispielsweise in einem Bericht¹⁶ des deutschen Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend vom März 2010. Beispielhaft seien folgende Thesen genannt:

- **Katharsisthese:** Gewaltdarstellungen in Medien können Spannungen abbauen und die Gewaltbereitschaft mindern.
- **Inhibitionsthese:** Gewaltdarstellungen in Medien können Angst erzeugen und dadurch die Aggressionsbereitschaft hemmen.



¹⁶ Kunczik, M. & Zipfel, A. (2010): Medien und Gewalt. Befunde der Forschung 2004–2009. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Langfassung (S. 141–252). Online: www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=165440.html (5.9.2012).

- **Habitualisierungs- bzw. Desensibilisierungsthese:** Gewaltdarstellungen in Medien können abstumpfend wirken und zu Gewöhnungseffekten führen.
- **Stimulationsthese:** Gewaltdarstellungen können die Aggressionsbereitschaft fördern.

Eine der Schlussfolgerungen des vorher genannten Berichts ist, dass *„violente Mediendarstellungen nur einen Faktor in einem komplexen Geflecht von Ursachen für die Entstehung von Gewalt darstellen. Hieraus folgt auch, dass einfache Lösungen, die nur an einer Stelle (wie z. B. dem Konsum violenter Computerspiele) ansetzen, zu kurz greifen.“*¹⁷ Das Konsumieren von Gewalt in Medien alleine macht Jugendliche demnach nicht gewalttätig, kann aber ein möglicher Faktor unter vielen sein.

Die Wissenschaft versucht die Einflussgrößen genauer zu bestimmen. Als wichtigste **Einflussgrößen**¹⁸ gelten:

- der **Rezipient** und sein **soziales Umfeld**: Die bisherige Forschung geht davon aus, dass folgende Faktoren mit stärkeren Effekten von Mediengewalt einhergehen können:
 - Männliches Geschlecht (Burschen zeigen verstärktes Interesse an gewalthaltigen Inhalten);
 - Alter, in dem violente Handlungsabläufe nachvollzogen und verstanden werden können, es aber noch an einem System von Verhaltensmustern und Wertvorstellungen zu deren Einordnung und Relativierung fehlt;
 - Aggressive Prädispositionen;
 - Hoher Risiko- und Erregungsbedarf („Sensation-Seeking“);
 - Soziales Umfeld mit hohem Medien(gewalt)konsum und ausgeprägtem Gewaltverhalten, das die Angemessenheit in den Medien gezeigter violenter Verhaltensweisen zu bestätigen scheint.
- **inhaltliche Eigenschaften** von Mediengewalt: Ein erhöhtes Risikopotenzial ist bei Mediengewalt mit folgenden Eigenschaften anzunehmen:
 - Darstellung von Gewalt als gerechtfertigt;
 - Gewaltausübung durch attraktive, identifikationsträchtige Protagonisten;
 - Belohnung bzw. fehlende Bestrafung violenten Verhaltens;
 - Ausblendung negativer Folgen für das Opfer.
- **situationsabhängige Nutzungsbedingungen** (noch wenig untersucht)
- **unterschiedliches Wirkungspotenzial** verschiedener Medien (noch wenig untersucht)

Für die Praxis kann zusammengefasst festgehalten werden, dass **der Konsum von gewalthaltigen Inhalten alleine nicht zu gewalttätigen Jugendlichen führt**. Allerdings ist Mediengewalt *ein* möglicher Faktor, der aggressives Potenzial unter bestimmten Rahmenbedingungen verstärken kann. Einige dieser Rahmenbedingungen sind nicht beeinflussbar, andere schon. Zu den beeinflussbaren Kontextfaktoren zählt zum Beispiel das soziale Umfeld. Ein Teil dieses Umfelds ist die Schule, die demnach eine entsprechende Rolle bei der Gewaltprävention spielen kann.

¹⁷ Kunczik, M. & Zipfel, A. (2010): Medien und Gewalt. Befunde der Forschung 2004–2009. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Kurzfassung (S. 13). [Online: www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=165440.html] (5.9.2012).

¹⁸ Kunczik, M. & Zipfel, A. (2010): Medien und Gewalt. Befunde der Forschung 2004–2009. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Kurzfassung (S. 8f). Online: www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=165440.html (5.9.2012).

1.2.2 Ausübung von Gewalt mit Hilfe von Medien

Jugendliche üben in Medien auch selbst aktiv gewalttätiges und aggressives Verhalten aus. Dafür bieten digitale Medien wie Internet und Handy im Vergleich zu den traditionellen elektronischen Medien wie Fernsehen, Film etc. neue Möglichkeiten. Jugendliche werden selbst zu Medienproduzenten. Das Konsumieren und eigene Produzieren verschwimmt dabei zunehmend. Jugendliche haben oftmals das Gefühl, im Internet anonym handeln zu können. Da Täter/innen dem Opfer nicht direkt gegenüberstehen, ist der Schritt zum aktiven Ausüben von Gewalt mittels digitaler Medien oftmals ein kleinerer als etwa im realen Leben.

Beispiele von Gewaltausübung über digitale Medien:

Im Folgenden findet sich eine Übersicht über verschiedene Arten, wie Jugendliche einander und sich selbst durch digitale Medien Gewalt antun. Die Strukturierung erfolgt in Anlehnung an die Typologie der Gewalt der WHO (siehe dazu auch Kapitel 1.1, S. 8).

Gewalt gegen sich selbst (selbstbezogen)

■ **Selbstmordforen, Pro-Ana und Pro-Mia Foren**

Jugendliche „unterstützen“ einander in selbstgefährdendem Verhalten wie Anorexie, Bulimie oder Selbstmord.

Gewalt zwischen Personen gegen Bekannte/Freunde (interpersonal)

■ **Verbreitung gewalthaltiger Inhalte**

Jugendliche verbreiten „interessante“ Links über Soziale Netzwerke, Handy, Mundpropaganda oder auch noch über E-Mail. So gelangen Gewaltinhalte nach dem Motto: „Schau mal, was ich da gefunden habe“ oder auch in Form von Mutproben oft völlig unvorbereitet an Kinder und Jugendliche. Je nach Entwicklungsstand kann das gerade bei Jüngeren ein traumatisches Erlebnis (= seelische Verletzung) sein.

■ **Happy Slapping**

Das Handy wird benutzt, um eine Szene zu filmen, in der Jugendliche z. B. zusammengeschlagen werden. In vielen Fällen stehen solche Filme mit Cyber-Mobbing in Zusammenhang und richten sich gegen die im Film dargestellten Opfer.

■ **Cyber-Mobbing**

Im Internet oder mit dem Handy werden einzelne Personen über einen längeren Zeitraum hinweg absichtlich beleidigt, bedroht, bloßgestellt und beschimpft. Oftmals wird dabei auch eine fremde Identität genutzt.



TIPP:

Mehr Informationen zu Cyber-Mobbing finden Sie im „Erst denken, dann klicken.“-Unterrichtsmaterial „Aktiv gegen Cyber-Mobbing“. Unter www.saferinternet.at/broschuerenservice steht Ihnen dieses Material zum kostenlosen Download zur Verfügung.

- **Verunglimpfungen**

Mit Hilfe von Bildern und Kommentaren wird eine andere Person über einen kürzeren Zeitraum hinweg verunglimpft. Peinliches wird über sie verbreitet oder erfunden (z. B. Fake-Profile in Sozialen Netzwerken).

- **Bedrohungen**

Jugendliche drohen einander (oder anderen Personen) Gewalt an, oft im Affekt und Zorn. Dazu zählen Mordandrohungen ebenso wie Ankündigungen von Gewalt auf dem Schulweg.

- **Sexting**

Eine besondere Form der sexuellen Gewalt ist Erpressung, die in Verbindung mit dem Handy erfolgt. Sexting ist das Verbreiten von Nacktfotos mittels SMS (engl. „Texting“). In diesem Zusammenhang kommt es immer wieder zu Erpressungen, meist von Mädchen durch Burschen.

Gewalt zwischen Personen gegen Fremde (interpersonal)

- **Flaming**

Beleidigender und unangemessener Umgang von Userinnen und Usern mit anderen, vor allem in Foren. Immer wieder wird hier auch der kulturelle Hintergrund herangezogen (z. B. Beschimpfungen der Familie). Auch das Nicht-Einhalten der Netiquette einer Plattform zählt dazu.

- **Sexuelle Belästigung**

Vor allem Mädchen erleben „Anbaggern“ im Netz als sexuelle Belästigung und als unangenehm – unabhängig davon, ob es von Fremden oder Bekannten kommt. Burschen selbst bemerken oft nicht, wie verletzend ihr Verhalten ist.

Exkurs: Mediengewalt und Geschlecht – „Undoing Gender“

Sowohl der Zugang zu Computer und Handy als auch die Verfügbarkeit der Geräte haben sich in punkto Geschlecht ziemlich angeglichen. So zeigt eine Untersuchung der Education Group aus dem Frühjahr 2011¹⁹, dass es bei der Nutzung des Internets kaum Geschlechtsunterschiede gibt: Mädchen wie Burschen nutzen YouTube, suchen nach Informationen oder sind in Sozialen Netzwerken unterwegs. Lediglich bei der Nutzung von Spielkonsolen liegen Burschen eindeutig vorne.

Das Wissen und die eigenen Erwartungen über Geschlechtsunterschiede können einerseits hilfreich sein, um z. B. Mädchen in bestimmten Bereichen besonders zu fördern. Andererseits besteht auch die Gefahr, dass Erwartungen das Verhalten unbewusst dahingehend beeinflussen, dass sie auch tatsächlich eintreten. Erwartet man also z. B., dass Burschen körperlich aggressiver sind, beobachten wir dieses Verhalten und verstärken es unter Umständen auch.

Im Fokus bei der Prävention und im Umgang mit Mediengewalt sollte daher der jeweils individuelle Vorfall mit seinen spezifischen Ursachen stehen. Das einzelne Kind soll mit all seinen Fähigkeiten und Schwierigkeiten in den Mittelpunkt rücken. Es geht um „Undoing gender“, was so viel bedeutet, wie das Geschlecht einer Person „unwichtig“ werden zu lassen. Dafür gilt es, entsprechende Rahmenbedingungen zu schaffen.

Allerdings trägt jede und jeder von uns gewisse Rollenvorstellungen in sich. Umso wichtiger ist es für Lehrende, sich mit diesen kritisch auseinanderzusetzen – sowohl für sich selbst als auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern.

¹⁹ Amt der OÖ Landesregierung (2011). 2. Oö. Jugend-Medien-Studie der Education Group. Das Medienverhalten der 11- bis 18-Jährigen in OÖ. [Online im Internet]. Online: www.edugroup.at/innovation/detail/2-ooe-jugend-medien-studie-2011.html (5.9.2012).



Auseinandersetzung mit Rollenbildern – Hilfreiche Fragestellungen

Folgende Fragestellungen können helfen, die Auseinandersetzung mit den eigenen Rollenvorstellungen in den Unterricht einzubringen, die Schüler/innen für ihre eigenen Rollenbilder zu sensibilisieren und zu einem kritischen Überdenken anzuregen:

- Wie wirken Vorbilder auf uns und wie ahmen wir sie nach?
- Wie kann man eingeübte Rollen an sich selbst erkennen?
Wie kann man verhindern, dass sie das eigene Verhalten zu sehr beeinflussen?
- Reflexion von Rollen in Filmen: Wer sind Opfer und wer sind Täter/innen in Filmen?
Stimmen unsere Vorannahmen, dass Frauen öfters Opfer und Männer öfters Täter sind?
Oder ist die dargestellte Gewalt anders und die Rollen sind ganz anders verteilt?
- Rollenverständnis vor allem der männlichen Jugendlichen in Zusammenhang mit Wrestling:
Inwieweit beeinflusst der Konsum von Wrestling-Videos und Darstellungen die eigenen Verhaltensweisen? Was ist hier „richtiges männliches“ Verhalten?
(Auflösung: Richtige Männer im Wrestling sind aggressiv, auf Konfrontation aus, immer Gewinner und nie Loser.)
- Umgang mit Horrorfilmen: Wie verarbeiten Mädchen und Burschen diese Filme?
Welche Filme schauen Mädchen, welche Burschen? Wie wird das Gesehene verarbeitet?
- Wer empfindet für wen Mitleid – sowohl beim reinen Konsum von Mediengewalt als auch bei der Ausübung von Mediengewalt? Wie empathisch (= mitfühlend) sind wir?
Erwachsene wie Jugendliche, Mädchen wie Burschen ...
- Umgang mit den Klischees, die in Musikvideos transportiert werden (Geschlecht und ethnischer Hintergrund): Wie werden Burschen, wie Mädchen dargestellt? Bestätigen diese Stereotypen die Jugendlichen in ihrem täglichen Verhalten? Wie kann entgegengewirkt werden?

Auch wenn die Daten der 2. Oö. Jugend-Medien-Studie²⁰ zeigen, dass es beim Zugang zu Medien heute keine gravierenden geschlechtsspezifischen Unterschiede mehr gibt, ist es trotzdem weiterhin wichtig, darauf zu achten, dass Mädchen und Burschen gleichen Zugang zu Technologien haben. So kann im Zuge von Gruppenarbeiten beispielsweise darauf geachtet werden, dass Mädchen und Burschen gleich viel Zeit am Computer verbringen oder sich gleichermaßen um die technische Infrastruktur kümmern.



