

# Zahlen und Fakten zu Gewalt in Unterhaltungsmedien

## 1. Medienkonsum

„Es ist uns allen bewusst: Medien sind aus unserem Leben nicht mehr wegzudenken. Es gibt kaum einen Haushalt, in dem kein elektronisches Gerät steht. ... Fernseher, Radio, Fax, Computer, Internet, Handy, Bücher, Zeitungen und Zeitschriften bestimmen zu einem grossen Teil unser Leben und das unserer Kinder und Jugendlichen. ...“

*(Aus: pro juventute-Ratgeber «Handyknatsch, Internetfieber, Medienflut. Chancen und Gefahren des Medienmix im Familienalltag»).*

Der Kinder- und Jugendalltag wird mehr und mehr von virtuellen Welten geprägt. Durch die Expansion der Medien sowie deren gestiegene Zugänglichkeit und Verfügbarkeit wird Kindheit und Jugend heute in hohem Masse durch fiktive, simulierte Räume beeinflusst. Unterhaltungsbedarf, Langeweile oder Informationslust verleiten zum Knopfdruck. Allen Untersuchungen zufolge (Quellenangaben am Ende des Textes) ist Langeweile der wesentliche Anlass, sich in virtuelle Welten zu begeben.

Dass neue Medien heute in die Erziehung eines Kindes hineinspielen, ist offensichtlich. Das Problem dabei ist, dass sich ein digitaler Graben zwischen den Generationen auftut – und somit auch zwischen Eltern und Kindern.

## 2. Nutzen der Medien für Kinder und Jugendliche

Für eine altersgerechte Nutzung der neuen Medien spricht vieles. Kinder lernen dabei spielerisch den Umgang mit verschiedenen Technologien. Studien zeigen, dass durch die gezielte, auf Kinder und ihre Fähigkeiten abgestimmte und von den Eltern eng begleitete Nutzung, das logische Denkvermögen gefördert werden kann, die Problemlösungskompetenz unterstützt und die Auge-Hand-Koordination trainiert wird.

Auch die Uno-Kinderrechtskonvention, die in der Schweiz seit zehn Jahren in Kraft ist, anerkennt in Artikel 17 (Zugang zu den Medien; Kinder- und Jugendschutz) ausdrücklich die wichtige Rolle der Massenmedien.

Fernsehen, Video, DVD, Handy, Spielkonsole, GameBoy, Computer und Internet können den (Spiel-)Alltag von Kindern und Jugendlichen ergänzen, sollten andere Möglichkeiten der Freizeitgestaltung aber nicht verdrängen. Dazu braucht es von den Eltern Spielregeln sowie einiges an Aufmerksamkeit und Durchsetzungsvermögen.

## 3. Handy, Fernseh- und Computerkonsum von Kindern und Jugendlichen

Der Charakter der Nutzung von Medien durch Kinder und Jugendliche ist gemäss einer neuen EU-Studie in Europa recht homogen. Verschiedene neuere Studien belegen, dass immer mehr Kinder und Jugendliche Zugang zu den neuen Medien haben – oft stehen Fernseher und Computer im eigenen Zimmer – und diese auch immer häufiger nutzen.

### 3.1 Kinder (2 bis 5 Jahre)

Generell erleben Kinder bis circa sechs Jahre Darstellungen am Fernsehen und am Computer als real und fiebern dementsprechend mit. Ob Fünfjährige einer fantasievollen Kinderserie folgen, ein altersgerechtes Spiel mit dem GameBoy spielen, in der Tagesschau Zeugen

einer Kriegsszene werden oder mit älteren Geschwistern am Computer ein Adventuregame spielen: alles spielt sich für sie wirklich, jetzt und ganz in der Nähe ab.

Eine Untersuchung ergab, dass selbst Vierjährige noch grosse Schwierigkeiten haben, Fernsehwerbung zu verstehen. Im Kleinkindalter ist das Bilderbuch weltweit und schichtenübergreifend das Leitmedium. Empathie, die Fähigkeit, sich in andere hineinzusetzen, entwickelt ein Kind ab dem zweiten Lebensjahr. Drei- bis Vierjährige begreifen, dass andere Menschen auch Wahrnehmungen haben, ab dem fünften Jahr erzählen Kinder komplexere Geschichten, ab zwölf Jahren schliesslich ist ein Denken in wechselnden Perspektiven und damit das Einnehmen des Blickwinkels eines anderen Menschen, möglich.

