

Jugendgewalt

Bruno Sandkühler

Im Herzen von Neuguinea lebt das Steinzeitvolk der Dani. Es wurde erst im Zweiten Weltkrieg von US-Militärs entdeckt, die Nachschubbasen für den Krieg im Pazifik suchten. Bei den Danis gehörte damals der Kampf zur Kultur. Ein Wachposten auf einem hohen Mast wachte über das Dorf, denn regelmäßig griffen die verschiedenen Clans einander mit ihren Speeren an. Der Kampf wurde sofort beendet, wenn einer der Männer getötet oder schwer verwundet war; damit war das »etai eken«, die Lebenskraft der ganzen Gruppe gestört, und das Gleichgewicht musste in einem späteren Kampf wieder hergestellt werden. Das Ganze verlief in einer Atmosphäre der rituellen Notwendigkeit.

Als ich aufwuchs – zum Teil auf dem Dorf –, haben wir Buben uns nicht selten aus allen möglichen Anlässen geprügelt, mit Leidenschaft, aber immer gewissermaßen persönlich; wer gegen die ungeschriebenen Regeln verstieß, wurde als »gemein« gebrandmarkt, was damals noch schwer wog, und wenn die Nase blutete, hörte man für gewöhnlich auf.

Heute erscheint Gewalt als Selbstzweck, ohne Ansehen der Person, gegen Menschen, Tiere und Sachen, und sie erfasst immer jüngere Kinder. Die Kriminalstatistik der letzten Jahrzehnte zeigt überdeutlich, dass der Anteil von Kindern und Jugendlichen stetig steigt und das Delinquenzalter ebenso stetig sinkt. Die spektakulären Mordtaten an Schulen einiger Länder sind nur die Spitze eines gewaltigen Eisbergs. Die Öffentlichkeit ist kurzfristig aufgeschreckt, aber es waren nur wenige Abgeordnete erschienen, als unlängst im Bundestag über Ursachen dieser Gewalt debattiert wurde.

Seit etlichen Jahren geht David Grossman in den USA den Ursachen dieser Entwicklung nach; auf Grund seiner Fachkompetenz als hochrangiger Offizier und psychologischer Ausbilder von Eliteeinheiten erkannte er gewisse Zusammenhänge, die er in einem leidenschaftlichen Aufklärungsfeldzug, zusammen mit der Erziehungsberaterin DeGaetano, in einem viel beachteten Buch der Öffentlichkeit zu Bewusstsein zu bringen versucht.¹

Gesellschaftlicher Hintergrund

Wir leben in mehreren Welten, machen uns die Folgen dieser Tatsache insbesondere im Hinblick auf unsere Kinder aber offenbar kaum bewusst:

Da ist zum einen noch immer die Welt der menschlichen Werte – weitgehend identisch mit den zehn Geboten des Alten Testaments und denen des Christentums. Liebe und

1 Lt.Col. Dave Grossman and Gloria DeGaetano: Stop Teaching our Kids to Kill, New York 1999. Deutsch: Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Stuttgart 2002 – siehe Besprechung dieses Buches auf S. 1118 dieses Heftes.



Gutenberg-Gymnasium in Erfurt: An einem Fenster hängt noch ein Zettel mit der Aufschrift »Hilfe«. Bei dem Amoklauf in der Schule kamen 18 Menschen ums Leben. (Foto dpa)

Wahrheit, Friedfertigkeit und Warnung vor Habgier (die Evangelien personifizieren das Geld sogar und sehen im »Mammon« eine gefährliche geistige Macht). Viele dieser Werte sind von der Völkergemeinschaft seit der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte kodifiziert und haben neuerdings in Straßburg einen modernen Palast als Pflegestätte erhalten. In der Politik sind sie als Aushängeschilder konserviert: frei, christlich, sozial. Die offiziellen Bildungssysteme sind im Großen und Ganzen an diesen Werten ausgerichtet; das Bildungsideal ist nicht der Mammon, sondern der Geist.

Eine zweite Welt, die man gerne als »das wahre Leben« bezeichnet, ist die der Wirtschaft. Ursprünglich aus dem Bereich des sozialen Austausches entstanden, ist sie heute fast ausschließlich am Profit orientiert – also an der Macht, vor der uns die Evangelien gewarnt haben. Dass der Staat Gemeinschaftsaufgaben immer mehr an private, profitorientierte Unternehmen abgibt, ist nur der konsequente Vollzug dieser Ideologie.

Die erste dieser Welten – ich nenne sie einfach die Wertewelt –, ist die Grundlage nicht nur unserer »abendländischen Kultur«, sondern nahezu aller Kulturen, und als solche stellen wir sie auch unseren Kindern dar. Unser Handeln richten wir aber mehr oder weniger ausschließlich nach profitwirtschaftlichen Gesichtspunkten, von der Berufsentscheidung bis zum Einkaufsverhalten. Als Eltern stellen wir die alten Werte oft unbewusst in die Rumpelkammer der Geschichte und machen uns mit dem bekannten Spruch von der »Härte des Lebens« zu Anwälten der Profit- und Ellenbogenwelt. Damit erleben die Kinder frühzeitig den Widerspruch zwischen solchen Werten und dem »realen Leben«.

