

Gewalt vorbeugen – Medienkompetenz und Lebensfertigkeiten stärken

Beschluss des Landesvorstandes
der Jungen Union Nordrhein-Westfalen
vom 20. Juli 2002



Gewalt vorbeugen – Medienkompetenz und Lebensfertigkeiten stärken

Ausgelöst durch die schrecklichen Ereignisse in Erfurt begann in Deutschland eine Diskussion über Gewalt bei Jugendlichen und damit verbundenen Wirkungszusammenhängen. Jedoch wird es kaum sinnvoll möglich sein, durch politische Maßnahmen die Irrsinnstaten einzelner Geisteskranker auszuschließen.

Viel bedeutsamer ist daher die Entwicklung der Jugendkriminalität. So ist in den letzten acht Jahren (1993-2001) die Anzahl der straftätigen Kinder (unter 14 Jahre) um 60%, die Zahl der straftätigen Jugendlichen (14 bis 17 Jährige) um 44% gestiegen.

Diese Zahlen machen wirklich Angst und lassen viele Aspekte der Diskussion nach Erfurt in einem anderen Licht erscheinen. So ist es sicher richtig die Waffengesetzgebung zu verschärfen und eine ganze Reihe weiterer Maßnahmen anzuschließen. Dennoch hilft dies alles in einem Punkt nicht: Die Quellen der gesteigerten Gewaltbereitschaft effektiv zu bekämpfen.

Die Junge Union sieht hier wesentlichen Handlungsbedarf in zwei Feldern: Der Medienkompetenz von Jugendlichen und der Vermittlung von Lebensfertigkeiten.

1. Medienkompetenz bei Jugendlichen

Kinder und Jugendliche werden heute viel häufiger und selbstverständlicher mit Gewalt konfrontiert, als dies noch vor zehn Jahren der Fall war. Grund sind das sehr deutlich angestiegene Gewaltniveau im Fernsehen – auch im Nachmittagsprogramm – sowie Gewalt-Computerspiele mit immer realistischeren Darstellungen.

Diese permanente „Berieselung“ mit Gewaltdarstellungen führt zu einer Abnahme des Empathieempfindens von Kindern und Jugendlichen – der Fähigkeit Mitleid zu empfinden. Eine in diesem Jahr veröffentlichte Langzeitstudie von New Yorker Psychologen mit rund 700 Familien hat ergeben, dass die Gewaltbereitschaft von Jugendlichen bereits ab einer Stunde Fernsehkonsum pro Tag messbar zunimmt. Ausnahme: Die Jugendlichen befinden sich in einem festen Familienumfeld. Soll heißen: Wer alleine guckt, „frisst“ die Gewaltdarstellungen in sich hinein. Nicht ausgeschlossen, dass eine signifikante Zahl von Jugendlichen hier irgendwann keinen rationalen Weg zur Verarbeitung mehr findet. Wer hingegen in seiner Familie Partner findet, die mit ihm über die Programme reden, hat offenbar deutlich weniger Probleme mit der Verarbeitung des Gesehenen.

Überträgt man nun diese Erkenntnisse aus dem Bereich des Fernsehens auf Computerspiele, so wird die Situation deutlich dramatischer. Denn: Die meisten Eltern haben überhaupt keine Ahnung, was ihre Kinder da eigentlich so spielen. Eine Studie der Ruhruniversität Bochum vom November 2000 ergab, dass 86,5% der Mütter und 70,7% der Väter nie oder nur sehr selten mit ihren Kindern am Computer spielen. Hier stehen nun die Eltern nicht mehr als Partner bereit, um mit ihren Kindern über das Gesehene zu sprechen und damit das einzig funktionierende Korrektiv im Kampf gegen ansteigende Gewaltbereitschaft zu bilden.

Das häufig geforderte Verbot von Gewaltspielen und auch die neu eingeführten Alterangaben nützen hier nahezu nichts, da bei Preisen ab € 50,- für ein Computerspiel ohnehin die Distribution über illegale Internetkanäle und via Kopie auf dem Schulhof geschieht; ein Verbot greift hier folglich nicht. Beängstigend erscheint in diesem Zusammenhang die Vorstellung von Gewaltspielen in fünf bis zehn Jahren: Bei der zu erwartenden technischen Weiterentwicklung kann man davon ausgehen, dass dann das visuelle Niveau von Fernsehprogrammen erreicht wird.