²⁰ Amt der OÖ Landesregierung (2011): 2. Oö. Jugend-Medien-Studie der Education Group. Das Medienverhalten der 11- bis 18-Jährigen in OÖ. Online: www.edugroup.at/innovation/detail/2-ooe-jugend-medien-studie-2011.html (5.9.2012).

2 Rechtliche Grundlagen

In nachfolgender Übersicht sind praxisrelevante gesetzliche Bestimmungen zum Thema „(Medien) Gewalt“ aufgezählt. Eine weitere Zusammenfassung finden Sie auch im „Erst denken, dann klicken.“-Unterrichtsmaterial „Aktiv gegen Cyber-Mobbing“ auf Seite 13 (Kapitel 3 „Was sagt das Gesetz?“) bzw. auf Seite 29 (Informationsblatt 3 für Schüler/innen).

Strafgesetzbuch (StGB)

Körperverletzungsdelikte (§ 83 ff. StGB) z. B. im Zusammenhang mit „Happy Slapping“: Filmen von Prügeleien und Weiterverbreitung der Videos über Handy und Internet.

Nötigung (§ 105 StGB) z. B. im Zusammenhang mit „Sexting“, der Erpressung von intimen Fotos über das Handy.

Beharrliche Verfolgung (§ 107a StGB) „Anti-Stalking-Gesetz“ z. B. im Zusammenhang mit Cyber-Mobbing, wie wiederholtes SMS-Schicken oder Anrufe, die unerwünscht und unangenehm sind.

Pornografische Darstellungen Minderjähriger (§ 207a StGB) z. B. im Zusammenhang mit der Herstellung, Veröffentlichung oder Verbreitung von Bildern mit sexuellem Fokus von unter 18-Jährigen.

Urheberrechtsgesetz (UrhG)

Bildnisschutz (§ 78 UrhG) „Das Recht am eigenen Bild“ verbietet die Veröffentlichung von Bildern, die die darauf abgebildeten Personen bloßstellen oder herabsetzen.

Mediengesetz

sieht Schadenersatz für Opfer von **übler Nachrede, Beschimpfung, Verspottung und Verleumdung** (§ 6) sowie für die Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs eines Menschen (§ 7) vor.

Jugendschutzgesetze

Das **Jugendschutzgesetz** ist in Österreich auf Landesebene geregelt. In jedem Bundesland gibt es leicht unterschiedliche Bestimmungen. Überall gleich ist jedoch, dass die Weitergabe von z. B. pornografischen oder gewalthaltigen Inhalten an Jugendliche verboten ist und Jugendliche solche Inhalte auch nicht besitzen dürfen.

Pornografiegesetz

verbietet die Weitergabe pornografischer Darstellungen unter Jugendlichen (unter 16 Jahren).

Schulunterrichtsgesetz (SchUG)

Ausschluss eines Schülers/einer Schülerin (§ 49): Wenn das Verhalten eines Schülers/einer Schülerin eine dauernde Gefährdung von Mitschülerinnen und Mitschülern oder anderer an der Schule tätigen Personen hinsichtlich ihrer Sittlichkeit, körperlichen Sicherheit oder ihres Eigentums darstellt, ist der Schüler/die Schülerin von der Schule auszuschließen.



3 Wie kann die Schule aktiv werden? – Prävention und Hilfe

3.1 Warum soll sich die Schule mit Mediengewalt beschäftigen?

Soll wieder einmal ein gesellschaftlich ungelöstes Problem der Schule „umgehängt“ werden? Wieso sollen wir uns mit diesem Thema beschäftigen – das liegt doch außerhalb der Schule und unserer Aufgaben? Es ist schon schwierig genug, wie sollen wir das auch noch unterbringen? Alle diese Fragen sind nur allzu berechtigt und auch verständlich. Dennoch gibt es **gute Gründe, sich dieser Herausforderung und dem Thema „Mediengewalt“ zu stellen.**

Ein Problem für die Beschäftigung mit Gewaltdarstellungen in der Schule ist die Tatsache, dass viele Filme und Bilder, die womöglich unter den Jugendlichen besonders beliebt sind, aus Jugendschutzgründen im Unterricht nicht gezeigt bzw. verwendet werden dürfen.

Die **Motive für die Beschäftigung mit Mediengewalt im Zuge des Unterrichts** sind vielfältig:

- Die Ausübung von Mediengewalt (z. B. Cyber-Mobbing, Verunglimpfungen etc.) beeinträchtigt nicht nur die betroffenen Kinder und Jugendlichen, sondern auch das Klassenklima und somit den Unterricht. **Prävention trägt zu einem störungsfreien Unterricht bei und das Festlegen eindeutiger Konsequenzen hilft, im Anlassfall schnell und effizient einschreiten zu können.**
- Viele Lehrpläne geben vor, die Lebenswelten der Schüler/innen in den Unterricht zu integrieren. Gerade **Medien und Mediengewalt sind fester Bestandteil des Alltags von Kindern und Jugendlichen.** Auch das Schulunterrichtsgesetz (SchUG § 17, Abs. 1) sieht vor, dass Lehrende „den Unterricht anschaulich und gegenwartsbezogen zu gestalten haben“.²¹
- Lehrende greifen Inhalte immer wieder auf, um den eigenen Unterricht besser mit der Lebenswelt der Schüler/innen zu verbinden – vor allem weil sie wissen, dass die Schüler/innen hier besonders empfänglich sind. **Das Thema „Mediengewalt“ lässt sich in viele Fächer einfach integrieren:** So können im Deutsch- bzw. Englisch-Unterricht Texte von Musikstücken analysiert werden, im Psychologie-Unterricht der Reiz an der Angst bzw. dem Schock aufgegriffen werden oder im Geschichts-Unterricht die neuen Symboliken von rechtsradikalen Inhalten bzw. neue „Werbungsmethoden“ aufgearbeitet werden.
- **Kinder und Jugendliche brauchen medienkompetente Erwachsene** – Eltern, Lehrer/innen, Betreuer/innen, die sich für ihre Lebenswelt interessieren und die ihnen Orientierung in dieser Welt geben. Auch wenn sie (möglicherweise) den Erwachsenen technisch überlegen sind, bedeutet das nicht, dass sie sich im Bereich „Medien“ quasi auch selbst erziehen können.
- **Auch Lehrende werden immer wieder Opfer von Mediengewalt.** Eine klare Haltung der Schule und das Aufgreifen des Themas wirken auch hier klar präventiv.
- Im Grundsatzterlass „Medienerziehung“ des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur wird explizit darauf hingewiesen, „dass Medienerziehung auch und besonders in dieser Altersgruppe bei den persönlichen Medienerfahrungen, -erlebnissen und -gewohnheiten der Schüler/innen ansetzen und zur Selbstreflexion führen soll.“²² Mediengewalt ist das, was Kinder und Jugendliche im Umgang mit Medien erfahren, erleben und teilweise auch selbst ausüben. **Somit können Sie Ihren präventiven Einsatz im Bereich „Mediengewalt“ auf diesen Erlass stützen.**

²¹ Rechtsinformationssystem des Bundes (RIS). Online: www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600 (5.9.2012).

²² BMUKK (2012): Medienerziehung. Grundsatzterlass des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur (S. 7). Online: www.bmukk.gv.at/medienpool/5796/medienerziehung.pdf (5.9.2012).

3.2 Hilfreiche Grundhaltungen und Erkenntnisse zum Umgang mit Mediengewalt in der Schule

Interesse für die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen mit digitalen Medien zeigen

Welche digitalen Medien nutzen Ihre Schüler/innen und wie oft? Was fasziniert sie daran? Mit welchen Problemen sind Ihre Schüler/innen konfrontiert?

Interesse für die Mediennutzung bedeutet Interesse für das „ganz normale“ Leben der Schüler/innen. Die Erfahrungen aus den Saferinternet.at-Workshops zeigen, dass sich daraus aufschlussreiche und spannende Gespräche und Diskussionen ergeben. Bedenken Sie dabei: Die Medienwelt ist zu einem Großteil von Erwachsenen gemacht. Kinder und Jugendliche nutzen sie, weil sie Bedürfnisse erfüllt.

Mit dieser Voraussetzung lassen sich didaktische Zugänge zum Thema „Medien und Gewalt“ schaffen, die Interessen und Lebenswelten berücksichtigen.



TIPP:

„Nachhilfe“ im privaten Bereich nehmen. Wenn Sie unsicher sind, wie ein spezielles digitales Gerät oder eine konkrete Anwendung funktionieren, informieren Sie sich im privaten Umfeld – eine „Nachhilfestunde“ bei fachkundigen Kindern oder Jugendlichen kann für Sie hilfreich sein und stützt nebenbei noch das Selbstbewusstsein der jungen Helfer/innen.

Ein guter Unterricht hat gewaltpräventive Wirkung

Lehren und Lernen ist das „Kerngeschäft“ in der Schule. Gelingt es, dies in einem anregenden und qualitätsvollen Umfeld umzusetzen, so sind bereits erste gewaltpräventive Maßnahmen gesetzt. Dazu gehören die fachliche Vorbereitung und die didaktische Gestaltung des Unterrichtes, eine differenzierte Förderung und Unterstützung der Schüler/innen, der häusliche Lernaufwand, der Erziehungsstil im Unterricht, Lernanforderungen und Stress, die Rückmeldekultur, der Nutzen des Unterrichts und beispielsweise das motivations- und lernfördernde Verhalten der Lehrer/innen.²³

Gewaltverminderung ist ambitioniert genug

Vielfach überfordern sich gerade engagierte Lehrende, indem sie das Ziel „Gewaltverhinderung“ anstreben. Dies ist jedoch in der Regel ein nicht zu realisierendes Ziel. Statt der „Verhinderung“ kann die „Verminderung“ ein realistisches Ziel sein.

²³ Haider, G.: Die 5 Qualitätsbereiche. Online: www.qjs.at/5Qualitaetsbereiche.pdf (5.9.2012).

Konflikte lösen lernen

Nicht jeder Konflikt ist gleich Mobbing. Konflikte auszuhalten und lösen zu können, muss gelernt werden. Frühzeitige, erfolgreiche Konfliktlösung bietet Jugendlichen ein Erfolgserlebnis, trägt zur Persönlichkeitsentwicklung bei und kann schweren Mobbing-Fällen zuvorkommen.

Gewaltverminderung bedeutet in der Praxis,

- sich auf die häufigen Gewaltformen zu konzentrieren,
- sensibel für alltägliche „kleine“ Gewalt zu sein,
- verlässlich darauf zu reagieren und
- gewaltpräventives Arbeiten von Beginn an (ab den ersten Klassen), um eine Eskalation zu verhindern.
- Grundsätzlich Werte wie Fairness und Zivilcourage stärken.

Erfolgreiche **Gewaltprävention** benötigt Maßnahmen auf Schul-, Klassen- und persönlicher Ebene (sog. **multimodale Ansätze**).

In der Praxis sind es oft engagierte Pionierinnen und Pioniere, die mit Know-how und Engagement für die Gewaltprävention initiativ werden.

Längerfristig muss es aber das Ziel sein, das Kollegium und die Schulpartner/innen ins Boot zu holen. Nur dann ist es möglich, multimodale Programme umzusetzen.



Oft geschieht Gewalt im **Dreieck zwischen Täter, Opfer und Publikum**. Gerade Mobbing-Täter/innen üben Gewalt aus, um Gruppenzugehörigkeit zu demonstrieren bzw. an Status zu gewinnen. In solchen Situationen ist es wichtig, die mehr oder minder aktiv beteiligten Zuschauer/innen in den Aufarbeitungsprozess einzubeziehen.

Den Handlungsspielraum im Gewaltkreislauf kennen und nutzen

Der Einfluss von Lehrenden sowie Betreuerinnen und Betreuern auf gewalttätiges Verhalten ist begrenzt. Zudem muss eine erfolgreiche Gewaltprävention an vielen Ebenen ansetzen – nicht nur in der Schule. Jedoch zeigt die Erfahrung, dass in der Schule gute Chancen bestehen, Interventionen erfolgreich zu setzen. Und diese Möglichkeit gilt es zu nutzen.

Abbildung 4 auf der nächsten Seite zeigt den **Kreislauf der erlebten Gewalt von Kindern und Jugendlichen**. Am Beispiel des „Happy Slapping“ soll aufgezeigt werden, wann ein Interventionsmoment im Gewaltkreislauf besonders wirkungsvoll ist.

KREISLAUF DER GEWALT

Abbildung 4: Kreislauf der Gewalt²⁴

Ablauf des Gewaltkreislaufes veranschaulicht am Beispiel „Happy Slapping“:

Phase 1

Aus Zorn und Wut (es werden oft fadenscheinige Gründe gesucht, wie z. B. „der hat mich so blöd angeschaut“) und dem Gefühl, im eigenen Leben nichts verändern zu können, „stachelt“ ein Jugendlicher andere auf, um einen Dritten „fertig zu machen“ und dies zu filmen.

Phase 2

Am Heimweg von der Schule wird ein Jugendlicher überfallen, verprügelt, andere nehmen die Schlägerei mit dem Handy auf. Täter/innen und Zuschauer/innen laufen weg, der Film wird „bewundert“ und weiterverschickt.

Phase 3

Zunächst überwiegen bei den Jugendlichen positive Gefühle. Sie fühlen sich erleichtert und gut („dem/der haben wir es gezeigt“). Sie haben das Gefühl, endlich der/die Stärkere zu sein und die eigene Ohnmacht überwunden zu haben. Danach kommen aber rasch auch negative Gefühle hinzu. Sie erschrecken über die Heftigkeit, mit der sie als Gruppe gegen das Opfer vorgegangen sind. Es wird ihnen überhaupt erst bewusst, was sie getan haben.