Die naheliegende Konsequenz für die Kinder ist die, nicht dem schulischen Bildungsideal zu folgen, sondern das zu lernen, was ihnen »was bringt«. Da spielen die Noten hinein, die Versetzung, der Schulabschluss als Sozialstatus und Berechtigung. Der normale Schüler lernt nicht, weil er an etwas Freude hat, sondern weil die Klassenarbeit droht und

das Fach versetzungsrelevant ist. Die Botschaft ist unterschwellig, aber wirkungsvoll: Nicht der sozial Handelnde ist angesehen, sondern der Durchsetzungsfähige, nicht Kindergärtner oder Krankenschwestern haben attraktive Gehälter, sondern Manager, Beamte oder Spitzensportler. Damit die Jugend für diese »Realität« fit wird, wollen sich Eltern und Schulen nicht dem Stigma der »Kuschelpädagogik« aussetzen, in der die überholten alten Werte noch gepflegt werden.

Der Widerspruch zwischen Bildungsanspruch und Wirtschaftsrealität wird zwar oft beklagt, aber im Grunde tatenlos hingenommen. Markante Beispiele aus jüngster Zeit: Ein bekannter Fußballverein ist vom Konkurs bedroht; um sein Überleben zu retten, schlägt man den Spielern einen zwanzigprozentigen Gehaltsverzicht vor. Wer sich daraufhin entrüstet quer legt, ist einer mit 1,5 Millionen Euro Jahresgehalt – dem mehr als Zwanzigfachen einer Kindergärtnerin. Zweites Exempel: In der ZEIT fordert der SPD-Politiker Peter Glotz eine Angleichung der Abgeordnetendiäten an das Niveau von Wirtschaftsbossen. »Idealisten«, so Glotz, »also Leute, die dem Gemeinwesen dienen möchten, gibt es auch heute noch. Man sollte sie in Ehren halten. Aber eine Demokratie, die nur auf Idealisten angewiesen wäre, würde zum Irrenhaus.« Deutlicher kann das von mir Gemeinte kaum ausgesprochen werden: Idealisten, Leute, die ihrem Handeln die alten Werte zu Grunde legen wollen, sind zwar ganz schön und gut, aber in der Realität zählt das Geld mit dem Wirtschaftsboss als Maßstab.

In dieser Wirtschaftsrealität rechtfertigt der geldliche Aspekt selbst Gewalt, ob es nun um die Herstellung von Landminen und anderen menschenrechtswidrigen Waffen geht oder um die Kontrolle von Gas- und Ölvorkommen. Aus einem Vergleich zwischen der internationalen Reaktion auf den Völkermord in Ruanda und die Invasion Kuwaits durch Saddam Hussein kann der Jugendliche nur den Schluss ziehen, dass zwar der etwas zu fürchten hat, der wirtschaftliche Interessen der Großmächte gefährdet, nicht aber der, der »nur« Menschenrechte verletzt. Das zeigt sich weltweit, vom Nahen Osten bis nach Mittelamerika – und besonders zynisch in der US-Forderung nach garantierter Straffreiheit bei eventuellen Kriegsverbrechen ihrer Militärs. Gewalt ist, wie es im Englischen heißt, heutzutage »acceptable«.

Die Botschaft der Medien

Berichte aus dieser Welt der Wirtschaftsmanipulationen und der gewalttätigen Auseinandersetzungen nehmen in Fernsehen und Presse einen immer größeren Raum ein und bilden auch für unsere Jugendlichen einen erheblichen Teil der Informationsnahrung. Der Pegel des Zumutbaren ist dabei kontinuierlich gestiegen und hat nicht nur zu einer Gewöhnung beim Publikum, sondern auch zu einem Sich-gegenseitig-Überbieten der Redaktionen geführt.

An diesen Trend haben sich Filme und Videospiele angeschlossen. Vor allem seit Beginn der neunziger Jahre haben sich ihr Gewaltpotenzial und die technische Perfektion ihrer realistischen Darstellung enorm gesteigert. Gleichzeitig wurden »Spielzeuge« für Kinder ab 5 Jahren auf den Markt gebracht, welche die Kinder mit den »Helden« der nur für Ältere zugelassenen Videospiele vertraut machen sollen. Die Kurve der Entwicklung



