

Medienkonsum, Schulleistungen und Jugendgewalt¹

Christian Pfeiffer und Matthias Kleimann

Auswertungen der Schülerbefragung des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) im Jahr 2005 zeigen, dass der Besitz eines Fernsehers oder einer Spielkonsole im Kinderzimmer mit deutlich erhöhten Medienzeiten, einer starken Nutzung entwicklungsbeeinträchtigender Medien sowie letzten Endes auch mit schlechteren schulischen Leistungen einhergeht. Der vorliegende Artikel diskutiert Voraussetzungen und Folgen dieser Entwicklung sowie Möglichkeiten, den Konsequenzen einer medialen Verwahrlosung entgegenzusteuern.

Anmerkung:

¹ Der Beitrag stellt die aktualisierte Fassung eines Vortrags dar, den Prof. Dr. Christian Pfeiffer am 12. November 2004 in der Ev. Akademie Loccum gehalten hat. In Anbetracht der Tatsache, dass zwischenzeitlich die Ergebnisse der zum damaligen Zeitpunkt gerade in Vorbereitung stehenden bundesweiten Datenerhebung zu 6.000 Viertklässlern und 17.000 Schülerinnen und Schülern neunter Klassen vorliegen, haben er und Matthias Kleimann die ursprünglich verwendeten Befragungsdaten aus dem Jahr 2004 durch die aktuellen Forschungsbefunde ersetzt.

Vater Müller beglückt Frau und Sohn mit einem neuen Fernseher. Der bisherige ist zwar erst wenige Jahre alt und läuft eigentlich noch recht gut. Aber man gönnt sich ja sonst nichts. Und weil der Händler für das gebrauchte Gerät nur wenig zahlen will, landet es beim 10-jährigen Max im Kinderzimmer. Das hat den Vorteil, dass es mit ihm abends nun keinen Stress mehr über das Programm gibt. Und Max freut sich. Endlich kann er das schauen, was er will.

Diese kleine Geschichte scheint sich in deutschen Familien oft zu ereignen. Das demonstriert eine Repräsentativbefragung von 6.000 Viertklässlern, die das KFN Anfang 2005 in elf westdeutschen Städten und Landkreisen durchgeführt hat. Das eine Extrem bildet danach Dortmund, wo rund 64% der 10-jährigen Jungen in ihrem Zimmer über einen eigenen Fernseher und 56% über die eigene Spielkonsole verfügen. Am anderen Ende der Skala steht München, wo nur knapp 28% der Jungen stolze Fernsehbesitzer sind und ca. 27% eine Spielkonsole haben. Zu Dortmund zeigt sich darüber hinaus bei den Mädchen im Vergleich zu den Jungen eine erheblich geringere Medienausstattung, in München fällt dieser Unterschied weniger krass aus. Generell wird im Vergleich der elf Städte und

Landkreise deutlich, dass es hierzu in den Kinderzimmern ein beträchtliches Nord-Süd-Gefälle gibt.

(Siehe Abbildung 1)

Wie wirkt sich das auf die Mediennutzung aus?

Zunächst einmal zeigt sich, dass sich durch die Verfügbarkeit über die eigenen Mediengeräte die tägliche Konsumdauer stark erhöht. Die Jungen in Dortmund bringen es dadurch pro Schultag auf 3,3 Stunden Fernsehen und Computerspielen, in München sind es demgegenüber „nur“ 1,8 Stunden. Bei den Mädchen fällt dieser Unterschied weniger deutlich aus (Dortmund 2 Stunden zu München 1,3 Stunden). Die 10-jährigen Jungen aus Dortmund verbringen damit pro Jahr mehr Zeit vor dem Fernseher und ihrer Playstation als im Schulunterricht (1.430 Stunden zu 1.140 Stunden). Zu beachten ist: An 135 Tagen des Jahres haben die Kinder schulfrei und nutzen dann ihre Mediengeräte noch intensiver als sonst. (Siehe Abbildung 2)

Hinzu kommt eine zweite Erkenntnis aus unserem Forschungsprojekt. Wer als 10-Jähriger über

einen eigenen Fernseher verfügt, schaut dreimal häufiger Filme, die wegen ihres brutalen Inhalts eigentlich erst ab 16 oder 18 Jahren freigegeben sind. Entsprechendes gilt für die indizierten Computerspiele am eigenen PC oder an der Spielkonsole. Die Dortmunder Jungen nutzen deshalb weit häufiger als ihre Münchner Alterskollegen solche verbotenen Medieninhalte. Und wieder zeigt sich, dass diese Divergenzen bei den Mädchen geringer ausgeprägt sind.