²⁴ Bundeszentrale für politische Bildung (2010). Entscheidung im Unterricht. Die Schulstunde als Talkshow. Willst du Stress? (S. 12). [Online im Internet]. URL: www.bpb.de/files/LGFI0U.pdf [5.9.2012].

Phase 4

Der Jugendliche empfindet Reue und Scham und nimmt sich vor, das nicht mehr zu tun. Am liebsten würde er alles wieder ungeschehen machen. Darüber wird in der Gruppe, vor den anderen, aber nicht gesprochen.

Phase 5

Die Verantwortung für das Geschehene wird gleich wieder abgegeben. Die Jugendlichen suchen gemeinsam einen Schuldigen: das Opfer („der/die hat uns schon so lange provoziert“).

Phase 6

Die eigenen Probleme sind nach wie vor da – oft auch eigene erfahrene Gewalt. Der Jugendliche sieht keine Möglichkeit, etwas verändern zu können. Er fühlt sich ohnmächtig und wehrlos.

Phase 7

Die Anspannung nimmt erneut zu, Wut steigt auf und die Suche nach Entlastung beginnt wieder von vorne.



Der Gewaltkreislauf zeigt, dass gerade **in der vierten Phase Interventionen besonders sinnvoll** sind. Den Täterinnen und Tätern ist an dieser Stelle bewusst, was sie getan haben und die Bereitschaft etwas zu verändern, ist gegeben. Je nach Ursache der Gewalt (eigene Gewalterfahrungen in der Familie, unzureichende Konfliktlösungsstrategien ...) können individuelle Interventionen den Kreislauf durchbrechen.

In der **fünften Phase** wird in der Regel dem Opfer die Schuld zugewiesen: Er/sie hat blöd geschaut, hat provoziert, ist ein Sonderling ... Hier liegt die **Gefahr**, dass man als Erwachsene/r diese Argumente nachvollziehen kann, sodass man die Täter/innen bewusst oder unbewusst unterstützt und damit die Tat mitlegitimiert.



Eine **Voraussetzung**, um gewaltpräventiv handeln zu können, ist daher immer auch die **Reflexion** der eigenen Gefühle und der persönlichen Erfahrung mit Gewalt.



3.3 Regeln und Vereinbarungen in Bezug auf die Mediennutzung in der Schule

Viele Schulen haben den Umgang mit Handy und Internet in der Schule bereits geregelt. Das schafft Sicherheit, weil geklärt ist, wie Lehrende reagieren sollen, und ermöglicht vor allem ein rasches Eingreifen. Zudem zeigt die Integration digitaler Medien in den Unterricht auch ein gewisses Interesse und Verständnis für die Lebenswelt der Schüler/innen.

All jene, die diese Aufgabe noch vor sich haben, können den Prozess der Erarbeitung dieser Regeln bereits als eine Form der Integration des Themas „Medien“ – vor allem des Themas „Mediengewalt“ – in den Unterricht nutzen.

Bei der Erarbeitung von Verhaltensvereinbarungen ist es wichtig, die Schüler/innen gleichberechtigt einzubinden. Denn das ist eine Grundvoraussetzung dafür, dass sie auch akzeptiert werden und die Schüler/innen sich für die Umsetzung verantwortlich fühlen.



Erstellung von Verhaltensvereinbarungen – Hilfreiche Fragestellungen für die Erarbeitung

- Umgang mit dem Handy: Das Handy darf den Unterricht nicht stören. Wie kann das gelingen bzw. wo kann das Handy im Unterricht eingesetzt werden (z. B. um Hausübungen zu notieren)?
- Fotos und Filme in der Schule: Vor der Veröffentlichung eines Bildes muss die abgebildete Person gefragt werden, ob sie einverstanden ist. Wie kann das in der Realität ablaufen?
- Weiterverbreitung von Filmen, Fotos etc.: Es dürfen keine Personen in einer beleidigenden bzw. verunglimpfenden Art und Weise dargestellt sein. Es werden nur Inhalte verbreitet, die für das Alter der Empfänger/innen geeignet sind. Wie kann man herausfinden, was für welches Alter geeignet ist bzw. was ist bereits beleidigend/verunglimpfend?
- Ungeeignete Inhalte: An der Schule dürfen keine ungeeigneten Inhalte aufgerufen werden und das Schulnetzwerk darf nicht für private Zwecke genutzt werden. Was sind ungeeignete Inhalte bzw. private Zwecke?
- Was sind geeignete Konsequenzen für beteiligte Personen (inklusive Zuschauer/innen), die nichts gegen die Gewalt unternehmen?

**TIPP:**

Schulvereinbarungen helfen, eine gute Basis des Miteinanders zu entwickeln. Dabei ist es wichtig, auch den Schülerinnen und Schülern ein Mitspracherecht zu geben. Ansonsten ist es sinnvoller, die Inhalte als „Hausordnung“ zu deklarieren.

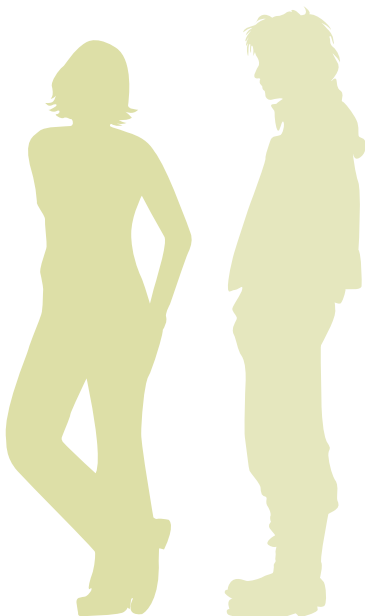
Weiterführende Informationen dazu finden Sie im Leitfaden „Vereinbaren schafft Verantwortung“ der Initiative „Weiße Feder – Gemeinsam für Fairness und gegen Gewalt“ des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur:

www.gemeinsam-gegen-gewalt.at/resources/files/100/verhaltensvereinbarungen-neu-online2.pdf

**TIPP:**

Mehr Informationen zum Umgang mit dem Handy in der Schule und möglichen Verhaltensvereinbarungen finden Sie im Handywissen.at-Unterrichtsmaterial „Das Handy in der Schule. Mit Chancen und Risiken kompetent umgehen“. Dieses steht Ihnen unter www.handywissen.at/downloads kostenlos zum Download zur Verfügung.

Neben den Regeln müssen auch klare Konsequenzen vereinbart werden (z. B. Elterngespräch, Schülergespräch, Schulverweis, Gespräch mit Schulpsychologin oder Schulpsychologen, Opfer-Täter-Ausgleich etc.), die bei gewaltvollem Handeln in Kraft treten und konsequent umgesetzt werden. Welche Konsequenzen die Schule setzen möchte, ist individuell zu entscheiden. Die klare Haltung, dass Gewalt nicht akzeptiert wird, ist einer der wesentlichsten Aspekte der Gewaltprävention.



3.4 Was tun im Akutfall? – Tipps für Lehrende

Mediengewalt kann Lehrer/innen vor Situationen stellen, in denen sie unter Umständen schnell eingreifen müssen – manchmal auch ohne Vorwissen in diesem speziellen Bereich der Gewalt. Taucht z. B. ein verunglimpfendes Video auf YouTube auf, wurde ein/e Schüler/in auf der Toilette fotografiert oder werben Schüler/innen andere auf rechtsextremen Websites im Internet an, ist schnelles Eingreifen gefragt. Als Lehrer/in ist man dabei oft mit technischen und medialen Herausforderungen konfrontiert, denen man sich nicht gewachsen fühlt. Oft ist es schließlich nicht die eigene Medienwelt, in der die Jugendlichen agieren. Auf der anderen Seite haben aber gerade Lehrer/innen sehr viel Erfahrung und Kompetenz im Umgang mit Konflikten und Gewaltausübungen zwischen Schülerinnen und Schülern.

Ausgeübte Mediengewalt, wie Cyber-Mobbing, ist aber eigentlich genau das: Auseinandersetzung, Mobbing zwischen Schülerinnen und Schülern. Hier werden zwar neue technologische Möglichkeiten genutzt, die Verhaltensweisen und Motive sind aber die alten. **Nutzen Sie daher als Lehrer/in Ihre Fähigkeiten und Kompetenzen! Lassen Sie sich nicht zu sehr durch digitale Medien verunsichern, sondern vertrauen Sie auf Ihre Fähigkeiten.** Jede/r kommt irgendwann in Situationen, in denen sie/er nicht mehr weiter weiß. Holen Sie sich Unterstützung von professionellen Einrichtungen wie der Schulpsychologie, Schulsozialarbeit oder anderen. Gehen Sie gemeinsam als Team von Lehrenden an etwaige Herausforderungen heran und unterstützen Sie sich gegenseitig.

Bei Mediengewalt bewegt man sich schnell auch im **strafrechtlich relevanten Bereich** (siehe Kapitel 2 „Rechtliche Grundlagen“). So wird in manchen Situationen auch zu überlegen sein, ob eine Anzeige erstattet werden soll/muss. Eine Unterstützung bei dieser Entscheidung können Präventionsbeamtinnen und -beamte der Polizei sein. Besteht eine gute Gesprächsbasis können diese hinsichtlich der konkreten Vorgehensweise kontaktiert werden.

Eine Anzeigepflicht besteht z. B. dann nicht, wenn eine Anzeige das Vertrauensverhältnis zwischen Schüler/in und Lehrperson gefährden und in Folge die Unterrichts- und Erziehungsarbeit behindern würde. **Die Schule muss allerdings, auch bei Verzicht auf eine Anzeige, in jedem Fall aktiv werden.** Es ist unerlässlich, zu zeigen, dass Gewalt nicht akzeptiert wird und Konsequenzen hat.

Um in Akutsituationen schnell reagieren zu können, finden Sie im Folgenden eine Zusammenstellung von sinnvollen Reaktionen in einigen beispielhaften Situationen von Mediengewalt.

Situation: „Happy Slapping-Video wurde erstellt und verbreitet“

- 1) Eine Kopie als Beweis sichern.
- 2) Melden im Sozialen Netzwerk an die Betreiber durch möglichst viele Personen („Melden“, „Missbrauch melden“, „Als unangemessen melden“), um eine möglichst rasche Löschung herbeizuführen.
- 3) Täter/innen ausforschen und sie dazu auffordern, das Video so schnell wie möglich zu löschen.
- 4) Kopien auf Handys löschen lassen.
- 5) Maßnahmen zur Konfliktaufarbeitung der Täter/innen und Opfer herbeiführen. Unerlässlich sind Einzelgespräche – sowohl mit dem Opfer als auch mit den Täter/innen, sobald die Emotionen etwas beruhigt sind. **Das Opfer braucht die Information**, dass das Verhalten der Täter/innen nicht in Ordnung ist und Konsequenzen haben wird. Es muss wissen, dass es in der Folge Unterstützung bekommen wird und die Schule das Verhalten nicht bagatellisiert. Weiters ist zu besprechen, welche Hilfsangebote es gibt (z. B. Gespräch mit Schulpsychologin oder Schulpsychologen).

Im Gespräch **mit der Täterin bzw. dem Täter** geht es nicht um die Klärung der Schuldfrage! Lassen Sie sich darauf gar nicht ein. Entgegenen Sie z. B. „Darum geht es im Moment nicht, wir sprechen über dein Verhalten, das sich ändern muss.“ Es geht um die eindeutige Ablehnung des gewalthaltigen Verhaltens. Den Täterinnen und Tätern muss klar gemacht werden, dass ihr Verhalten nun beobachtet wird. Doch auch den Täterinnen und Tätern ist Unterstützung anzubieten. Zu dem Gespräch können Sie Experten wie z. B. die Schulpsychologin bzw. den Schulpsychologen oder auch besonders geschulte Kolleginnen und Kollegen oder Beratungslehrende hinzuziehen.

In der Folge braucht es auch Gespräche mit den jeweiligen Eltern bzw. den scheinbar unbeteiligten Zuschauern.²⁵

- 6) Den Vorfall weder bagatellisieren, noch kriminalisieren!
- 7) Interventionen in Ruhe überlegen und mit der Direktion bzw. Kolleginnen und Kollegen und eventuell auch professionellen Einrichtungen wie der Schulpsychologie abstimmen und besprechen. Wichtig ist, dass festgelegte Konsequenzen, die z. B. in der Schulordnung enthalten sind, gesetzt werden. Treten Sie als Team auf!
- 8) Geschehenes mit der Klasse aufarbeiten. Wichtig ist dabei, das Thema allgemein im Unterricht zu behandeln, um Opfer und Täter/innen nicht erneut bloß zu stellen. Behandeln Sie z. B. was „Happy Slapping“ überhaupt ist, welche strafrechtlichen Konsequenzen das haben kann, wie man reagieren kann, wenn man Vorfälle beobachtet, was es bei Betroffenen anrichtet bzw. welche Konsequenzen es an der Schule hat. Es können dazu auch externe Experten beigezogen werden. Anregungen, wie die unterschiedlichen Bereiche der Mediengewalt im Unterricht behandelt werden können, finden Sie im Übungsteil ab Seite 41.
- 9) Reagieren die Betreiber des Sozialen Netzwerks nicht auf Ihre Löschanfrage, kann eine Beschwerde bei www.ombudsmann.at eingebracht werden.