Die emotionale Kompetenz entwickelt sich bis zum Alter von sechs Jahren. Durch die Mediennutzung trainieren Kinder ihr Medienverständnis. Der Medienkonsum muss aber durch die Eltern aufmerksam und informiert begleitet werden, damit sich Kinder die ihrem Alter entsprechende Medienkompetenz aneignen können.

### **3.2 Schulkinder (6 bis 13 Jahre)**

#### **Handy**

Etwa 45 Prozent der Kinder besitzen inzwischen ein eigenes Handy. Dabei sind es überwiegend die 10 bis 13jährigen (62 Prozent). Bei den 6 bis 9jährigen besitzt immerhin ein Fünftel ein Handy. Gerne werden Prepaid-Karten zur Kostenkontrolle benutzt (82 Prozent). Mit dem Handy wird telefoniert (39 Prozent mindestens einmal täglich) und werden SMS verschickt (46 Prozent häufig). Gerne wird damit auch gespielt (57 Prozent) und mit Klingeltönen (36 Prozent) und Logos/Screenbilder (24 Prozent) dem Gerät ein individueller Style verpasst.

Die Verbreitung von Mobiltelefonen geht zwar weiter, aber hauptsächlich bei den älteren Kindern. Den Jüngsten fällt es dagegen eher schwer, ihre Eltern von der absoluten Notwendigkeit eines eigenen Handys zu überzeugen.

#### **Fernsehen und Computer**

Obwohl der Computer an Bedeutung für Kinder gewinnt, bleibt dennoch das Fernsehen die liebste Freizeitbeschäftigung. Der Fernseher ist auch das Medium, für das Kinder in diesem Alter die grösste emotionale Bindung empfinden und auf das sie am wenigsten verzichten könnten. Fast jedes zweite Kind hat einen eigenen Fernseher im Zimmer.

Der Anteil der Kinder, die bereits Erfahrungen mit dem Computer gesammelt haben, steigt seit Jahren kontinuierlich an. Nach neusten Ergebnissen zählen 81 Prozent der Kinder zwischen sechs und 13 Jahren zu den Computernutzenden – wobei der Anteil bei Jungen (85 Prozent) höher liegt als bei Mädchen (76 Prozent). Bereits bei den Sechs- bis Siebenjährigen zählen 57 Prozent zu den Nutzenden, bei den 12- bis 13jährigen sind es dann mit 96 Prozent fast alle.

Immer mehr Kinder haben heute die Möglichkeit das Internet zu nutzen: Vier Fünftel der Haushalte mit Kindern haben Zugang zum Internet und über die Hälfte der Kinder zwischen sechs und dreizehn Jahren hat bereits Erfahrung mit dem Netz. Meistens werden dabei Informationen gesucht, online gespielt oder spezielle Kinderseiten angesurft. Über ein Drittel der Internetsutzenden hat bereits Chaterfahrung. Vor allem ältere Kinder nutzen diese Kommunikationsform.

### **3.3 Jugendliche (12 bis 18 Jahre)**

#### **Handy**

Aktuell haben nahezu alle Jugendlichen in der Schweiz mindestens ein Handy zur Verfügung. Dabei erlaubt die technische Ausstattung zumindest potenziell eine Vielzahl verschie-

dener Nutzungen. Die meisten Handys sind internetfähig und verfügen über eine Kamera. Jeder Zehnte kann mit dem Handy fernsehen. Die verschiedenen Handyfunktionen werden aber vergleichsweise wenig wahrgenommen. Am meisten wird das Handy für SMS, zum Telefonieren und Fotografieren benutzt. Für Jüngere haben Spiele eine grössere Bedeutung.