(Siehe Abbildung 3)

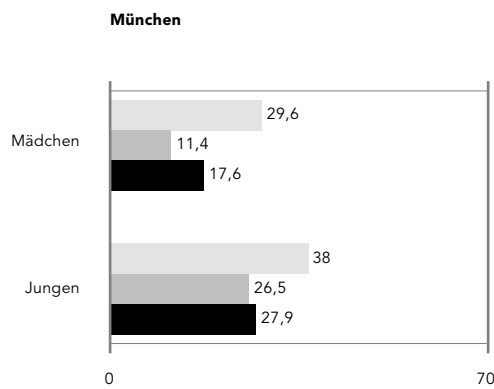
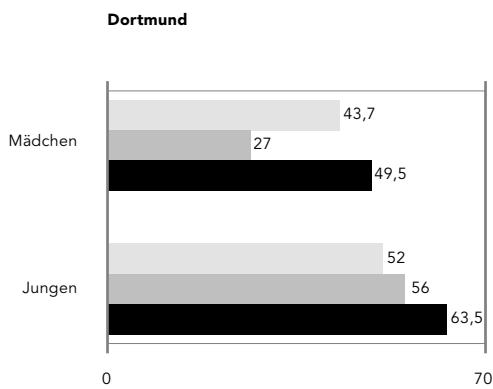


Abbildung 1:
Gerätebesitz von Viertklässlern in Dortmund und München (Angaben in %)

■ eigener Fernseher
■ eigene Konsole
■ eigener PC

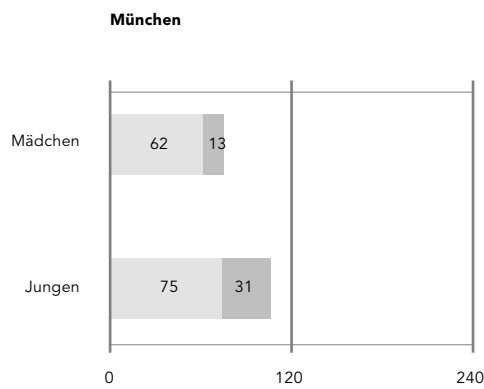
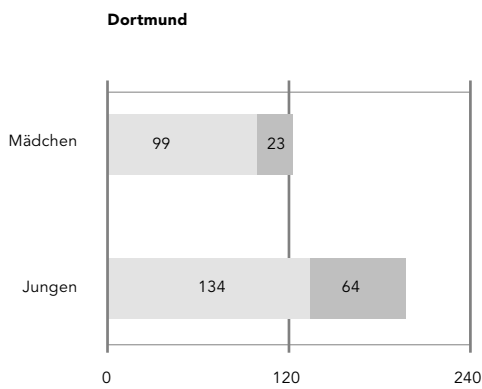


Abbildung 2:
Medienzeiten an Schultagen von Viertklässlern in Dortmund und München (Angaben in Minuten)

■ TV und Video
■ PC- und Konsolenspiele

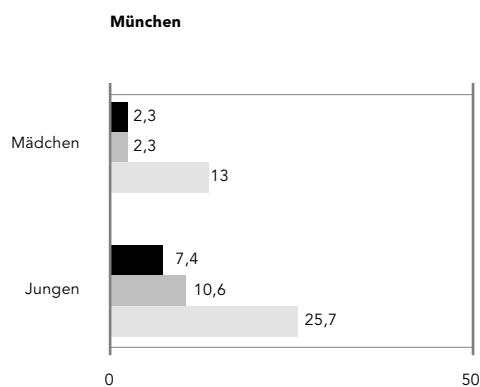
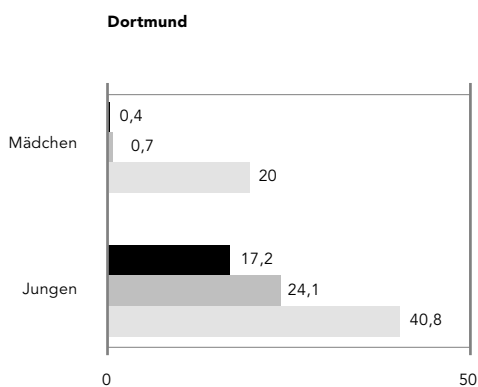