²⁵ Vgl. Kessler, D. & Strohmeier, D. (2009). Gewaltprävention an Schulen. Persönlichkeitsbildung und soziales Lernen (2. veränderte Auflage). (S. 97 – 100). Salzburg: ÖZEPS

Situation: „Verunglimpfendes Video eines Lehrenden wurde erstellt und verbreitet“

- 1)** Eine Kopie als Beweis sichern.
- 2)** Melden im Sozialen Netzwerk an die Betreiber durch möglichst viele Personen („Melden“, „Missbrauch melden“, „Als unangemessen melden“), um eine möglichst rasche Löschung herbeizuführen.
- 3)** Interventionen in Ruhe überlegen und mit der Direktion sowie Kolleginnen und Kollegen abstimmen und besprechen. Als Team auftreten! Unerlässlich ist ein Einzelgespräch mit den Täterinnen und Tätern (siehe dazu Situation „Happy Slapping“ Punkt 5).
- 4)** Verhaltensregeln erarbeiten bzw. bestehende Verhaltensregeln in den betroffenen Klassen erneut thematisieren.
- 5)** Die Täter/innen dazu auffordern, die Inhalte wieder zu löschen, wenn es sich um aktuelle Verunglimpfungen handelt.
- 6)** „Das Recht am eigenen Bild“ und „Cyber-Mobbing“ im Unterricht thematisieren. Anregungen, wie die unterschiedlichen Bereiche der Mediengewalt im Unterricht behandelt werden können, finden Sie im Übungsteil ab Seite 41.

Situation: „Nicht altersadäquate oder illegale Inhalte werden an Schüler/innen verbreitet“

- 1)** Sich vom Inhalt überzeugen.
- 2)** Filme am Handy löschen lassen, im Internetbrowser den Cache löschen.
- 3)** Einzelgespräche mit Täterinnen und Tätern führen (siehe dazu Situation „Happy Slapping“ Punkt 5).
- 4)** Die Eltern der Täter/innen und Opfer informieren.
- 5)** Illegale Inhalte melden: www.stopline.at, die anonyme Meldestelle gegen Kinderpornografie und nationalsozialistische Wiederbetätigung im Internet.
- 6)** Den Umgang mit nicht geeigneten Inhalten mit den Schüler/innen thematisieren. Anregungen, wie die unterschiedlichen Bereiche der Mediengewalt im Unterricht behandelt werden können, finden Sie im Übungsteil ab Seite 41.

Situation: „Schüler/in gefährdet sich selbst (z. B. Essstörung, Selbstmord) und nutzt dazu das Internet“

- 1) Betroffene ansprechen. Überlegen, wer im Kollegium ein gutes Vertrauensverhältnis zu dem/der Schüler/in hat.
- 2) Die Situation abklären, Motive herausfinden.
- 3) Die weitere Vorgehensweise mit anderen Lehrenden, der Schulärztin bzw. dem Schularzt, der Schulpsychologie oder anderen Expertinnen und Experten absprechen.
- 4) Maßnahmen immer in Absprache mit der betroffenen Person setzen bzw. bei Gefahr in Verzug entsprechend reagieren.



TIPP: Was kann die Schule tun, damit Opfer sich eher trauen, selbst Hilfe zu holen?

Schüler/innen, die Opfer von Gewalt werden, trauen sich oft lange nicht, mit anderen darüber zu sprechen. Hier ist es hilfreich, wenn es in der Schule **ein möglichst direktes Angebot** gibt und Schüler/innen bestenfalls anonym Vorfälle melden können bzw. Hilfe bekommen. Dies kann ein „**Briefkasten**“ (real und als E-Mail-Adresse) sein oder **Vertrauenslehrende**. Auch Lehrende, die in Facebook mit ihren Schülerinnen und Schülern befreundet sind (sein wollen), können hier eine wichtige Ansprechperson sein.

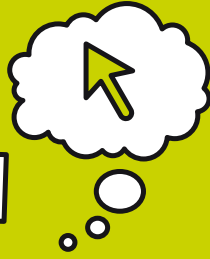
3.5 Tipps für die Elternarbeit

Möchte man Maßnahmen gegen Mediengewalt an der Schule setzen, sind Eltern – vor allem bei Schülerinnen und Schülern der Grundschule und Sekundarstufe 1 – wichtige Partner/innen. Die Elternarbeit ist daher ein wichtiger Faktor. Hier darf es nicht darum gehen, die Aufgabe dem jeweils anderen aufzubürden („Das muss die Schule leisten“ <-> „Dafür sind die Eltern zuständig“), sondern es ist wichtig, einen gemeinsamen Weg zu gehen. Erfolgreiche Gewaltprävention muss auf allen Ebenen ansetzen! Es darf auch nicht darum gehen, die Defizite der Eltern aufzuzeigen. Das **Ziel ist es, eine Aufklärung und Bewusstseinsbildung zu erreichen.**

Mehrere Möglichkeiten bieten sich dazu an:

- **Elternbildung** rund um das Thema „Gewalt in den Medien“ anregen (über den Elternverein) oder selbst durchführen – vom Vortrag bis zum Facebook-Workshop bzw. einer LAN-Party (= dabei werden Computer zu einem Netzwerk zusammengeschlossen: die Teilnehmer/innen können sich dann in unterschiedlichen Computerspielen messen) ist alles denkbar und möglich.
- **Kinder unterrichten ihre Eltern:** Die Vorbereitung erfolgt im Unterricht, die Umsetzung im Rahmen eines Elternabends.
- **Informationsmaterial** an Eltern weitergeben, mit Hinweisen auf Unterstützungsangebote für Eltern (z. B. Rat auf Draht, Saferinternet.at).
- **Information der Eltern**, dass in der Schule im Bereich „Gewalt in den Medien“ gearbeitet wird, wie dies in der Praxis aussieht und im Elternhaus weitergeführt werden kann.

**erst denken,
dann klicken.**



10 Tipps und Fragen für Schülerinnen und Schüler

1. Verhalte dich anderen gegenüber immer so, wie du gerne hättest, dass man sich dir gegenüber verhält.
2. Frag nach, wenn du von anderen Personen Bilder oder Filme machen und veröffentlichen möchtest. Es gibt ein „Recht am eigenen Bild“ – achte dieses bei anderen! Wenn du selbst etwas Unangenehmes über dich im Netz findest, erkundige dich, wie du es wieder löschen kannst bzw. dafür sorgen kannst, dass es gelöscht wird.
3. Kenne die eigenen Grenzen. Was ist für dich Gewalt, was ist noch Spaß?
4. Wann ist ein Kommentar auf Facebook noch Spaß, wann ist er schon beleidigend? Versetze dich dabei in die Rolle des anderen: Wie würdest du dich an ihrer/seiner Stelle fühlen? Wie kannst du auf Beleidigendes reagieren, wie deine Freunde?
5. Mach dir bewusst, was gewalthaltige Inhalte in Medien bei dir bewirken und auslösen. Wie fühlst du dich dabei/danach? Wie lange beschäftigen sie dich? Warum sind sie interessant, warum sind sie abstoßend?
6. Wie ist dein Umgang mit Computerspielen und gewalthaltigen Inhalten? Warum nützt du sie?
7. Gewalt ist niemals eine Lösung. Finde Wege für dich selbst, wie du Probleme anders lösen kannst, ohne Gewalt anwenden zu müssen. Hol dir Hilfe, wenn du merkst, dass du selbst keine anderen Wege findest (z. B. bei Beratungsstellen speziell für Kinder und Jugendliche, bei vielen kannst du dir anonym und kostenlos Hilfe holen!).
8. Bei einem verletzenden Eintrag in Facebook oder einem beleidigenden Film über dich: Wie kannst du reagieren, ohne „zurückzuschlagen“?
9. Wenn dich Inhalte aus Medien beschäftigen, du nicht schlafen kannst oder Alpträume hast, dann rede darüber. Das ist nicht schwach, sondern klug! Es gibt viele Beratungsstellen speziell für Kinder und Jugendliche, bei denen du auch völlig anonym und kostenlos darüber sprechen kannst, was dich beschäftigt.
10. Schau dir nur an, was du auch wirklich sehen willst und wobei du dich wohl fühlst – unabhängig davon, was andere wollen.

4 Beratungsstellen und Unterstützung

Zu beachten: Vor einer Kontaktaufnahme mit der Polizei ist es empfehlenswert, sich bei einer geeigneten Opferschutzeinrichtung oder anwaltlichen Beratungsstelle über die Möglichkeiten beraten zu lassen. Bei einem Officialdelikt **muss** die Polizei einen Fall weiterverfolgen, auch wenn das Opfer das nicht möchte und sich lediglich informieren wollte.

Für Kinder und Jugendliche

Rat auf Draht: www.rataufdraht.at

- Kostenloser, anonymer 24h-Notruf für Kinder, Jugendliche und deren Bezugspersonen unter der Nummer 147 (ohne Vorwahl)
- Online-Beratung unter <http://rataufdraht.orf.at/?area=Beratung>

Kinder- und Jugendanwaltschaften Österreichs: www.kija.at

Nützliche Kontaktadressen, Angebote und Themen rund um die Rechte von Kindern und Jugendlichen.

„Helping Hand(y) Hotline“: www.gewaltinfo.at

- Kostenlose, anonyme Telefonberatung für gewaltbetroffene Kinder täglich von 8 bis 20 Uhr unter der Telefonnummer 0800/240 368

Die Möwe: www.die-moewe.at

Kinderschutzzentren für physisch, psychisch oder sexuell misshandelte Kinder:

- Kostenlose Helpline täglich von 8 bis 20 Uhr unter der Telefonnummer 0800/80 80 88
- Online-Beratung unter <https://die-moewe.beranet.info>

Frauenhelpline „Halt der Gewalt“: www.frauenhelpline.at

Kostenlose telefonische Erst- und Krisenberatung für Frauen/Migrantinnen, Kinder und Jugendliche, die von Gewalt betroffen sind:

- 24h-Telefonberatung unter der kostenlosen Helpline 0800/222 555
- Muttersprachliche Beratung in Arabisch, Englisch, Bosnisch-Kroatisch-Serbisch, Rumänisch, Spanisch und Türkisch
- E-Mail: frauenhelpline@aoef.at

Eine Übersicht der Hilfseinrichtungen und Institutionen in ganz Österreich finden Sie unter www.gewaltinfo.at.

Für die Schule

Schulpsychologischer Dienst und Bildungsberatung: www.schulpsychologie.at

Liste der schulpsychologischen Beratungsstellen in den einzelnen Bundesländern:

www.schulpsychologie.at/download/beratungsstellen.pdf

Weißer Feder – Gemeinsam für Fairness und gegen Gewalt: www.gemeinsam-gegen-gewalt.at

Im Bereich „Vernetzung → Kooperationspartner“ finden Sie eine Auflistung von Initiativen, die zum Thema „Gewaltprävention“ mögliche Ansprechpartner sein können.

Bundeskanzleramt: www.frauen.bka.gv.at

Im Bereich „Publikationen → Publikationen zum Download“ finden Sie die Broschüre „Geschlechtersensible Angebote zur Gewaltprävention im schulischen Bereich“ mit ausführlichen Informationen zu Referentinnen und Referenten zum Thema „Prävention von Gewalt und sexueller Gewalt“.

Click & Check: www.clickundcheck.at

Ein Präventionsangebot für Schüler/innen, Lehrende und Eltern der Polizei in ganz Österreich.

Für Eltern

Familienberatungsstellen: www.familienberatung.gv.at

Familienberatungsstellen in ganz Österreich stehen Ihnen bei Erziehungsfragen zur Seite (Suchfunktion im Bereich „Beratungsstellen“).

Sonstige Beratungsstellen

Opfer-Notruf: www.opfer-notruf.at

- Kostenlose Beratung für Opfer von Straftaten unter der Telefonnummer 0800/ 112 112
- E-Mail: opfernotruf@weisser-ring.at

Kriminalprävention: www.bmi.gv.at

Im Bereich „Prävention → Jugend“ finden Sie wichtige Informationen und Links zu den Projekten der Jugendgewaltprävention und die Kontaktadressen in den Bundesländern, wenn Sie sich für einen Schulvortrag interessieren.