Dass per Handy auch brutale Videos oder Pornofilme verschickt werden, ist bei weiten Teilen der Jugendlichen bekannt. 35 Prozent bestätigen, dass sie jemanden kennen, der schon einmal solche Filme zugeschickt erhielt.

### **Fernsehen und Computer**

Computer nehmen im Leben junger Menschen einen immer breiteren Raum ein. Müssten sich Jugendliche für ein Medium entscheiden, würden 26 Prozent den Computer und jeweils 18 Prozent Fernseher und Internet wählen. Obwohl der Fernseher noch immer das am meisten genutzte Medium ist, wird er in der persönlichen Wichtigkeit der Jugendlichen erstmals durch den Computer vom Spitzenplatz verdrängt. Fast alle Jugendlichen haben zu Hause Zugang zu Computer (98 Prozent) oder Internet (92 Prozent). 60 Prozent der 12- bis 18jährigen besitzen einen eigenen Computer, 38 Prozent haben einen eigenen Internetanschluss im Zimmer.

Mehr als zwei Drittel aller Jugendlichen sind mehrmals pro Woche oder häufiger online. Dabei wird das Internet vor allem als Kommunikationsmedium genutzt, die häufigsten Tätigkeiten sind der Austausch über Instant Messenger und E-Mail, mehr als ein Viertel der jugendlichen Internetnutzerinnen und -nutzer sucht aber auch regelmässig Chatrooms auf. Nach Einschätzung der Jugendlichen entfallen 60 Prozent ihrer Nutzungszeit auf den Bereich Kommunikation, 23 Prozent auf die Informationssuche und 17 Prozent wird für Online-Spiele verwendet.

## **4. Entwicklungsbeeinträchtigung durch Gewalt in Unterhaltungsmedien**

Die neuere Aggressionsforschung (General-Aggression-Modell) sieht einen Zusammenhang zwischen wiederholter Zuwendung zu gewalthaltigen Spielinhalten und der Verfestigung von aggressiven Vorstellungen und aggressiven Erwartungsschemata. Aggressive Skripte werden besser erlernt und besser zugänglich gemacht und können deshalb im Alltag wahrscheinlich auch besser abgerufen werden als andere Konfliktlösungsmuster. Gewalthaltige Inhalte lösen zudem Erregung aus. Normalerweise reagieren wir auf Gewalt eher mit einer gewissen Bedrückung; hier aber findet eine Desensibilisierung statt, das heisst das Einfühlungsvermögen in andere nimmt ab.

Gerade bei Online-Spielen werden Gefühle schnell und effektiv verdrängt, Kinder können Frust und Wut abbauen, finden vermeintlich Sympathie, Freunde und Zuwendung. Darin liegt das Suchtpotenzial. Deshalb müssen Kinder bei Computerspielen das rechte Mass lernen, wie in anderen Dingen auch. Doch das kann schwierig sein: Fernsehen und Videos schauen, Handykonsum, Spiele am Computer und an Konsolen, Surfen und Chatten im Internet – das gehört bereits bei Grundschulern zum Alltag. Und, so ergaben Untersuchungen, bereits Viertklässler konsumieren Spiele mit extremen Gewaltdarstellungen.

Die Veränderung passiert nicht durch einen einzelnen Film oder ein Bild, sondern durch die permanente Reizüberflutung der Sinnesorgane. Es gilt heute als empirisch gesichert, dass Filme und Spiele, welche den Konsum von Pornografie und Gewalt zur Alltäglichkeit machen, ein Faktor sind, der Gewalthandlungen mitbedingt. Alles ist jederzeit zugänglich, es berührt die Kinder und Jugendlichen nicht mehr. Als Folge dieses Bildkonsums geht bei vielen Kindern und Jugendlichen gemäss Studien die soziale Kompetenz verloren.