Abbildung 3:
Nutzung entwicklungsbeeinträchtigender Medieninhalte (Filme, PC- und Videospiele) bei Kindern der vierten Klassen in Dortmund und München (Angaben in %)

■ spiele oft Spiele ab 18
■ spiele oft Spiele ab 16
■ habe letzte Woche Film ab 16/18 geschaut

Eine in den elf Städten und Landkreisen entsprechend durchgeführte Befragung von Schülerinnen und Schülern neunter Klassen hat im Übrigen erbracht, dass mit steigendem Alter der tägliche Medienkonsum deutlich zunimmt und dass sich auch zu den Jugendlichen erneut ein beträchtliches Nord-Süd-Gefälle zeigt.

Und welche Auswirkungen hat das alles auf die Betroffenen?

Zunächst einmal verarmt ihre soziale Existenz. Wer pro Tag in seiner Freizeit mehr als 3 oder 4 Stunden mit Fernsehen und Computerspielen verbringt, der versäumt das Leben. Ihm verbleibt weder genug Zeit dafür, regelmäßig in einer Fußballmannschaft zu trainieren und dann am Sonntag vielleicht zu lernen, wie man anständig verliert. Noch hat er genug Zeit, um wochenlang in einer Band oder einem Orchester zu üben und dann die Freude des gelungenen Auftritts zu erleben. Und er versäumt den erbitterten Streit mit seinen Spielkameraden und die tolle Erfahrung, dass man danach Wege findet, sich wieder zu versöhnen. Zwischenbilanz: Seine soziale Kompetenz wird nicht voll entwickelt. Und das gilt selbst dann, wenn er nur Astrid Lindgren-Filme schauen würde. Übung macht nur dann den Meister, wenn sie im realen Leben stattfindet und nicht nur in der Phantasie.

Wer täglich stundenlang fernsieht, hat zudem kaum noch Zeit, die schulischen Hausarbeiten konsequent zu erledigen. Außerdem bewegt er sich zu wenig. Das schädigt nicht nur den Körper, sondern auch den Geist. Neurobiologen haben herausgefunden, dass die Entwicklung des Hirns leidet, wenn sich Kinder zu wenig körperlich austoben. Beachtung verdient ferner, was uns Hirnforscher zu den Auswirkungen übertriebenen Fernsehkonsums auf die Lernprozesse von Kindern und Jugendlichen berichten. Sie erklären uns, dass das, was die Kinder in der Schule hören oder sich nachmittags zu Hause an Schulwissen aneignen, zunächst im Kurzzeitgedächtnis landet. Der Prozess der Überführung in das Langzeitgedächtnis, also in das gesicherte Wissen, dauert danach mindestens 12 bis 14 Stunden und wird entscheidend davon beeinflusst, was das Kind in den Stunden nach dem Erlernen des Schulwissens emotional erlebt. Das Hirn reagiert sehr sensibel auf starke Gefühle. Es konzentriert seine Gedächtnisarbeit auf solche Eindrücke, die es emotional erheblich bewegen.

Horror macht vergesslich

Wer nun am Nachmittag aufwühlende, schockierende Filmszenen betrachtet, die ihn völlig in den Bann ziehen, bei dem wird viel von dem gewissermaßen verdrängt, was vorher im Kurzzeitgedächtnis gespeichert wurde. Die schulischen Lerninhalte verblassen angesichts der emotionalen Wucht der filmischen Bilder. Wer zudem den Fehler begeht, sich so einen Horror- oder Actionfilm kurz vor dem Einschlafen anzuschauen, der beeinträchtigt massiv die für den Aufbau des Langzeitgedächtnisses notwendige „Schlafarbeit“. Die Hirnforscher betonen, dass sowohl der traumintensive REM-Schlaf als auch der Tiefschlaf eine wichtige Funktion bei der Konsolidierung von Gedächtnisinhalten haben. Wir lernen tatsächlich im Schlaf – aber eben nur dann, wenn wir die aufwühlenden Bilder vor dem Einschlafen vermeiden.