- Unter der Servicenummer 059-133 erreichen Sie immer die nächstgelegene Polizeidienststelle in ganz Österreich



5 Weiterführende Links und Materialien

Allgemeine Informationen

Saferinternet.at – Die österreichische Informations- und Koordinierungsstelle für sichere Internetnutzung mit praktischen Informationen und konkreten Tipps, Broschüren- und Veranstaltungsservice sowie Beratung: www.saferinternet.at

Handywissen.at – Das Informationsportal mit häufigen Fragen und Antworten rund um die sichere und verantwortungsvolle Handynutzung: www.handywissen.at

Stopline – Die anonyme Meldestelle gegen Kinderpornografie und nationalsozialistische Wiederbetätigung im Internet: www.stopline.at

Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur – Peer-Mediation an österreichischen Schulen: www.bmukk.gv.at/schulen/unterricht/ba/peer-mediation.xml

Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (BuPP) im Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend: www.bupp.at

Click & Check – Ein Präventionsangebot für Schüler/innen, Lehrende und Eltern der Polizei in ganz Österreich: www.clickundcheck.at

filmABC – Institut für angewandte Medienbildung und Filmvermittlung. In der Rubrik „Unterrichtsmaterialien“ finden sich Themenhefte wie z. B. Heft 30 „Kick-Ass“ zum Thema Wirkungsforschung und Mediengewalt, Heft 18 „Gewalt in Musikvideos – Gangster Rap medienpädagogisch betrachtet“, „Spaß mit Hase“ zum Thema „Happy Slapping“: www.filmabc.at

Filmdatenbank der Jugendmedienkommission beim BMUKK (JMK) – mit Kurzinformationen sowie inhaltlichen Begründungen zur Alterskennzeichnung und Positivkennzeichnung von Filmen und Medien ab dem Jahr 2000: www.bmukk.gv.at/jmk-db

Gewalt-Schule-Medien – Ein Projekt der Education Group mit aktuellen Informationen, Seminaren, Medien für den Unterrichtseinsatz: www.edugroup.at/bildung.html

mediamanual.at – Die interaktive Plattform des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur für die aktive Medienarbeit an der Schule: www.mediamanual.at

Weißer Feder – Gemeinsam für Fairness und gegen Gewalt. Die Initiative „Weiße Feder“ des BMUKK verfolgt das Ziel, aktiv gegen Gewalt an Schulen aufzutreten und bietet auf der Website Schüler/innen, Eltern und Lehrenden umfassende Informationen zum Thema: www.gemeinsam-gegen-gewalt.at

Rechtliche Grundlagen

Website von Richter Dr. Franz Schmidbauer mit vielen Informationen zum Internetrecht inkl. Gesetzestexten, Urteilssammlungen, Kommentaren etc.: www.internet4jurists.at

Rechtsinformationssystem des Bundes mit Gesetzestexten und gerichtlicher Entscheidungssammlung: www.ris.bka.gv.at

Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend – Informationen zum Jugendschutz: www.bmwfj.gv.at/Jugend/Jugendschutz

Studien, Bücher und weitere Materialien

Agentur für soziale Perspektiven ASP (2011): *Versteckspiel – Lifestyle, Symbole und Codes von neonazistischen und extrem rechten Gruppen*. Online: www.dasversteckspiel.de.

Bauer, A. T., Maireder, A., Nagl, M., Korb & B., Krakovsky, C. (2010): *Forschungsprojekt: Jugend – Medien – Gewalt. Gewalt durch und in neuen Medien*. Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft. Fakultät für Sozialwissenschaften, Universität Wien.
Online: www.bmukk.gv.at/schulen/sb/jugendmediengewalt.xml (5.9.2012).

Gugel, G. (2008): *Handbuch Gewaltprävention. Für die Grundschule und die Arbeit mit Kindern*. Institut für Friedenspädagogik Tübingen.
Online: <http://friedenspaedagogik.de/blog/2011/gewaltpraevention-in-der-schule> (5.9.2012).

Grimm, P. & Rhein, S. (2007): *Slapping, Bullying, Snuffing! Zur Problematik von gewalthaltigen und pornografischen Videoclips auf Mobiltelefonen von Jugendlichen*. Berlin: VISTAS.

Grimm, P., Rhein, S. & Clausen-Muradian, E. (2008): *Gewalt im Web 2.0. Der Umgang Jugendlicher mit gewalthaltigen Inhalten und Cyber-Mobbing sowie die rechtliche Einordnung der Problematik*. Berlin: VISTAS.

Jensen, U., Knoch, H., Morat D. & Rürup M. (Hrsg.) (2011): *Gewalt und Gesellschaft. Klassiker modernen Denkens neu gelesen*. Göttingen: Wallstein Verlag.

Kessler, D. & Strohmeier, D. (2009): *Gewaltprävention an Schulen. Persönlichkeitsbildung und soziales Lernen (2. veränderte Auflage)*. Salzburg: ÖZEPS.

Kiegel, M., Zeintl & M., Windemuth, D. (2009): BGAG-Report 1/2009: *Maßnahmen zur Prävention von Gewalt an Schulen: Bestandsaufnahme von Programmen im deutschsprachigen Raum*. Literaturstudie. Berlin: Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung e. V.
Online: www.dguv.de/iag/de/publikationen/_dokumente/report2009_01.pdf (5.9.2012).

Kunczik, M. & Zipfel, A. (2010): *Medien und Gewalt. Befunde der Forschung 2004–2009. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend*.
Online: www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=165440.html (5.9.2012).

Nolting, Hans-Peter (2005): *Lernfall Aggression: Wie sie entsteht – wie sie zu vermindern ist. Eine Einführung*. Reinbek: rororo.

Rosenberg, Marshall B. (2007): *Gewaltfreie Kommunikation. Eine Sprache des Lebens*. 7. überarb. und erw. Neuaufl., Junfermann: Paderborn.

Verein wienXtra (2009): *Tagungsdokumentation JUGEND & GEWALT*.
Online: www.wienextra.at/fileadmin/daten/OeA/PDF/pdfs_2009/tagungsdoku_jugend_gewalt.pdf (5.9.2012)

Virtual Stages Against Violence: Online-Spiel „*The Big Brain*“.
Online: <http://virtualstages.eu/de/bigbrain>

Weißer Feder – Gemeinsam für Fairness und gegen Gewalt: *AVEO – Austrian Violence Evaluation Online Tool*. Selbstevaluationsinstrument zum Gewaltvorkommen an Schulen.
Online: <http://aveo.schulpsychologie.at>

6. Übungen

Die folgenden Übungen beinhalten Anregungen, wie Sie als Lehrende/r Ihren Unterricht zum Thema „Medien und Gewalt“ gestalten können. Die Übungen sind nach drei Tätigkeitsschwerpunkten für die Schüler/innen unterteilt:

- Analysieren und Verstehen
- Experimentieren und Produzieren
- Beeinflussen und Manipulieren

Weitere Übungen finden Sie in folgenden Unterrichtsmaterialien von Saferinternet.at:

- „Das Handy in der Schule. Mit Chancen und Risiken kompetent umgehen“
- „Aktiv gegen Cyber-Mobbing. Vorbeugen – Erkennen – Handeln“
- „Schutz der Privatsphäre im Internet“

Unter www.saferinternet.at/broschuerenservice können Sie diese Materialien kostenlos downloaden bzw. nachbestellen.

Übung 1: Mein Medientagebuch

Kategorie: Analysieren und Verstehen

Lehrplanbezug: Deutsch, Digitale Kompetenzen, Mathematik, Statistik (zur Auswertung)

Material: Raster „Medientagebuch“

Ziele

- Ein Bewusstsein für den eigenen Medienkonsum schaffen
- Den eigenen Medienkonsum und dabei speziell den Anteil an gewalthaltigen Inhalten reflektieren

Ablauf

Vorbereitung

Für diese Übung müssen Sie vorab ein Raster für das „Medientagebuch“ erstellen. Darin geben die Schüler/innen an, wie viele Minuten sie mit einem Medium verbracht haben. Der Anteil an Minuten, in welchem sie mit gewalthaltigen Inhalten zu tun hatten, wird extra angeführt.

Beispiel:

	Handy		Computer		Bücher	
	Minuten	Davon Gewalt	Minuten	Davon Gewalt	Minuten	Davon Gewalt
18:00 – 18:30	10	0	30	8	0	0
18:00 – 18:30	22	5	30	20	0	0

Erstellen Sie den Raster mit Zeitabständen von 30 Minuten. Achten Sie darauf, dass mehrere Medien zur gleichen Zeit benutzt werden können. Wenn sie den Raster mit einem Tabellenkalkulationsprogramm erstellen (z. B. MS Excel), können Sie die Ergebnisse automatisch auswerten.

Phase 1

Die Schüler/innen erhalten die Aufgabe, eine Woche lang ein Medientagebuch zu führen. Vorab werden gemeinsam Regeln für das Medientagebuch erstellt:

- Wie sollen die Aufzeichnungen erfolgen?
- Wer darf diese einsehen?
- Wie wird das Tagebuch im Unterricht genutzt?

Im Medientagebuch wird der Medienkonsum durchgehend sieben Tage lang (24 Stunden!) festgehalten. Die Nutzungsdauer folgender Medien kann erfasst werden:

- Computer (ohne Internet)
- Internet am Computer
- Handy (Telefonieren, SMS)
- Internet am Handy
- Apps am Handy
- Bücher
- Zeitungen, Zeitschriften
- Radio
- Fernseher
- Video/DVD
- Video/Musik/Podcasts/Fotos selbst machen
- Musik inkl. MP3-Player
- Spiele (Handy, Computer, Internet)
- Spielkonsole

Phase 2

Die Ergebnisse des Medientagebuchs werden nach Ablauf einer Woche gemeinsam reflektiert. Dabei können Nutzungszeiten mehrerer Schüler/innen miteinander verglichen (Klassendurchschnitt versus Einzelzeiten) oder je Schüler/in ermittelt werden.

Mögliche Auswertungsfragen:

- Wie hoch ist der Anteil an gewalthaltigen Inhalten am Medienkonsum?
- Gibt es bei deinem Medientagebuch Ergebnisse, die dich überraschen?
- Gibt es Ergebnisse, die du erwartet hast?

Übung 2: Gewalt in Medien analysieren

(adaptiert nach: Gugel, G. (2011): Praxisbox Medien und Gewalt. Problemfelder und Handlungsmöglichkeiten. Tübingen: Institut für Friedenspädagogik. S. 38)

Kategorie: Analysieren und Verstehen

Lehrplanbezug: Deutsch, Politische Bildung, Soziales Lernen

Ziele

- Filme analysieren und ihren Gewaltanteil reflektieren
- Täter- und Opferrollen reflektieren und hinterfragen
- Motive für Gewaltdarstellungen analysieren und versuchen, diese offen zu legen

Ablauf

Phase 1

Die Schüler/innen arbeiten in kleinen Gruppen. Jede Gruppe sucht auf www.youtube.com nach einem Film, der zumindest teilweise gewalthaltige Inhalte aufweist. Das kann ein Trailer zu einem Kinofilm oder einem Computerspiel oder ein kurzer Zeichentrickfilm sein. Anhand der Fragestellungen im „Arbeitsblatt zu Übung 2“ (S. 44) analysiert nun jede Gruppe ihren Film.

Phase 2

Die Ergebnisse werden auf einem Plakat dargestellt. Dazu erstellen die Schüler/innen Screenshots, in denen die „Beweise“ ihrer Analyse dokumentiert sind. Ziel ist es, die Filmanalyse auf einem Plakat grafisch umzusetzen. Die Analyse kann auch als Mindmap dargestellt werden.

Arbeitsblatt zu Übung 2: Gewalt in Medien analysieren

Welche Arten von Gewalt werden gezeigt?

- Absichtlich oder unbeabsichtigt
- Physische oder psychische Gewalt
- Geringfügige, schwere oder extreme Schädigung

Folgen:

- Werden die Folgen von Gewalt gezeigt?
- Welche Folgen werden gezeigt?
- Wie werden die Folgen der Gewalt gezeigt (realistisch, Genre-Konventionen folgend, übertrieben)?
- Was löst dies bei Zuschauer/innen aus?

Realitätsnähe:

- Wird reale oder dargestellte (fiktionale) Gewalt gezeigt?
- Woran erkennt man das?

Sanktionen:

- Wie werden Tat und Täter/innen beurteilt?
- Werden die Taten verurteilt? Wenn ja, von wem?
- Werden die (negativ oder positiv dargestellten) Täter/innen verfolgt und bestraft?
- Welche Sanktionen gibt es und was passiert mit den Täter/innen?
Vergeltung, Verletzung, rechtsstaatliche Mittel (z. B. Anzeige), gar nichts?

Geschlecht:

- Welche Rollen nehmen Frauen ein? Welche Männer?
- Wie werden Frauen bzw. Männer als Täter/innen bzw. Opfer dargestellt?

Welche Motive für Gewalt werden gezeigt?

- Sozial legitimierte Gewalt: Schutz anderer, legitime Diensthandlungen, Selbstverteidigung
- Eigene Ziele erreichen
- Ideologische, religiöse, emotionale, sexuelle Motive

Opfer und Täter/innen:

- Wie werden die Opfer von Gewalt dargestellt?
- Wie werden die Täter/innen charakterisiert? Eher positiv, neutral, negativ?

Welche Botschaft ist mit der Gewaltdarstellung und ihren Folgen verbunden?

- Kritik an Gewalt
- Verherrlichung von Gewalt
- Legitimierung von Gewalt
- Mehrdeutige Botschaft

Übung 3: Täter/in und Opfer – wer ist was?

(adaptiert nach: BMUKK (1992): Gewalt und Horror in Medien. Unterrichtsmaterialien zur Medien-erziehung, 5.-9. Schulstufe, Heft 3. Wien: BMUKK. S. 11)

Kategorie: Analysieren und Verstehen

Lehrplanbezug: Deutsch, Informatik, Bildnerische Erziehung, Soziales Lernen

Ziele

- Täter- und Opferrollen reflektieren, erkennen und beschreiben können
- Täter- und Opferrollen selbst in einer Geschichte umsetzen können
- Lösungsorientierten Ausgang der Geschichten sicher stellen

Ablauf

Die Schüler/innen stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf. Eine Reihe stellt die Täter/innen dar, die andere Reihe die Opfer. Vor Beginn des Spiels verbeugen sich die Darsteller/innen wie bei einem Judo-Kampf voreinander. Nun wird eine pantomimische Auseinandersetzung dargestellt, bei der die Täter/innen die Initiative übernehmen. Nach drei Minuten wird gewechselt, die Täter/innen werden zu Opfern und umgekehrt. Dieser Wechsel erfolgt zwei Mal. Nach jeder Sequenz verbeugen sich die Darsteller/innen. Nach dem Spiel schütteln sich die Schüler/innen, stampfen auf und schreien „Ende“, um wieder aus der Rolle zu finden.