## 5. Erziehungsbeeinträchtigung

Eltern sind vor die Aufgabe gestellt, ihre Kinder vor Gefahren und Beeinträchtigungen durch Medien zu schützen und somit im Alltag Kinder- und Jugendmedienschutz zu praktizieren. Das Gefährdungspotenzial von Medieninhalten ist aber für Erziehende bei dem ständig wachsenden und unübersichtlicher werdenden Medienangebot schwer zu erkennen. Denn oft haben die Eltern wenige Informationen darüber, ob Unterhaltungsmedien für ihre Kinder geeignet sind, um welche Inhalte es dabei geht und ab wann das Surfen und Gamen zum Problem werden kann. Denn jedes internetbewanderte Kind hat Zugang zu den virtuellen Spielwelten. So wird zum Beispiel von manchen Anbietenden gefragt: „Bist du 18 Jahre alt? – Ja/Nein“. Und nach Beantwortung dieser Frage mit „Ja“ ist der Zugang zu einem Spiel ohne weiteres möglich.

Die Altersangaben auf Video- und Computerspielen sollen dafür sorgen, dass Kinder und Jugendliche nicht zu früh mit Gewaltszenen konfrontiert werden. Doch auf diese Angaben ist nicht immer Verlass. Bei der Klassifizierung wird in aller Regel von spieleerfahrenen Kindern und Jugendlichen am oberen Rand der Altersgrenzen ausgegangen. Ein Vergleich der Zeitschrift *Saldo* (6/2007) zeigt, dass sechs von zehn der zurzeit am häufigsten verkauften Games in der Schweiz weniger streng beurteilt werden als in Deutschland.

Ein wirksamer Kinder- und Jugendmedienschutz ergibt sich aus der Kombination von verantwortungsvoll handelnden Eltern, Erziehenden und Lehrenden, staatlichen Regeln und Selbstregulierungen der Privatwirtschaft. Der Staat muss Rahmenbedingungen schaffen, die den Erziehenden die Durchführung ihrer Aufgabe erleichtert. Gesetzliche Alterslimiten – die es in der Schweiz für Unterhaltungsmedien nicht gibt – fordern von den Eltern besondere Aufmerksamkeit.

## 6. Was getan werden kann/muss

- **Rechtliche Rahmenbedingungen**

Die Anstrengungen der Medienwirtschaft müssen durch einen eidgenössisch koordinierten und einheitlichen Kinder- und Jugendmedienschutz, unabhängig von Trägermedium und Vertriebskanal, ergänzt werden. Auch wenn auf rechtlicher Ebene Rahmenbedingungen geschaffen werden müssen, sind die Möglichkeiten des Staates gegenüber der schnellen technologischen Entwicklung begrenzt. (*siehe Text Kinder- und Jugendmedienschutz in der Schweiz*)

- **Ehrenkodex für Kinobetreibende, Spielentwicklende, Hersteller und Händler**

Der österreichische Weg einer „positiven Prädikatisierung“ der Computerspiele wäre auch in der Schweiz ein gangbarer Weg. Was spräche dagegen, Preise für virtuelle Welten zu vergeben, in denen Aufenthalte von Kindern wünschenswert sind? Die technischen Möglichkeiten, Spiele dieser Art herzustellen, sind vorhanden. Es ist durchaus möglich, grafisch ansprechende Spieloberflächen herzustellen, die Spielende vor die Aufgaben stellen, nicht nur durch Denkvermögen, Findigkeit und Einfallsreichtum, sondern auch durch Empathie und Kooperation Spielziele zu erreichen. Anstatt die Erlebnisdichte durch Gewaltdarstellungen zu steigern, könnte die fortgeschrittene Computertechnik virtuelle Welten auch zur Bildung von Toleranz, Verständnis und Verminderung von Gewalt nutzen.

- **Medienerziehung**

Entscheidend wird die Einbettung der virtuellen Welten in einen angemessenen sozialen Kontext sein. Gemeint ist das gemeinsame Spiel, das Gespräch über die Spielerfahrung und Spielinteressen, die Erörterungen über den Wert bestimmter Spiele. Auch Erziehende haben aufgrund der schnelllebigen Technologie Mühe, sich in den neuen Medien zurechtzufinden und oft wissen sie nicht, was ihre Kinder über Handy, Fernsehen, Computer, Internet und

Spiele konsumieren. Die Elterngeneration hat ebenso wie die Kinder und Jugendlichen hohen (Nachhol-)Bedarf an Medienerziehung und Aneignung von Medienkompetenz.