Jungen immer schlechter

Die Konsequenzen einer massiven Mediennutzung vor allem der Jungen lassen sich auch ganz direkt anhand der schulischen Leistungen ablesen. 10-jährige Kinder, die einen Fernseher und eine Spielkonsole im Zimmer haben, sind zwischen 0,3 bis 0,5 Notenpunkte schlechter in der Schule (gemessen an den Noten in Deutsch, Sachkunde und Mathematik) als Kinder ohne diese Geräte im Zimmer. Der gleiche Zusammenhang lässt sich beobachten, wenn man die Kinder in Gruppen von Vielsehern, Normalsehern und Wenigsehern bzw. in Wenigspieler und Vielspieler aufteilt: Schülerinnen und Schüler mit sehr hohen Mediennutzungszeiten schneiden deutlich schlechter in der Schule ab als ihre Altersgenossen mit geringerer Mediennutzungszeit.

(Siehe Abbildung 4)

Angesichts dieser Erkenntnisse und der eben dargestellten Daten zum Medienkonsum der Jungen kann es nicht verwundern, was die Untersuchung zu den Viertklässlern erbracht hat. Von den Dortmunder Jungen haben nur 30% am Ende der vierten Klasse eine Empfehlung für das Gymnasium erhalten, in München sind es 49%. Zu den Mädchen fällt der Unterschied geringer aus (39 zu 52%).

(Siehe Abbildung 5)

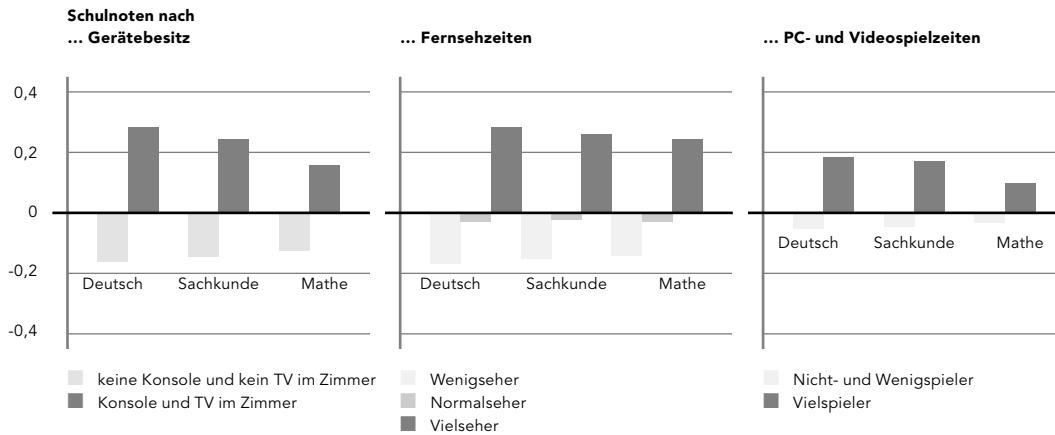


Abbildung 4: Abweichungen der Schulnoten in Deutsch, Sachkunde und Mathematik vom Klassendurchschnitt nach Gerätebesitz und Medienzeiten (Abweichung nach oben bedeutet SCHLECHTERE Leistung)

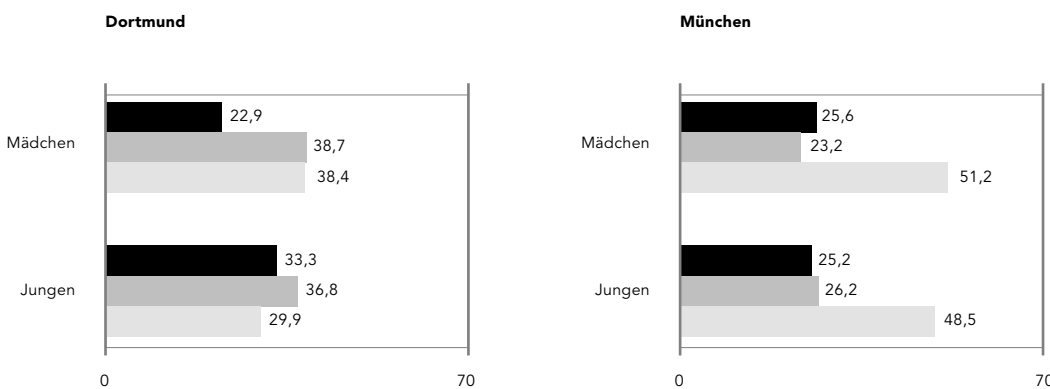


Abbildung 5: Schulempfehlungen von Viertklässlern durch die Lehrerinnen und Lehrer in Dortmund und München (Angaben in %)