Variante 1

Statt der Pantomime können in Kleingruppen Skulpturen (Opfer und Täter/innen) erstellt werden. Mit diesen wird ein Konflikt dargestellt. Auch hier ist es sinnvoll, die Rolle danach „abzuschütteln“. Anschließend werden gemeinsam Situationen gesucht, in denen es zu einem Wechsel zwischen Opfer und Täter/innen kommen kann.

Variante 2

Die Schüler/innen reflektieren anhand ihrer Lieblingsserien, wie es im Film zu Täter- und Opferrollen kommt. Sie arbeiten typische Merkmale und Charakteristika beider Rollen heraus und suchen nach Situationen, in denen beide Rollen in einer Person vorkommen. Anschließend versuchen sie, Situationen aus ihrem Alltag zu finden, wo sich die Rollen verschieben können.

Variante 3

Die Schüler/innen erarbeiten in Gruppen kurze Geschichten aus ihrem Alltag. Das können Geschichten sein, in denen es zum Tausch von Täter- und Opferrolle kommt, oder komplexe Situationen, in denen die Rollen nicht klar verteilt sind. Diese werden als Fotostory in Word oder als Comic (z. B. mit Comic Life, www.comiclife.com) umgesetzt. Ziel des Comics ist es, alternative Lösungsvorschläge zu erarbeiten. Dazu können zählen: Vermittlung durch Dritte, Einschalten der Schule o. ä.

Hinweis: Bei Cyber-Mobbing-Vorfällen passiert dieser Rollenwechsel immer wieder!

Beispiel für eine Fotostory Cyber-Mobbing

Fotostory Cyber-Mobbing

1



Hahaha! Wie schaut denn die aus?

Laura surft im Internet. Sie sieht Ninas neues Foto auf einer Internetplattform und postet einen gemeinen Kommentar.

2



Bin ich wirklich so hässlich? Was werden die Buben denken?

Nina bekommt eine Benachrichtigung mit dem Kommentar von Laura zu ihrem Foto. Auch andere „Internetfreunde“ lesen was Laura geschrieben hat.

3



HAHAHA! Total super was du geschrieben hast!

Alle lachen über Nina. Lauras Freunde finden cool, was Laura unter das Foto geschrieben hat.

4



Was will denn die hier?

Hallo! Ich bin Nina. Kann ich mit dir reden?

Am nächsten Tag beschließt Nina Laura zur Rede zu stellen. Übers Internet findet Nina die Adresse heraus und besucht sie. Laura ist überrascht.

5



Schließlich bittet Laura Nina herein und die Mädchen reden über den Vorfall. Nina erklärt Laura wie traurig und wütend sie wegen dem Kommentar war und ein wenig später entschuldigt sich Laura.

6



Vielleicht sehen wir uns mal wieder!

Tschüss!

Laura versteht nun ihr falsches Verhalten und Nina verzeiht ihr.

© „Fotostory Cyber-Mobbing“ (2011): Franziska Nadler, Christian Weber, Lena Reicher, Hannah Konrad, Kathrin Huber. Evangelisches Realgymnasium Oberschützen.

Übung 4: Was darf sein? Wo sind die Grenzen?

Kategorie: Analysieren und Verstehen

Lehrplanbezug: Deutsch, Soziales Lernen

Material: www.spass-oder-gewalt.de

Ziele

- Für Mädchen: Wahrnehmungen in Beziehungen erkennen
- Für Burschen: Erlaubtes, Nicht-Erlaubtes und Grenzen dazwischen erkennen
- Für die Gruppe: Regeln zum wertschätzenden Umgang miteinander erstellen

Ablauf

Vorbereitung

Die Übungen auf www.spass-oder-gewalt.de dienen als Ausgangspunkt. Bei der Website handelt es sich um eine interaktive Lernplattform zur Prävention sexueller Gewalt. Diese unterstützt Lehrende dabei, mit Schüler/innen zu den Themen „Sexualisierte Gewalt“ sowie „Sexuell übergriffiges Verhalten“ zu arbeiten. Dabei lernen die Jugendlichen, sexualisierte Gewalt in ihrem eigenen Verhalten und Umfeld zu erkennen, zu vermeiden und mit Zivilcourage dagegen vorzugehen.

Für die Übung werden Mädchen und Burschen räumlich getrennt aufgeteilt.

Ablauf Mädchen

Phase 1

Persönliche Reflexion zum Thema „Beziehung“:

- Wann ist eine Beziehung gut?
- Wie muss ich mich bzw. mein Partner sich verhalten, damit eine Beziehung gut ist?
- Woran erkenne ich, dass eine Beziehung schief läuft?
- Was ist mir in einer Beziehung wichtig?

Phase 2

„Partnertest“ auf www.spass-oder-gewalt.de: Jedes Mädchen überlegt für sich, welche Aussagen auf aktuelle oder vergangene Beziehungen zutreffen bzw. in einer Beziehung akzeptabel oder inakzeptabel wären. Die Ergebnisse werden anschließend auf freiwilliger Basis diskutiert. Dabei können selbst erlebte Situationen, Situationen von Freundinnen, der Mutter etc. als Anstoß genutzt werden.

Phase 3

Die Mädchen überlegen, wie sie sich bei Übergriffen verhalten können. Dazu finden sie auf www.spass-oder-gewalt.de unter „Selbstverteidigung“ Videos, die zeigen, wie man sich selbst schützen kann.

Ablauf Burschen

Phase 1

Persönliche Reflexion zu den Themen „Sind Pornos ungesund?“ und „Selbstbefriedigung“ mit Anleitung auf www.spass-oder-gewalt.de. Da diese Themen sehr persönlich sind, sollte dazu keine Diskussion angeleitet werden.

Phase 2

Im Online-Test „Wie cool muss ein Mann sein?“ auf www.spass-oder-gewalt.de sollen die Burschen zuerst in Einzel- oder Partnerarbeit die Aufgaben erfüllen. Anschließend soll zu den Themen „Selbstachtung“, „Eitelkeit“ und „Stolz“ ein gemeinsamer Austausch stattfinden. Die Themen werden getrennt voneinander diskutiert.

Phase 3

Abschließend gibt es eine gemeinsame Gruppenarbeit zu den vorher getrennt behandelten Themen. In dieser soll die Gruppe eigene Regeln beschließen, mit denen sie Belästigungen ahndet und ein Eingreifen gegen Übergriffe ermutigt. Das Kapitel „Mit Regeln Frieden schaffen“ auf www.spass-oder-gewalt.de bietet eine Vorlage für eigene Regeln.

Übung 5: Die Computerspiel-Tester/innen

(adaptiert nach: BMUKK (1992): Gewalt und Horror in Medien. Unterrichtsmaterialien zur Medien-erziehung, 5.-9. Schulstufe, Heft 3. Wien: BMUKK. S. 11)

Kategorie: Analysieren und Verstehen

Lehrplanbezug: Politische Bildung, Soziales Lernen

Ziele

- Den Sinn von Verboten reflektieren
- Das Zustandekommen von Empfehlungen besser nachvollziehen können
- Verstehen, warum Verbote übertreten werden und welche Folgen das haben kann

Ablauf

Phase 1

Die Schüler/innen machen sich mit dem **Jugendschutzgesetz im eigenen Bundesland** (1) und der Alterskennzeichnung von Computerspielen nach der **PEGI bzw. USK-Kennzeichnung** (2) vertraut.

- (1) Einen Überblick über die Jugendschutzgesetze in den Bundesländern zum Thema „Vermeidung bestimmter Medien, Gegenstände und Dienstleistungen“ finden Sie auf **HELP.gv.at**:
www.help.gv.at/Portal.Node/hlpd/public/content/174/Seite.1740240.html
- (2) Das europaweite Kennzeichnungssystem PEGI informiert ab welchem Alter das Spiel aus Jugendschutzsicht unbedenklich ist und welche Art von problematischen Inhalten im Spiel vorkommen. PEGI gibt jedoch keine Auskunft über die tatsächliche „Spielbarkeit“. Oft sind Spiele, die mit „3“ oder „7“ gekennzeichnet sind, viel zu komplex, um von allen Kindern dieser Altersstufe auch wirklich gespielt werden zu können. Weitere Informationen finden Sie unter www.pegi.info bzw. unter www.usk.de sowie im Saferinternet.at-Elternratgeber „Computerspiele“ und unter www.saferinternet.at/themen/computerspiele.

Phase 2

In der Klasse wird eine „Kommission zum Testen von Computerspielen“ eingerichtet. Dazu schlagen die Schüler/innen Spiele vor, die sie kennen, auch wenn nicht alle davon für ihr Alter geeignet sind. Das können sein: Online-Spiele, Browser-Games oder Spielkonsolen-Spiele. Das Medium ist weniger wichtig als der Inhalt.

Phase 3

Die Kommission betrachtet nur die Inhalte eines Spieles entsprechend den Vorgaben des Jugendschutzgesetzes. Als Vorlage können die Kriterien der BuPP (Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen) unter www.bupp.at/die-bupp/kriterien herangezogen werden. In einer ersten Phase wird festgestellt, ob gegen ein Spiel grundlegende pädagogische Bedenken bestehen. Dafür bestehen bei der BuPP folgende Kriterien:

„Das Spiel besteht (fast) nur aus Gewalt – Krieg und Kampf sind die hauptsächlichen

Handlungen und andere Aufgaben dienen nur dazu, den nächsten Kampf oder Krieg zu gewinnen; Die Darstellung von Gewalt ist nicht für die Alterszielgruppe geeignet; Das Spiel hat ein diskriminierendes, rassistisches, nationalistisches oder sexistisches Spielkonzept; Die Befriedigung voyeuristischer Interessen ist zentrale Motivation (es geht nur um die Befriedigung von Gewalt-Fantasien); steht nur die Gewalt im Mittelpunkt oder können auch Geschicklichkeit/Taktik/Strategie/Kommunikation/trainiert werden; etc.“²⁶

Ein Spiel, das in diese Kategorie fällt, wird bei der BuPP nicht weiter bearbeitet. Nun muss die Kommission entscheiden, wie sie damit umgeht, und ob sie stattdessen ein anderes Spiel wählt.

Phase 4

Das gewählte Spiel wird mittels folgender Kriterien beurteilt:

- Wie viel Gewaltdarstellung enthält das Spiel und wie wird die Gewalt dargestellt?
- Sind gewalttätige oder aggressive Akte durch den Spieler/die Spielerin zu steuern?
- Gibt es andere Möglichkeiten als den Kampf, um das Spiel zu gewinnen?
- Wenn ja, welcher Art und in welcher Breite und Intensität wird die Gewalt bzw. Aggression dargestellt?
- Welche Konsequenzen haben gewaltvolle Handlungen? Werden sie durch das Spiel „belohnt“ (Punkte, zusätzliche Leben, nächstes Level etc.) oder „bestraft“ (Punkteabzug, Zeitverlust, Verlust eines Lebens etc.)?
- Ab welchem Alter ist das Spiel zu empfehlen?

Für jedes Spiel wird ein Prüfbericht mit einer Altersempfehlung in Bezug auf die gewalthaltigen Inhalte erstellt.

Variante 1

Die Schüler/innen erstellen als Hausübung einen Testbericht über ein Computerspiel, zum Beispiel ihr Lieblingsspiel. In der Klasse wird anschließend reflektiert, warum Verbote bei Computerspielen sinnvoll sein können, wer sich an solche Verbote hält und warum sie manchmal übertreten werden. Auch die Frage, ob gewalthaltige Computerspiele gewalttätig machen können, sollte mit den Schüler/innen anhand der folgenden Fragen diskutiert werden:

- Warum spielen Jugendliche Spiele, die für ihr Alter nicht geeignet sind?
- Was ist an unerlaubten Spielen so attraktiv?
- Kommt die Spielekommission zu ähnlichen Ergebnissen wie professionelle Einrichtungen (PEGI, USK, BuPP)?
- Was können Konsument/innen von Bewertungen erwarten?

Variante 2

Die Schüler/innen sprechen mit ihren Eltern über die Bewertung von Computerspielen und erklären ihnen die Testergebnisse. Anschließend wird gemeinsam in der Familie besprochen, wie man mit den Empfehlungen umgeht – an welche hält man sich und an welche nicht?

²⁶ Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen. Manual und Prüfprotokoll für die Bewertung von Computer- und Konsolenspielen durch Jugendliche. Version 1.3., erstellt von Herbert Rosenstingl, BMWFJ Abt. II/5.

Übung 6: Das „Gewaltfilm“-Konzentrat

(adaptiert nach: BMUKK (1992): *Gewalt und Horror in Medien. Unterrichtsmaterialien zur Medien-erziehung, 5.-9. Schulstufe, Heft 3. Wien: BMUKK. S. 9*)

Kategorie: Experimentieren und Produzieren

Lehrplanbezug: Deutsch, Bildnerische Erziehung, Politische Bildung, Soziales Lernen

Ziele

- Handlungsmuster von Filmen mit Gewaltinhalten erkennen und reflektieren können
- Wiederkehrende Stereotypen erkennen und benennen können
- Auseinandersetzung mit den Hintergründen von Gewalttaten in Filmen ermöglichen
- Reflexionen in der eigenen Mediengestaltung nutzen
- Unterschiede zwischen Burschen und Mädchen in der Gewaltbetrachtung sehen
- Beschäftigung mit Gewaltentstehung, Eskalationsprozessen und dem eigenen Gewaltpotenzial

Ablauf

Die Klasse wird in mehrere Gruppen aufgeteilt: eine reine Mädchengruppe, eine Burschengruppe und eine oder mehrere gemischte Gruppen.