Vergleichbares gilt auch in Hinblick auf die Medienpädagogik in der Kinder- und Jugendarbeit und in der Schule. Die Problematik der Gewalt in der virtuellen Welt ist eine Herausforderung, die Pädagogen mit Einfallsreichtum, Kompetenz und Empathie für die Interessen, Wünsche und Bedürfnisse der Kinder und Jugendlichen annehmen sollten.

---

Dieser Text bezieht sich auf folgende Literatur, Unterlagen und Studien:

- pro juventute Elternbrief zum Thema «Medien»
- Dominique Bühler, Inge Rychener, Handyknatsch, Internetfieber, Medienflut. Chancen und Gefahren des Medienmix im Familienalltag, Atlantis – pro juventute (erscheint im Frühjahr 2008)
- Ullrich Dittler und Michael Hoyer (Hrsg.), Machen Computer Kinder dumm? Wirkung interaktiver, digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche aus medienpsychologischer und mediendidaktischer Sicht, München 2006, KoPaed Verlag
- Nicola Döring (2006). Handy-Kids: Wozu brauchen sie das Mobiltelefon? In: Machen Computer Kinder dumm? München 2006, KoPaed Verlag
- Thomas Feibel, Killerspiele im Kinderzimmer. Was wir über Computer und Gewalt wissen müssen, Zürich und Düsseldorf 2004, Patmos Verlag GmbH & Co. KG
- Wolfgang Bergmann, Das Drama des modernen Kindes, Beltz Verlag, 2003
- Thilo Hartmann, Gewaltspiele und Aggression, Vortragsmanuskript, Vortrag auf der Internationalen Konferenz „Clash of Realities, Computerspiele und soziale Wirklichkeit, Köln 2006
- Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr, Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? Computerspiele aus Sicht der Medienwirkungsforschung, Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bonn 2003
- Aktuelle Herausforderungen im Kinder- und Jugendschutz, Sexuelle Gewalt durch neue Medien – Fachtagung, November 2006, Berlin
- Safer Internet for Children, Qualitative Studie zu Internet- und Handynutzung von Kindern in 29 Europäischen Ländern, März bis Mai 2007
- KIM-Studie 2006, Kinder und Medien, Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13jähriger in Deutschland, Medienpädagogischer Forschungsbund Südwest
- JIM-Studie 2006, Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland
- KidsVerbraucheranalysen 2006 und 2007, Studien zum Verbraucher- und Medienverhalten von 6- bis 13-Jährigen, Egmont Ehapa Verlags GmbH, Berlin
- BRAVO Jugend-Umfrage 2006, Get connected, Interviews mit 800 Jugendlichen in Deutschland rund um die Kommunikationstechnologie
- Studie zu Medienkonsum 10- bis 15jähriger, Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen, 2007
- Mobilfunkmonitor 2006, Schweiz
- KommTech-Studie 2007, Schweiz
- Kids-Verbraucheranalyse 2006, Deutschland

**Kontakt**

pro juventute  
Jolanda Bertozzi, Sozialpädagogin  
Leiterin Grossregion Ost  
Poststrasse 19  
9001 St. Gallen  
Tel. 071 288 28 90  
Fax 071 288 28 89  
[jolanda.bertozzi@projuventute.ch](mailto:jolanda.bertozzi@projuventute.ch)  
[www.projuventute.ch](http://www.projuventute.ch)

**pro juventute**

pro juventute setzt sich für die Erfüllung der Bedürfnisse und die Umsetzung der Rechte von Kindern und Jugendlichen in der Schweiz ein. Sie hilft in Notfällen, bietet soziale Dienstleistungen an und fördert Kinder und Jugendliche in ihrer persönlichen Entwicklung. In ihrer Arbeit orientiert sich pro juventute an den Grundsätzen der Uno-Kinderrechtskonvention. Im Jahr 2012 feiert pro juventute ihr 100-jähriges Jubiläum. Sie ist eine private, politisch unabhängige, konfessionell neutrale und schweizweit tätige Stiftung.