- Hauptschule
- Realschule
- Gymnasium

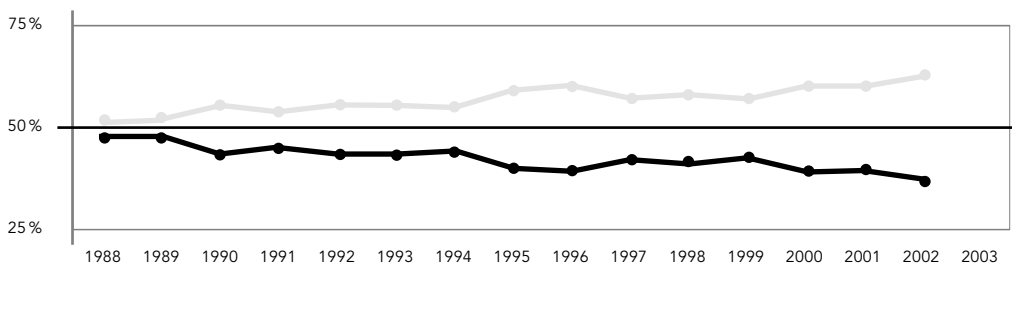


Abbildung 6: Schulaufsteiger in 11. Gymnasialklassen aus Hauptschulen, Realschulen und Berufsbildenden Schulen nach Geschlecht (Quelle: eigene Berechnungen nach Daten des Statistischen Landesamtes Niedersachsen)

- Mädchen
- Jungen

Generell lässt sich in den Schulstatistiken der letzten 10 Jahre eines ablesen: Die Schulleistungen der Jungen werden immer schlechter. Bei den Schulabbrechern beispielsweise hatten wir vor 15 Jahren noch fast Gleichstand (52% Jungen zu 48% Mädchen). Seit 2002 liegen dagegen die Jungen nun mit 64% zu 36% vorn. Bei den Aufsteigern dagegen (Wechsel von der Hauptschule zur Realschule oder von der Realschule zum Gymnasium) dominieren heute die Mädchen mit 61% zu 39%, vor 15 Jahren hatten

wir hier noch Gleichstand. Auch beim Sitzenbleiben haben neuerdings die Jungen klar die Nase vorn, während die Mädchen immer stärker bei den Abiturienten dominieren. Und bei der PISA-Untersuchung schneidet der Süden deutlich besser ab als der Norden.

(Siehe Abbildung 6)

Kriminalstatistik

Im Übrigen gibt es nicht nur im Hinblick auf die schulischen Leistungen eine steigende Diskrepanz von Jungen und Mädchen. Sie zeigt sich auch in polizeilichen und kriminologischen Statistiken. Der Unterschied in der Kriminalitätsbelastung von Jungen und Mädchen ist seit Mitte der 80er Jahre beständig angewachsen. Zwar haben auch die Mädchen deutlich zugelegt. Beispielsweise hat der Anteil der 16- und 17-Jährigen, die von der Polizei als Tatverdächtige registriert wurden, von 2,1 % auf 3,7 % zugenommen.

Aber bei den Jungen ist dieser Anstieg weit stärker ausgeprägt (von 7,0 % auf 12,5 %). Noch krasser sind diese Unterschiede, wenn man sich auf die Entwicklung der Gewaltkriminalität konzentriert. Hier hat sich die Differenz der Tatverdächtigenquoten seit Mitte der 80er Jahre um fast das Dreifache erhöht. Das kann nicht überraschen, weil schlechte Noten nun einmal das Risiko erhöhen, in die Jugendkriminalität abzurutschen. Wer in der Schule keine Erfolgserlebnisse hat, sucht sie sich eben woanders.