Hieraus ergeben sich folgende Forderungen:

- Das Bewusstsein der Eltern für diese Problematik muss geschärft werden. Dazu müssen Bund und Länder entsprechende Kampagnen entwickeln. Weiter müssen die Eltern bei Elternabenden und anderen Angelegenheiten für das Thema Medienerziehung sensibilisiert werden; die Lehrer sollen hier als Vermittler einbezogen werden.
- Häufig scheitert der Versuch von Eltern, sich als Medienpartner Ihren Kindern anzubieten, an den technischen Fähigkeiten. Daher – und aus einer ganzen Reihe weiterer Gründe, v.a. zur Vermeidung von Informationseliten – sind mehr Programme zur Qualifizierung der Eltern im Umgang mit PCs zu schaffen. Hierbei sollen alle staatlichen Fortbildungseinrichtungen für Erwachsene herangezogen werden, aber auch die Schulen.
- Um nicht abzuwarten, bis die beiden obigen Punkte vom Staat abgearbeitet werden, wird die Junge Union NRW selbst aktiv werden. In einer Kampagne wird die JU NRW die Schulpflegschaften der nordrhein-westfälischen Schulen anschreiben und versuchen, die Eltern in unserem Land zu mobilisieren.
- Die Junge Union unterstützt explizit die Aktion „Rote Karte gegen Gewalt in den Medien“ der CDU Deutschlands. Denn couragierte Eltern, die sich über ungeeignete Sendungen und Programme beschwerten, erzeugen Verbraucherdruck auf die Sender und Softwarehäuser. Vor allem aber sind sie auch Medienpartner für ihre Kinder, da sie sich intensiv mit den Medieninhalten ihrer Kinder auseinandersetzen.

2. Vermittlung von Lebensfertigkeiten

Frustration und Misserfolge sind normale Ereignisse im Leben eines Menschen. Fast jeder findet einen eigenen Weg, mit Rückschlägen umzugehen und fertig zu werden. Leider gilt dies aber nicht für alle Menschen, wie sich nicht nur an den Erfurter Ereignissen zeigt, sondern auch an viel zu vielen Selbstmorden, die jedes Jahr geschehen. Aber auch Gewalt gegen Sachen und andere Menschen ist für manche das letzte Ventil, um mit den Problemen der eigenen Persönlichkeit umzugehen.

Der Scheidepunkt für das spätere Verhalten liegt zumeist in der Kindheit. Denn hier erleben Menschen die einschneidendsten Erlebnisse und entwickeln damit auch die Fähigkeiten, mit Problemen umzugehen – oder eben nicht. Doch dies wird inzwischen immer schwieriger, so dass der Staat die jungen Menschen nicht mehr alleine lassen darf.

Denn die strikte Trennung zwischen Erziehung zu Hause und reiner Wissensvermittlung in der Schule lässt sich in einem Zeitalter mit immer mehr uninteressierten Eltern nicht mehr aufrechterhalten. Daher ist unabdinglich, notwendige Lebensfertigkeiten auch in der Schule zu vermitteln. Dabei geht es beispielsweise um die Ermittlung von Stärken und Schwächen jedes einzelnen, um den Umgang damit, um Integration in Gruppen, um aktives Zuhören als Basis auch selbst offene Ohren zu finden, etc.

Solche Programme zur Vermittlung von Lebensfertigkeiten helfen nicht nur in Sachen Gewaltprävention, sondern machen junge Menschen auch gegenüber Drogen immuner und helfen für die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit in allen Bereichen.

Daher fordert die Junge Union:

- Programme zur Vermittlung von Lebensfertigkeiten müssen zum Standard bei der schulischen Erziehung werden. Diese sollten bereits in der Primarstufe angestoßen werden und schwerpunktmäßig in den Stufen 5-7 eingesetzt werden.
- Die verschiedenen Programme (bspw. „Quest“) sollen miteinander konkurrieren. Dazu ist ein geeignetes Evaluationsverfahren zu entwickeln und anzuwenden. Es soll jährlich in einem zentralen Bericht über den Einsatz und die Ergebnisse der Programme berichtet werden.
- Solche Programme sollen nicht von Beamten neu entwickelt werden; vielmehr sollen bereits bewährte Programme systematisch ausgeweitet und vom Staat gefördert werden. Dazu soll die Finanzierung, bspw. im Bereich der Lehrerfortbildung oder für Lernmittel, vom Staat übernommen werden.
- Die Junge Union NRW wird sich mit ihren zahlreichen Kommunalpolitikern in den Schul- und Jugendhilfeausschüssen der nordrhein-westfälischen Kommunen für solche Programme und deren Finanzierung aktiv einsetzen.

Beschluss des JU-Landesvorstands am 20.7.2002

Kontakt: info@ju-nrw.de