



INFORMATIONEN ZUR INITIATIVE GEGEN GEWALT, DROGEN, CYBER-MOBGING UND KILLERSPIELE

1 – Cyber-Mobbing

Unter Cyber-Mobbing versteht man das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mit Hilfe moderner Kommunikationsmittel – meist über einen längeren Zeitraum.

Cyber-Mobbing findet entweder im Internet (z.B. durch E-Mails, Instant Messenger wie beispielsweise ICQ, in Sozialen Netzwerken, durch Videos auf Portalen) oder per Handy (z.B. durch SMS oder lästige Anrufe) statt. Oft handelt der Täter – den man "Bully" nennt – anonym, so dass das Opfer nicht weiß, von wem die Angriffe stammen.

Was ist so neu an Cyber-Mobbing?

Mobbing ist an sich keine neue Erscheinung, aber Cyber-Mobbing unterscheidet sich in einigen Punkten vom "einfachen" Mobbing:

- **Eingriff rund um die Uhr in das Privatleben:**

Cyber-Mobbing endet nicht nach der Schule oder der Arbeit. Weil Cyber-Bullies rund um die Uhr über das Internet oder das Handy angreifen können, wird man sogar zu Hause von ihnen verfolgt. Die eigenen vier Wände schützen also nicht vor Mobbing-Attacken, es sei denn, man nutzt keine Neuen Medien.

- **Das Publikum ist unüberschaubar groß. Inhalte verbreiten sich extrem schnell:**

Nachrichten oder Bilder, die elektronisch herumgeschickt werden, sind, sobald sie online sind, nur schwer zu kontrollieren. Filme können beispielsweise ganz einfach von einem Internetportal in ein anderes kopiert werden. Deswegen sind Ausmaß und Spielraum von Cyber-Mobbing viel größer als beim "einfachen" Mobbing. Inhalte, die man schon längst vergessen hat, können immer wieder an die Öffentlichkeit gelangen und es Opfern schwermachen, darüber hinwegzukommen.

- **"Cyber-Bullies" können anonym agieren:**



Nicht zu wissen, wer der andere ist, kann einem Opfer Angst machen und es verunsichern, weil es nicht weiß, wer es belästigt. Der "Cyber-Täter" zeigt sich seinem Opfer nicht direkt, sondern kann anonym agieren, was ihm eine - wenn auch vielleicht trügerische - Sicherheit und oftmals eine zähe Ausdauer verleiht.

- **Identität von "Cyber-Bully" und Opfer:**

Cyber-Mobbing kann sowohl zwischen Gleichaltrigen (z.B. Freunden und Mitschülern) als auch zwischen unterschiedlichen Generationen (z.B. Schülern und Lehrern) stattfinden. Alter oder Aussehen spielen dabei keine Rolle, da der Cyber-Bully sich eine eigene Identität aufbauen kann, die in Wirklichkeit nicht selten ganz anders aussieht.

- **Einige Fälle des Cyber-Mobbings sind unbeabsichtigt:**

Es kann passieren, dass man jemanden ohne böse Absicht verletzt, wenn man nicht über die Konsequenzen nachdenkt oder einem nicht wirklich bewusst ist, was z.B. ein übler Scherz oder Witz für einen anderen bedeutet. Da die Reaktionen der Opfer für den Täter nicht sichtbar sind, ist ihm das Ausmaß verletzender Worte oder Bilder häufig nicht klar (Quelle: childnet-int.org).

Ausmaß der Problematik in Deutschland

Die Ergebnisse der aktuellen JIM Studie (2008) des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs) belegen die Zunahme an Mobbingattacken in Social Communities. Ein Viertel der befragten Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren können demnach bestätigen, dass sie in einem Sozialen Netzwerk bereits von Mobbing betroffen waren.

Das Zentrum für empirische pädagogische Forschung der Universität Koblenz-Landau (zefp) hat in einer Online-Befragung aus dem Jahr 2007 herausgefunden, dass 19,9% der befragten Schülerinnen und Schüler (1. - 13. Klasse) bereits von Cyber-Mobbing betroffen waren bzw. sind. Auf Grund rasant steigender Nutzungszahlen kann inzwischen davon ausgegangen werden, dass der Prozentanteil inzwischen noch höher liegt. Hauptmedium hierbei ist das Instant Messaging (IM) – etwa über ICQ.

Als Haupt-Verursacher werden Mitschülerinnen und -schüler angegeben, die meistens Beleidigungen und Gerüchte über das Opfer verbreiten. Hinsichtlich der Klassenstufe steigt das Cyber-Mobbing an; bei Schülerinnen und Schülern der 8. bis 13. Klasse ist diese Art von Mobbing am weitesten verbreitet.



Eine weitere Studie, herausgegeben von der Deutschen Bildungsgewerkschaft (GEW) zeigt, dass acht Prozent der Lehrkräfte direkt von Internet-Mobbing betroffen waren. Knapp 31 Prozent der Befragten gaben an, von Fällen aus dem Kollegen- und Bekanntenkreis gehört zu haben. Ein "Opferprofil" ist nicht zu erkennen: Jede Altersstufe, Männer und Frauen und jede Schulform sind ähnlich stark betroffen. „Lediglich an Gymnasien ist die Zahl der Fälle leicht erhöht“, sagte DEW-Sprecher Demmer. Offenbar mobbten sich Schüler häufig auch gegenseitig: In einem Drittel der Fälle sind laut Untersuchung Schülerinnen und Schüler die Opfer. Wahrscheinlich ist hier aber die Dunkelziffer deutlich höher. Das "Täterprofil" beim Cyber-Mobbing hingegen ist deutlich: Jungen und junge Männer greifen deutlich häufiger zu Handy und PC als Mädchen und junge Frauen, um andere Schüler oder Lehrkräfte unter Druck zu setzen oder sich zu rächen.