Zwischen einem ausufernden Konsum von Action- und Gewaltspielen und der Jugendgewalt gibt es noch einen anderen Zusammenhang. Die Befunde unserer Befragung zeigen zu den Neuntklässlern eines deutlich auf: Nichts fördert die Jugendgewalt mehr als die Akzeptanz von gewaltlegitimierenden Männlichkeitsnormen. Wer die Werte der Machokultur stark verinnerlicht hat, ist am häufigsten dabei, sich in Konfliktsituationen brutal durchzusetzen.

(Siehe Abbildungen 7 und 8)

Abbildung 7: Anteil von Gewalttätern (letzte 12 Monate) unter befragten Neuntklässlern nach Zustimmung zu sogenannten gewaltlegitimierenden Männlichkeitsnormen (GLMN) (Angaben in %, nur männliche Schüler)

■ Prävalenz in den letzten 12 Monaten
■ Mehrfachtäter (5 und mehr Gewalttaten)

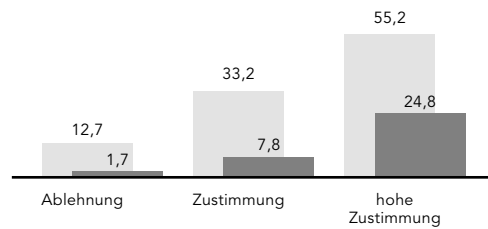


Abbildung 8: Akzeptanz von GLMN bei Neuntklässlern nach der Häufigkeit des Spielens von Kampfspielen und des Schauens von Actionfilmen (Angaben in %, nur männliche Schüler)

■ Actionfilme
■ Kampfspiele

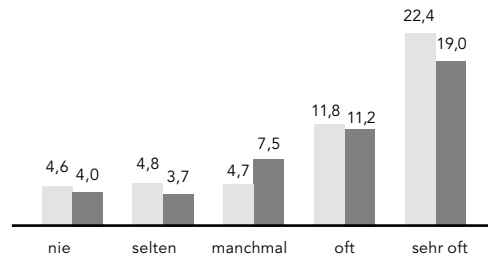
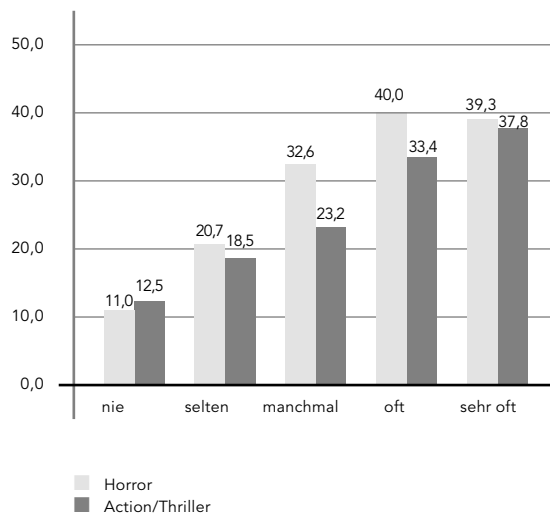
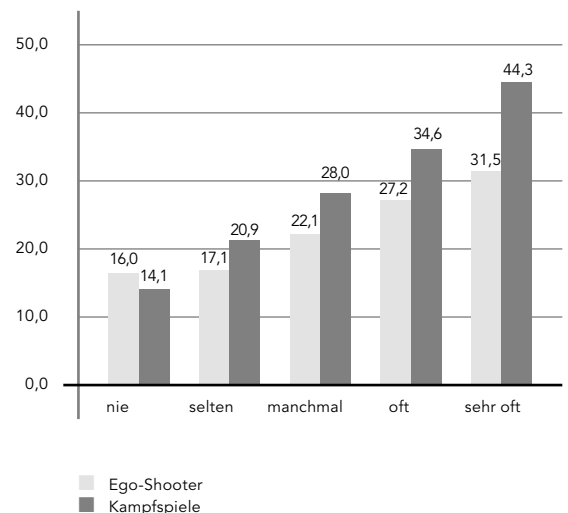


Abbildung 9: Anteil gewalttätiger Jugendlicher nach Häufigkeit genutzter Horror- bzw. Actionfilme und Ego-Shooter, Kampfspiele (Angaben in %)

Horror- bzw. Actionfilme



Ego-Shooter, Kampfspiele



Die Gewaltbereitschaft wird wiederum durch häufigen Konsum von Actionfilmen und Gewaltexzessen in Computerspielen besonders nachhaltig gefördert. Bei einer kleinen Risikogruppe von 5 bis 10% der männlichen Jugendlichen, die aufgrund von familiären und sozialen Belastungsfaktoren als besonders gefährdet einzustufen sind, fungieren solche Gewaltszenen direkt als Identifikations- und Handlungsmuster. Extrembeispiel ist hier der 19-jährige Schüler Robert Steinhäuser aus Erfurt: Nach schulischem Misserfolg lief der Fan von Actionfilmen, Ego-Shooter-Spielen und aggressiven Musiktiteln Amok in seiner Schule und tötete 14 Menschen.

