

Mediale Darstellungen von Gewalt, Krieg und Tod Wirkungsvermutungen auf Kinder und Jugendliche

Kurzbericht zur Tagung am 10. November 2015 in Hannover

Die Tagung „Mediale Darstellungen von Gewalt, Krieg und Tod - Wirkungsvermutungen auf Kinder und Jugendliche“ der Landesstelle Jugendschutz (LJS) am 11. November 2015 in der Akademie des Sports Hannover betrachtete mögliche Wirkungen von medialen Gewaltdarstellungen auf Kinder und Jugendliche.

Themenschwerpunkte waren:

- der Umgang mit Gewaltdarstellungen auf den Plattformen YouTube und Facebook
- die Berichterstattung über Gewalt, Tod und Sterben in der medialen Unterhaltung
- Moralische Konfliktbewältigung in Computerspielen
- Einblicke in den Alltag der FSF-Prüfpraxis

Die Schwerpunkte:

Dennis Bangert vom NJoy Radio kritisierte den jeweiligen Umgang der Unterbindung von Gewaltvideos auf den Plattformen Facebook und YouTube: Nutzer beider Plattformen können über die Suchleiste bzw. im Newsfeed auf Gewaltvideos und -bilder zugreifen, ohne dass dieser Zugriff durch die Betreiber sonderlich eingeschränkt und unterbunden werde. Hier sei insbesondere die Politik gefordert, welche Zugriffserschwernisse auf gewalttätige Inhalte – ähnlich wie die späteren Sendezeiten des Fernsehprogramms – gesetzlich regeln müsse.

Professor Dr. Thomas Hestermann von der Hochschule Macromedia Hamburg untersuchte die journalistischen medialen Berichterstattungen von Gewalt. Nachrichten wollen über selektive dramatisierte Berichterstattungen die Zuschauerschaft emotionalisieren, um dadurch eine möglichst hohe Einschaltquote zu erreichen. In der pädagogischen Arbeit sei es die Aufgabe,

diese Inszenierungsmechanismen nach Quote und Emotionen zu reflektieren und zu einem bewussten Umgang mit Bildern anzuregen.

Die moralischen Konflikte von Gamern bei Computerspielen standen im Mittelpunkt der Betrachtungen von Professorin Dr. Manuela Pietraß der Universität der Bundeswehr München. Anhand eines Videospiele „Spec Ops: The Line“, welches den Spielenden mit den Folgen seiner getroffenen Entscheidungen konfrontiert, zeigte sie auf, dass Spielende je nach Altersstufe unterschiedliche Stufen des Medialitätsbewusstseins besitzen: Da sich die moralische Urteilskraft, d.h. die kognitive Reife Moralprobleme zu lösen, auf verschiedenen Entwicklungsstufen unterscheidet, sei es wichtig, derartige Videospiele im Sinne des Jugendmedienschutzes mit einer hohen Altersbeschränkung zu versehen.

Professor Dr. Christoph Klimmt von der Hochschule für Musik, Theater und Medien referierte über Darstellungsmuster von Sterben, Tod und Trauer in der TV-Unterhaltung. Kennzeichen dieses Muster ist die Visualisierung des physischen Todes unter der weitest gehenden Ausblendung des sozialen Todes. In Videospiele zeigen sich je nach Spielgenre unterschiedliche, das Sterben relativierende Sterbensmetaphoriken, welche die Publikumsbedürfnisse nach Moral, Maskulinität und möglicherweise Coping-Strategien wecken. Medienpädagogische Chancen sieht Klimmt u.a. in einer Förderung der Medienkompetenz durch Aufdeckung verzerrter medialer Darstellungen von Tod und Sterben und in einer Maskulinitätspädagogik, die todesverachtende Videospielehelden kritisch hinterfragt.

Die Arbeit der FSF-Prüfpraxis stellte Susanne Bergmann von der Freiwilligen Selbstkontrolle Berlin vor. Anhand filmischer Sequenzen zeigte sie auf, wie anhand der Risikodimensionen der Gewaltbefürwortung bzw. Gewaltförderung, der übermäßigen Angsterzeugung und der sozialetischen Desorientierung Fernsehhalte unter Berücksichtigung der Kriterien des Jugendmedienschutzes eingeordnet werden. Dabei reichen alleinige Einschränkungen und Regulierungen des Fernsehprogramms für einen bewussten Umgang mit Medien nicht aus: Vielmehr müsse ressourcenorientiert mit Kindern und Jugendlichen gearbeitet werden, das soziale Umfeld solle dabei eine Vorbildfunktion einnehmen und die Medienkompetenz gefördert werden.

(Autor: Tobias Wittchen)