Die Täter sind in drei Viertel der Fälle Schüler, jeweils fünf Prozent sind Vorgesetzte und Eltern, knapp drei Prozent Kolleginnen und Kollegen. Die Gewerkschaft plädiert dafür, der Medienpädagogik an den Schulen einen höheren Stellenwert zu geben.

2 – Killerspiele

Mit „Killerspiele“ werden in erster Linie Computerspiele bezeichnet, die das Ausüben von Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen beinhalten. Des Weiteren werden reale Spiele damit bezeichnet, die dafür geeignet erscheinen, die Menschenwürde der Mitspieler herabzusetzen. Eine juristische Definition besteht nicht. Der Begriff wird vorwiegend in der politischen Diskussion über Gewalt in den Medien und in der damit verbundenen Debatte über ein mögliches Verbot der damit bezeichneten Spiele verwendet.

Im Vordergrund zu einem möglichen Verbot von Killerspielen steht dabei die Frage, ob diese Spiele wirklich aggressiv machen und die Gewaltbereitschaft von Jugendlichen fördern. Ausschlaggebend für diese Fragestellung waren die Gewalttaten eines Schülers an einem Erfurter Gymnasium im Jahr 2002, bei dem mehrere Menschen getötet wurden. Dieser Schüler spielte begeistert diverse Killerspiele.

Dabei sprechen diverse Studien sich im Ergebnis gegen die Theorie aus, dass durch solche Spiele die Gewaltbereitschaft gefördert wird.

So haben Forscher an der Swinburne University of Technology herausgefunden, dass Spiele, die gewalttätige Elemente enthalten, für die meisten Kinder ungefährlich sind.

2. Jugend-Landtag Nordrhein-Westfalen vom 28. bis 30. Juni 2009



Es hat sich gezeigt, dass nur emotional labile Personen durch Killerspiele beeinflusst werden. Insgesamt haben 125 Kinder mit einem Durchschnittsalter von 14,6 Jahren an der Studie teilgenommen, 110 Jungen und 15 Mädchen. Bevor sie den Shooter Quake 2 unter Aufsicht spielen konnten, wurde ein Persönlichkeitsprofil erstellt sowie der "Wut-Level" ermittelt. Bei 77 Kindern änderte sich auch nach dem Spielen nichts an den Werten, bei 22 Kindern dagegen war der Wut-Level danach doppelt so hoch. 8 der Versuchspersonen zeigten bereits vor dem Test ein so hohes Wut-Level, dass es nach dem Spielen sank.

Bei der Studie wurden auch die bisherigen Ergebnisse vergleichbarer Tests berücksichtigt, die sehr widersprüchlich ausfielen. Der Grund dafür soll der Versuch von Wissenschaftlern sein, die Ergebnisse in eine duale Klassifikation zu zwingen. Betrachtet man alle Ergebnisse zusammen, erkennt man drei unterschiedliche Reaktionen auf Killerspiele: Der Umgang mit Gewalt im echten Leben wird beeinflusst, wird nicht beeinflusst oder senkt sogar die Aggressionen.

Nach amerikanischen Studien haben nun auch deutsche Psychologen erkannt, dass der intensive Konsum von Bildschirmblut und virtuellen Gewalttaten nur bei den wenigsten Jugendlichen die reale Gewaltbereitschaft steigert. Das melden die Erziehungswissenschaftler und Psychologen der Universität Tübingen, die das ganze Problemfeld differenziert unter die Lupe nahmen. Demnach sei der Konsum, ob von Horror- und Gewaltfilm oder - durchaus stärker in der Wirkung - von 3D-Ego-Shootern, nie der alleinige Auslöser für Ausraster im echten Leben. " Es handelt sich bei den Ursachen für Aggressivität vielmehr um ein Quintett an Faktoren, in dem der Medienkonsum den Schlüsselreiz einnehmen kann", erläutert Günter L. Huber, Professor für Pädagogische Psychologie. Neben der schulischen Situation, der individuellen Persönlichkeit und dem Verhältnis zu Gleichaltrigen sei vor allem das familiäre Umfeld von Bedeutung: „Wer in einem Elternhaus aufwächst, in dem Gewalt an der Tagesordnung ist, ist für Gewalt in Medien anfälliger.“ Was der gesunde Menschenverstand diktiert, haben die Tübinger Forscher in ihrer zweijährigen Längsschnittstudie mit 1.400 Schülern nun bestätigt. In ihren Kommentaren betonten sie, dass ein grundsätzliches Killerspiel-Verbot nicht nötig sei. Die bestehenden Gesetze müssten nur eingehalten und die Erziehung beim Medienkonsum auf allen Ebenen verbessert werden. Leicht gesagt.

Aus wissenschaftlicher Sicht gibt es somit keinen eindeutigen Nachweis, dass Computerspiele tatsächlich Gewalt oder Aggressionen bei Jugendlichen hervorrufen können.



3 – Drogen

Zum Thema Drogen, insbesondere in Zusammenhang mit dem Schulleben wird auf folgende Links verwiesen:

<http://www.tu-dresden.de/erzwisg/spsf/aktuell/Th%FCrungen/Drogen%20und%20Schule.pdf>

http://www.drogen-wissen.de/DRUGS/DW_GE/statistik.shtml

<http://www.dhs.de/web/datenfakten/index.php>

<http://www.sucht.de/fakten/drogen.pdf>