(Siehe Abbildung 9)

Was ist dagegen zu tun?

Amerikanische Wissenschaftler der Stanford-University haben zu dieser Frage an zwei Schulen ein interessantes Feldexperiment durchgeführt. In sorgfältig vorbereiteten Unterrichtseinheiten in der Schule und durch ergänzende Informationen an die Eltern wurden dort 9-jährige Schüler dazu angehalten, freiwillig ihren Fernsehkonsum einzuschränken. Daneben gab es eine gleich große Kontrollgruppe an einer anderen Schule, die in keiner Weise an dem medienpädagogischen Experiment beteiligt war. Bereits nach einem halben Jahr konnte bei der erstgenannten Gruppe eine deutliche Reduzierung des Fernsehkonsums sowie eine signifikant geringe Aggressivität der Schüler festgestellt werden. In der Kontrollgruppe war dagegen alles beim Alten geblieben.

Am Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen sowie an der Universität Magdeburg führen Sozialwissenschaftler und Neurobiologen – gestützt auf beträchtliche Fördermittel der Volkswagen Stiftung – entsprechende Untersuchungen und Experimente durch. Wir wollen systematisch klären, welche Chancen dafür bestehen, Kinder, Jugendliche und ihre Eltern zu einem vernünftigen Umgang mit den Medien zu motivieren. Bereits auf der Grundlage der vorliegenden Forschungsergebnisse können wir eine Empfehlung aussprechen: keine Bildschirmgeräte in die Kinderzimmer! Wir sind uns dabei im Klaren, dass ein derartiger Appell an die Eltern nicht ausreichen wird, die Probleme in den Griff zu bekommen. Auch der Staat muss hier einen zentralen Beitrag leisten. Er ist aufgefordert, flächendeckend Ganztagschulen be-

reitzustellen, für die nachmittags dann eine Devise im Vordergrund stehen sollte: „Lust auf Leben wecken“ durch ein breites Angebot von Sport, Musik, Kultur, sozialem Lernen und anderen Aktivitäten, auf die sich die Kinder und Jugendlichen gerne einlassen, die sie fördern und fordern. Vor allem für die Familien, die aus finanziellen oder sonstigen Gründen nicht in der Lage sind, nachmittags ein attraktives Alternativangebot zum exzessiven Medienkonsum auf die Beine zu stellen, wäre die Ganztagschule eine große Hilfe. Aber auch viele andere würden profitieren, die Kinder mit einem alleinerziehenden Elternteil ebenso wie diejenigen, bei denen beide Eltern berufstätig sind und nachmittags deshalb niemand von den Erwachsenen zu Hause ist. Auch bei ihnen besteht ein beträchtliches Risiko, dass sie sehr viel Zeit mit jugendgefährdenden Filmen und Computerspielen verbringen. Angesichts der destruktiven Wucht solcher Bilder müssen wir doch nur die Botschaft ernst nehmen, die uns Johann Wolfgang von Goethe vor mehr als 200 Jahren in den *Zahmen Xenien* mit auf den Weg gegeben hat:

Dummes Zeug kann man viel reden
Kann es auch schreiben.
Wird weder Leib noch Seele töten.
Es wird alles beim Alten bleiben.
Dummes aber vors Auge gestellt
Hat ein magisches Recht.
Weil es die Sinne gefesselt hält,
bleibt der Geist ein Knecht.

Prof. Dr. Christian Pfeiffer war von 2000 bis 2003 Justizminister in Niedersachsen. Seither leitet er wie vorher das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) und lehrt Kriminologie, Strafvollzug und Jugendstrafrecht an der Universität Hannover.



Matthias Kleimann ist Diplom-Medienwissenschaftler und seit 2003 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN).