Phase 1

Die Gruppen analysieren verschiedene Filme (Handyfilme, Filme aus dem Internet etc.), in denen sie bereits Gewaltdarstellungen gesehen haben. Dabei interviewen Schüler/innen mit weniger Erfahrung die Schüler/innen mit mehr Erfahrung. Zur Unterstützung können in *YouTube* auch Ausschnitte aus dem jeweiligen Film gesucht und gezeigt werden. Ziel dieser Phase ist es, die Muster in Filmen zu entschlüsseln. Folgende Fragen können dabei hilfreich sein:

- Welche „Zutaten“ machen einen Film besonders furchterregend?
- Wie werden besonders furchteinflößende Szenen aufgebaut?
- Wie wird Spannung erzeugt?
- Welche Helden und Gegenspieler/innen sind besonders häufig anzutreffen?
- Welche Rolle spielt die reale/irreale Welt?
- Wie „real“ muss Gewalt dargestellt sein, wie viel Fantasie ist gut?
- Wie unterscheidet sich filmische von realer Gewalt?

Die erste Phase ist abgeschlossen, wenn jede Gruppe eine kurze „Checkliste für den perfekten Gewalt-Film“ erstellt hat.

Phase 2

Aus den einzelnen Checklisten fasst die gemischte Gruppe die wichtigsten Kriterien zusammen, die als „Konzentrat des Gewaltfilms“ angesehen werden können. Die Mädchen- bzw. Burschengruppe überlegt je eine Geschichte für einen solchen Film. Jede dieser Geschichten muss alle Kriterien des konzentrierten „Gewaltfilms“ enthalten.

Dabei soll auch darauf geachtet werden, dass die Gewaltszenen im Drehbuch logisch aus den Motiven und Handlungen der Figuren hervorgehen, also nicht bloß eine Aneinanderreihung von Kampfszenen sind. Dazu sollten sich die Schüler/innen auch mit der eigenen Gewaltfähigkeit auseinandersetzen und davon ausgehend überlegen, in welchen Situationen die Figuren im Film Gewalt anwenden würden.

Phase 3

Ein bzw. beide Drehbücher werden nun verfilmt. Musik, Licht, Darstellung, Requisiten und Maske werden entsprechend eingesetzt. Als Aufnahmegерäte können Handys verwendet werden, der Film wird am Computer geschnitten. Die Gruppe, die die Checklisten zusammengefasst hat, kontrolliert, ob wirklich alle Kriterien im Film umgesetzt sind. Sie berät dabei die beiden anderen Gruppen. Zu beachten ist beim Dreh, besonders von Actionfilmen:

- Nach Möglichkeit sollten alle Schüler/innen nach dem Rotationsprinzip alle Positionen beim Dreh besetzen – also etwa vor der Kamera stehen, Kamera führen, Ton aufnehmen und das fertige Produkt schneiden
- Schüchterne Schüler/innen, die im Unterricht oft „untergehen“, sollten im Film die Held/innen verkörpern. Sportliche und extrovertierte Schüler/innen sollten dagegen eher die Schurken bzw. „Opfer“ darstellen. Es wirkt immer besser, wenn der/die Schwächere siegt!
- Sollte es Kampfszenen geben, müssen diese besonders sorgfältig entwickelt und zunächst langsam einstudiert werden, am besten auf Matten im Turnsaal – Verletzungsgefahr!
- Kampfszenen ermöglichen ein Ausloten der eigenen körperlichen Grenzen und Möglichkeiten. Sie sind ein Miteinander, kein Gegeneinander. Ein Film-Kampf ist das Gegenteil eines echten Kampfes, je besser die Darsteller/innen miteinander vertraut sind, umso besser wirkt der Kampf.

Achtung: Beachten Sie bei der Erstellung der Filme die **Urheberrechte!** Nutzen Sie Musik mit Creative Commons-Lizenz, z. B. von www.jamendo.com.

Sollte die Erstellung von Filmen zu aufwändig sein, können die Schüler/innen auch Fotostories entwickeln.

Phase 4

Gemeinsame Reflexion der fertigen Filme:

- Haben Mädchen/Burschen die Kriterien unterschiedlich umgesetzt?
- Wo sind die Ähnlichkeiten/Unterschiede?
- Spricht der Film der Mädchen auch Burschen an und umgekehrt?
- Welche Szenen sind in den Filmen besonders gut gelungen? Warum?

Variante

Schüler/innen, die sich nicht mit Gewaltfilmen beschäftigen möchten, können alternativ dazu (scheinbar) harmlose Filme wie Sitcoms oder Zeichentrickserien analysieren. Als Alternative bei der Produktion kann auch versucht werden, einen Film zu planen, der ganz ohne Gewalt auskommt und trotzdem die entsprechende Altersgruppe anspricht.

Übung 7: Was mich zornig macht!

(adaptiert nach: BMUKK (1992): *Gewalt und Horror in Medien. Unterrichtsmaterialien zur Medien-erziehung, 5.-9. Schulstufe, Heft 3. Wien: BMUKK. S. 15*)

Kategorie: Experimentieren und Produzieren

Lehrplanbezug: Deutsch, Politische Bildung, Soziales Lernen

Ziele

- Gründe von Gewalt im eigenen Leben erkennen und reflektieren können
- Bei Aggressionen konstruktiv reagieren lernen und Lösungswege dazu überlegen

Ablauf

Variante 1 – ABC Liste

Thema: „Was macht mich wütend und zornig?“

Die Schüler/innen erstellen eine „ABC-Liste Gewalt“, indem sie zu jedem Buchstaben im Alphabet eine oder mehrere Assoziationen (Situationen, Personen, Anlässe) aufschreiben, die mit Gewalt zu tun haben. Sie haben dafür nur zwei Minuten Zeit. Nach Fertigstellen der Liste wird gemeinsam zu jedem Punkt eine Lösung entwickelt. Die Lösung kann eine Handlungsanleitung für den Umgang mit solchen Situationen sein. Daher kann es sinnvoll sein, diese mit der gesamten Klasse an der Tafel zu erarbeiten.

Variante 2 – Geschichten schreiben

Thema: „Als ich einmal besonders zornig war ...“

Die Schüler/innen schreiben jeweils anonym eine kurze Geschichte bzw. Situation auf und versuchen dabei besonders die Gründe für ihren Zorn zu beschreiben. Anschließend zerknüllen sie das Blatt Papier und werfen es in die Mitte. Jede/r Schüler/in hebt eine Papierkugel auf und schreibt eine mögliche Lösung dazu, eventuell auch nur ein Stichwort. Das geschieht insgesamt drei Mal. Zum Schluss bekommt jedes Kind seine eigene Geschichte wieder, indem die Geschichten aufgelegt werden und sich jedes Kind die eigene holt.

Variante 3 – Bildergeschichte und Collage

Thema: „Was mich besonders zornig und wütend macht“

Die Schüler/innen zeichnen jeweils eine kurze Geschichte bzw. Situation auf, auch kreative Collagen sind erlaubt. Anschließend zerknüllen sie das Blatt Papier und werfen es in die Mitte. Jede/r Schüler/in hebt eine Papierkugel auf und schreibt/malt eine mögliche Lösung dazu, auch ein Stichwort kann genügen. Das geschieht insgesamt drei Mal. Zum Schluss bekommt jedes Kind seine eigene Geschichte wieder.

Lösungsinformationen

Auflösungen zu den Geschichten sind Handlungsanleitungen, wie mit solchen Situationen umgegangen werden kann. Dazu kann zählen: sich abregieren, mit einem Boxsack trainieren, Laufen gehen, eine Person zur Vermittlung einschalten, nachfragen, ob man etwas richtig verstanden hat etc.

Übung 8: Ich hab' Angst vor ...

*[adaptiert nach: BMUKK (1992): Gewalt und Horror in Medien. Unterrichtsmaterialien zur Medien-
erziehung, 5.-9. Schulstufe, Heft 3. Wien: BMUKK. S. 23-28]*

Kategorie: Experimentieren und Produzieren

Lehrplanbezug: Deutsch, Soziales Lernen

Ziele

- Rollenbilder reflektieren
- „Altersspezifische Ängste“ verdeutlichen

Ablauf

In dieser Übung wird auf so genannte „altersspezifische Ängste“ eingegangen. Diese sollen im Laufe der Übung verdeutlicht werden. Sollten die Schüler/innen die Aufgabe mangels eigener Erlebnisse nicht lösen können, müssen sie dazu Personen interviewen, die zur jeweiligen Gruppe gehören (siehe unten). Kinder dürfen und sollen hier sogar stereotype Ansichten zusammenstellen.

Phase 1

Die Schüler/innen schreiben Situationen auf, die ihnen Angst machen.

Phase 2

In kleinen Gruppen werden Collagen erstellt, in der die Angstbilder verschiedener Personen/ Altersgruppen verdeutlicht werden:

- 3-jähriges Mädchen
- 6-jähriger Bursche
- 10-jähriges Mädchen
- 12-jähriger Bursche
- 16-jähriges Mädchen
- 18-jähriger Bursche
- Mutter
- Großvater
- Informatiklehrer/in
- Religionslehrer/in
- Direktor/in

Phase 3

Reflexion und Vergleich:

- Bei wem gibt es ähnliche Angstbilder?
- Gibt es zwischen Mädchen/Burschen – Männern/Frauen – Alten/Jungen Unterschiede oder Ähnlichkeiten? Welche?
- Gibt es kulturelle Unterschiede?
- Gibt es Unterschiede im Alter?

Achtung: Die Konfrontation mit den eigenen Ängsten und auch den Ängsten anderer kann zu Irritationen und Verunsicherung führen. Daher ist es notwendig, die Übung klar aufzulösen und den Alltagsbezug wieder herzustellen, damit die Schüler/innen nicht in dieser „Angstatmosphäre“ hängen bleiben. Wird vereinzelt sehr massiv Angst zum Ausdruck gebracht, muss der/die Lehrende Unterstützung holen oder mit diesem/r Schüler/in individuell weiter arbeiten.

Lösungsinformationen

Wie geht man mit Ängsten im Alltag um? Je nach Alter der Kinder werden andere Wege sinnvoll sein, wichtig ist aber in jedem Fall darüber zu reden. Überlegen Sie mit den Schüler/innen, wie dies in ihrem Fall mit Gleichaltrigen sein könnte. Weitere Informationen finden Sie unter:

www.elternwissen.com/erziehung-entwicklung/kind-stark-selbstbewusst/art/tipp/nehmen-sie-ihrem-kind-die-angst.html

Übung 9: Happy Slapping: Was darf man – was nicht?

Kategorie: Experimentieren und Produzieren

Lehrplanbezug: Deutsch, Bildnerische Erziehung, Medienkunde, Soziales Lernen

Ziele

- Ein Bewusstsein dafür entwickeln, was man filmen/veröffentlichen darf und was nicht
- Eigene Regeln für den Umgang miteinander im Netz entwickeln
- Eine Checkliste für den eigenen Gebrauch erstellen

Ablauf

Ausgehend von der „Bit & Byte-Show“ zum Thema „Handy-Kamera“ erstellen die Schüler/innen einen Kriterien-Katalog für Filme, die man (nicht) veröffentlichen darf.

Link zum Video: www.youtube.com/user/saferinternetat#p/f/1/6AAy17UOGWg

Phase 1

Die Schüler/innen diskutieren, welche Inhalte veröffentlicht werden dürfen und welche nicht. Gemeinsam wird eine Checkliste für die Erstellung eines Films mit mindestens fünf Kriterien für „Erlaubt“ bzw. „Verboten“ erstellt. Diese Checkliste dient dann als Basis für die Recherchen der Jugendlichen.

Variante für Schüler/innen bis 12 Jahre

In Gruppen werden nun z. B. mit dem Handy kurze Filme erstellt, die den erlaubten Kriterien entsprechen. Dabei ist darauf zu achten, dass die Schüler/innen einander nicht verletzen oder schädigen und die Darstellungen nicht in das private Umfeld der Schüler/innen eingreifen.

Variante für Schüler/innen ab 13 Jahre

In Gruppen werden Beispiele aus dem eigenen Umfeld gesucht (*Facebook*, *YouTube* oder andere beliebte Seiten im Internet), die diesen erlaubten Kriterien entsprechen. Für jeden Punkt auf der Checkliste sollen die Schüler/innen ein eigenes Beispiel finden. Die Beispiele werden in einem Dokument auf einer Lernplattform, z. B. einem Wiki, verlinkt.

Phase 2

In einer abschließenden Reflexion werden die Kriterien nun noch einmal überprüft, die Checkliste inhaltlich ergänzt, kreativ gestaltet und in der Klasse aufgehängt.

Lösungsinformationen

Bei Bildern/Fotos erlaubt:

- Erstellt im öffentlichen Raum
- Abgebildete wurden gefragt
- Keine nachteiligen Darstellungen der Beteiligten

Bei Bildern/Fotos nicht erlaubt:

- Nachteilige Darstellung der Personen (z. B. Trinkbilder, Nacktbilder, Bilder in der Umkleidekabine, am Klo, beim Duschen ...)
- Veröffentlichung ohne Zustimmung der abgebildeten Personen
- Darstellung von Gewaltanwendungen

Übung 10: Literaten unterwegs: Poetry Slam/Spoken Word

Kategorie: Experimentieren und Produzieren

Lehrplanbezug: Deutsch, Informatik, Bildnerische Erziehung

Ziele

- Kreativen sprachlichen Zugang zum Thema „Gewalt“ finden
- Eigene Gedichte verfassen und eventuell mit Medien umsetzen
- Eigene Definition von Gewalt finden
- Gewalt mit Sprache reflektieren

Ablauf

Phase 1

Die Schüler/innen überlegen sich vorab, 1. was für sie Gewalt bedeutet und 2. was sie als besonders gewalttätig empfinden.

Phase 2

Ausgehend vom Gedicht „**Humorlos**“ von **Erich Fried** erstellen die Schüler/innen ähnliche Gedichte.

Humorlos

Die Jungen
werfen
zum Spaß
mit Steinen
nach Fröschen

Die Frösche
sterben
im Ernst.

(© Aus: Erich Fried, Anfechtungen. Verlag Klaus Wagenbach, Berlin 1967)

Phase 3

Die eigenen Gedichte können in einem literarischen Wettbewerb (Stichwort „Poetry Slam“) oder als „Spoken Word Performance“, durch Musik oder Filme/Bilder untermalt, präsentiert werden.

Übung 11: Eltern sehen das anders! Oder: Words hurt

Kategorie: Experimentieren und Produzieren

Lehrplanbezug: Deutsch, Soziales Lernen

Ziele

- Sprache auf ihre aggressive Wirkung hin reflektieren
- Unterschiede im Sprachgebrauch zwischen verschiedenen Generationen sichtbar machen
- Einen kreativen Umgang mit den Bedeutungen von Schimpfwörter finden

Ablauf

Die Schüler/innen interviewen sich gegenseitig und befragen anschließend ihre Eltern, welche Schimpfwörter sie in geschriebener und gesprochener Sprache als noch tragbar erachten und welche nicht. Für beide Generationen werden entsprechende Listen erstellt. Alle gesammelten Wörter und die jeweiligen Einschätzungen sollen genau begründet werden. Anschließend suchen die Schüler/innen nach möglichen Beispielen, welche Auswirkungen diese Schimpfwörter haben können.

Variante Volksschule

Die Schüler/innen sammeln Schimpfwörter und suchen dafür möglichst kreative „Ersatzschimpfwörter“. Mit ihren Eltern besprechen sie, ob diese „Ersatzschimpfwörter“ zu Hause erlaubt wären und besprechen, wie damit umgegangen werden kann:

- Wer darf wann schimpfen?
- Was ist ok?
- Was ist nicht ok?

Übung 12: Anti-Gewalt-Songcontest (alias FM4-Protestsongcontest)

Kategorie: Beeinflussen und Manipulieren

Lehrplanbezug: Musik, Deutsch

Ziele

→ Den Umgang mit Gewalt kreativ thematisieren

Ablauf

Phase 1

Die Schüler/innen finden sich in Gruppen zusammen, die miteinander einen Song machen möchten. Entscheidend für die Gruppenbildung ist der Musikstil, der umgesetzt werden soll.

Phase 2

Jede Gruppe erstellt einen Song zum Thema „Gewalt“ bzw. „gegen Gewalt“.

Phase 3

Der „Anti-Gewalt-Songcontest“ kann schulweit umgesetzt werden. Anschließend wird ein Song als Sieger gekürt, z. B. im Zuge einer Veranstaltung. Die Organisation kann durch Lehrer/innen oder Schüler/innen im Rahmen eines Projektes erfolgen.

Übung 13: Eingreifen oder nicht?

(Adaptiert nach: Programm „Demokratie lernen und leben“ der BLK²⁷. Materialsammlung zum Training von Zivilcourage (2005). Brandstätter-Morawietz V., Universität Zürich; Frey D., Universität München, Anlage 1)

Kategorie: Experimentieren und Produzieren

Lehrplanbezug: Deutsch, Politische Bildung, Soziales Lernen

Material: Tapetenrolle mit Skala von 1 – 100, Arbeitsblätter

Ziele

- Eigene Bereitschaft für zivilcouragiertes Handeln einschätzen können
- Individuelle Unterschiede beim zivilcouragierten Handeln anderer erkennen
- Erkennen, dass es unterschiedliche Gründe gibt, warum man nicht eingreift
- Förderliche und hinderliche Faktoren für zivilcouragiertes Handeln erarbeiten

Ablauf

Vorbereitung

Eine Tapetenrolle wird mit einer Skala von 1 bis 100 beschriftet. Der/die Lehrende erstellt Arbeitsblätter mit kurzen Beschreibungen von Situationen, in denen zivilcouragiertes Handeln erforderlich sein könnte. Einige Vorschläge:

- Ein Schüler beklagt sich bei einem Lehrer oder der Schulleitung über einen anderen Lehrer ohne mit dem Betroffenen selber zu reden.
- Eine unbeliebte Schülerin wird vom Meinungsführer der Klasse geärgert, beschimpft, gemobbt. Keine/r der anderen Schüler/innen greift ein, aus Angst, selbst zum Opfer zu werden.
- Ein Schüler erzählt einen Ausländerwitz. Die anderen lachen zwar nicht darüber, aber es sagt auch keiner etwas dagegen.

Phase 1

Die beschriftete Tapetenrolle wird im Raum ausgelegt. Die Schüler/innen erhalten die Arbeitsblätter mit den verschiedenen Situationen. Diese werden nach persönlicher Einschätzung auf der Skala zugeordnet: Wie sicher ist es, dass ich in dieser Situation – in welcher Form auch immer – eingreifen würde? (1 = ausgeschlossen/ 100 = ganz sicher) Die Meinungsäußerung erfolgt durch Vorlesen und Ablegen der Blätter; eine Begründung unterbleibt zunächst.

²⁷ Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung und Forschungsförderung (<http://blk-demokratie.de>)

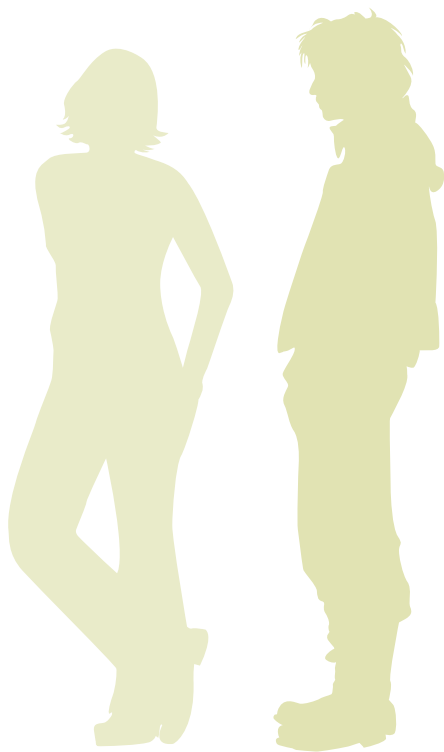
Phase 2

Liegen alle Blätter auf dem Boden, wird die Diskussion angeregt: Gibt es Blätter, die jemand anders platzieren würde? Warum? Die Schüler/innen haben nun die Möglichkeit, die Blätter neu zu ordnen und dies zu begründen. Mögliche Diskussionspunkte können sein:

- Persönliche Einschätzung von Situationen, die ein Eingreifen erfordern
- Arten der Diskriminierung und Gewalt (verbal, physisch)
- Formen des Eingreifens
- Ursachen für das Nicht-Eingreifen



Notizen





Impressum

Schulmaterialien

Medien und Gewalt

Herausforderungen für die Schule

© Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT)

2. Auflage 2012

Alle Rechte vorbehalten

Medieninhaber, Herausgeber und Sitz der Redaktion:

Saferinternet.at/Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation
Margaretenstraße 70, 1050 Wien

Redaktion: DIⁱⁿ Barbara Amann-Hechenberger, DIⁱⁿ Barbara Buchegger, Mag. Christoph Kaindel,
Mag.^a Elke Prochazka, Mag.^a Sonja Schwarz

Pädagogische und didaktische Beratung:

Dipl. Päd.ⁱⁿ Martina Hochenauer, MSc, Mag.^a Sylvia Kummetz, DIⁱⁿ Birgitta Loucky-Reisner,
Dipl.Päd.ⁱⁿ Helene Swaton

Design, Satz:

veni vidi confici® | Atelier für visuelle Kommunikation

Herstellung:

Gutenberg Druck GmbH, Johannes Gutenberg Straße 5, 2700 Wr. Neustadt

Rückfragen und Nachbestellungen:

Saferinternet.at/Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation
Margaretenstraße 70, 1050 Wien
Website: www.saferinternet.at
E-Mail: office@saferinternet.at
Telefon: (01) 595 21 12-0

Die nichtkommerzielle Vervielfältigung und Verbreitung ist ausdrücklich erlaubt unter Angabe der Quelle Saferinternet.at und der Website www.saferinternet.at.

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr.

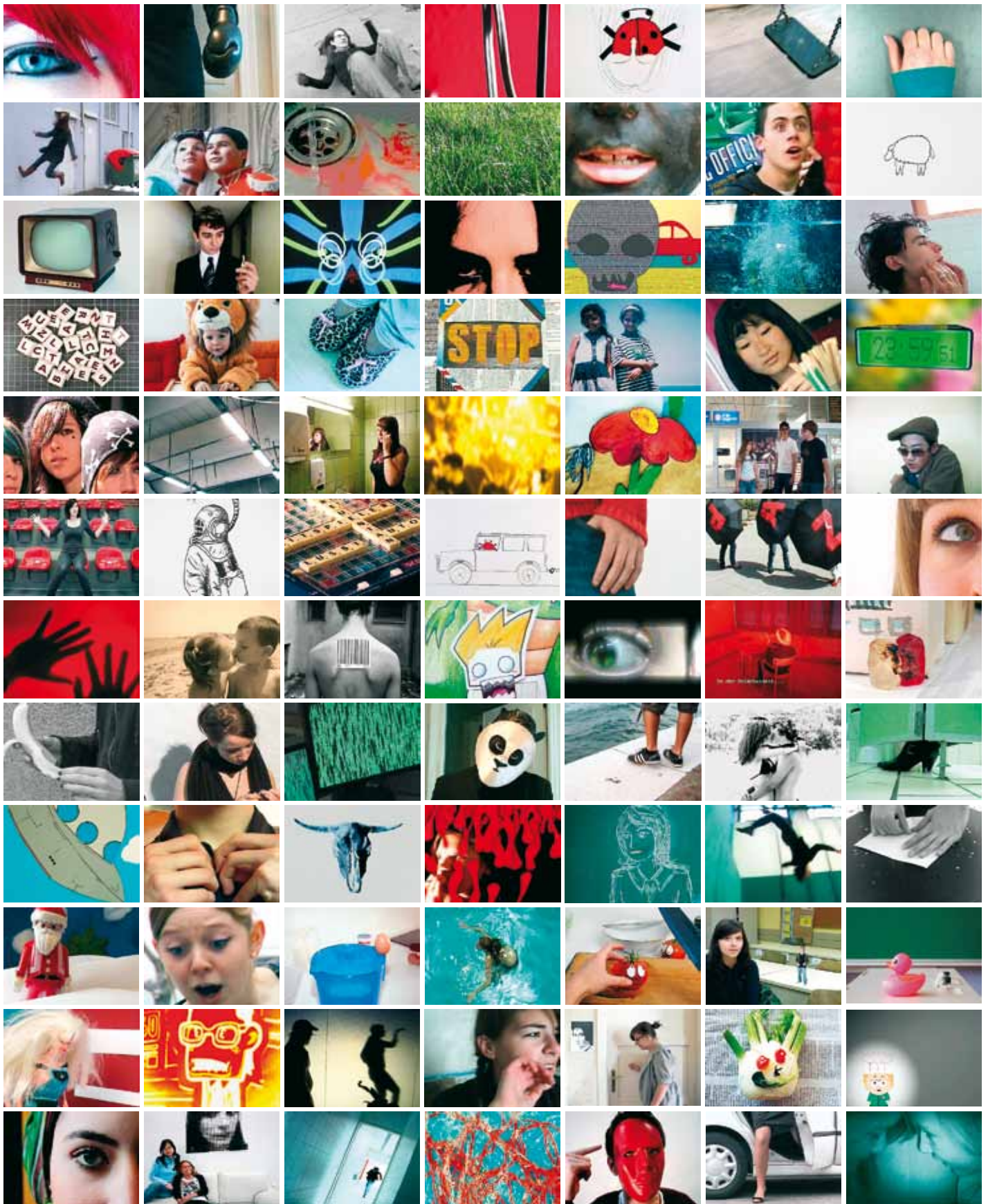
Eine Haftung der Autor/innen oder von Saferinternet.at/Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation ist ausgeschlossen.

Gefördert durch:

Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur

Europäische Union – Safer Internet Programm: <http://ec.europa.eu/saferinternet>





mla media literacy award®

Der Medienwettbewerb für die aktive Medienarbeit an der Schule
anmeldung+infos: www.mediamanual.at // office@mediamanual.at

bm:uk Bundesministerium für
Unterricht, Kunst und Kultur



Partner von Saferinternet.at:



bm:uk

bmwfi
Bundesministerium für
Wirtschaft, Familie und Jugend

BUNDESKANZLERAMT  ÖSTERREICH

Microsoft®