Einstieg in eine virtuelle Welt durch Computerspiele. Gewalttaten gehören zum üblichen Lösungsmuster. (Foto dpa)

der Jugendgewalt in der Polizeistatistik verläuft nahezu parallel dazu: Lag der Anteil der 0-14-Jährigen an allen in der BRD begangenen Gewaltdelikten 1992 noch bei 3,1%, so hatte er sich im Jahr 2000 schon auf 6,4% verdoppelt. Bei den 14-18-Jährigen stieg er von 15,8 auf 21,9%, bei den 18-21-Jährigen »nur« von 15,1 auf 16,1%. Die Zunahme des Anteils aller Jugendlichen an Gewaltdelikten von 34 auf 45% spielt sich also in erster Linie in der Gruppe der 0-18-Jährigen ab. Im Jahr 2000 wurde jede zweite Gewalttat von Kindern und Jugendlichen begangen! In absoluten Zahlen heißt das, dass von unter 14-Jährigen 1992 in Deutschland rund 4000 Gewaltdelikte aktenkundig wurden, im Jahr 2000 über 11000. Die Dunkelziffer ist erheblich. In den Stuttgarter Nachrichten wurde am 10.9. dieses Jahres von einer Schule in Stadthagen berichtet, in der seit über einem Jahr eine regelrechte Gewalttroune bestand, ohne dass dies bemerkt worden wäre; dabei waren Schüler zu ihrem Geburtstag oder wenn sie zu gute Noten hatten von Mitschülern brutal verprügelt worden, während andere die Schläger anfeuerten. In der unbelebten Straße, die neben meiner Wohnung bei einem Stuttgarter Schulzentrum beginnt, lässt sich nach Schulschluss täglich die Atmosphäre der Gewaltbereitschaft beobachten, in der nicht selten Mitschüler grundlos von hinten getreten oder geschlagen werden.

Nun wird seit Erfurt auch in Deutschland über den Zusammenhang von Film- und Videodarstellungen und der zunehmenden Gewalttätigkeit von Kindern und Jugendlichen diskutiert. Ein direkter Zusammenhang ist naturgemäß schwer zu beweisen, aber die vorliegenden Tatsachen sprechen eine deutliche Sprache: Am 5. Juni 2002 schaute sich in Nantes ein Fünfzehnjähriger an seinem Videogerät zum wiederholten Mal den

Horrorfilm »Scream« an; dann lud er telefonisch eine Freundin zum Spaziergang ein und tötete sie mit 17 Messerstichen nach dem Vorbild des Films. Die Polizei fand bei ihm die Maske und Ausrüstung, wie sie die Killer im Film benutzen. Dies ist der neunte Fall eines auf »Scream« basierenden Mordes, aber bei einigen weiteren Filmen sind ähnliche Auslösewirkungen aufgetreten. Die Industrie würde wohl kaum Milliarden für Werbung ausgeben, wenn sie nicht überzeugt wäre, dass ihre Werbeclips das Verhalten der Konsumenten beeinflussen. Die US-Armee würde wohl kaum Videospiele als Trainingsmaterial für den Kampfeinsatz benutzen, wenn sie nicht mit deren Wirkung rechnen könnte. Nicht umsonst sind seit Sommer 2002 in Flugzeugen nicht mehr Nagelfeilen, sondern alle waffenartigen Kinderspielzeuge verboten.

In den USA ist eine soeben veröffentlichte Studie im Auftrag des National Institute on Media and the Family den umgekehrten Weg gegangen: Man hat Schüler und Lehrer gefragt, wer unter den Mitschülern in erhöhtem Maß zu Gewalttätigkeit neigt, und dann bei den Genannten den Medienkonsum untersucht. Dabei stellte sich ein überraschend deutlicher Zusammenhang zwischen dem schulischen Verhalten und der mit Gewaltmedien verbrachten Zeit heraus.

Was können wir tun?

Unter den von Grossman und DeGaetano gemachten Vorschlägen sind vielleicht einige auf deutsche Verhältnisse weniger anwendbar. Drei grundlegende Dinge aber sollten allen Eltern und Erziehern klar sein:

- Sie müssen unbedingt wissen, mit was sich ihre Kinder beschäftigen und sich über den Inhalt kundig machen. Das erscheint selbstverständlich, ist es aber keineswegs. Wenn Vierzehnjährige an ihrer Zimmertüre ein Schild anbringen: »Kein Zutritt für Erwachsene«, dann ist das altersgemäß und verständlich und kann womöglich unter entsprechenden Vertrauensverhältnissen respektiert werden. Es befreit aber die Eltern nicht von ihrer Verantwortung. Wenn jedoch Eltern ihren Kindern als »Spielzeug« den 30 cm großen »Commandobot 3« schenken (empfohlen ab 6 Jahren), der die Stimme seines Besitzers erkennt, aber das Kinderzimmer durch Abschießen von bis zu zehn Raketen gegen Familienmitglieder und andere Eindringlinge schützt, dann ist zweifellos eine Grenze weit überschritten. Auf keinen Fall darf unbemerkt bleiben, wenn ein Kind oder ein Jugendlicher stundenlang mit einem der inzwischen gängigen harten Videospiele beschäftigt ist, von dessen Inhalt die Eltern womöglich keine Ahnung haben.
- Damit hängt unmittelbar die Frage zusammen, wo entsprechende Geräte in der Wohnung aufgestellt sind. Vernünftige Eltern werden von selbst überzeugt sein, dass ein eigenes Fernsehgerät im Schlafzimmer der Kinder unangebracht ist. Bei Videospiele ist das schon nicht mehr so einleuchtend, und noch schwieriger ist es, für den Computer eindeutige Kriterien zu finden, der gleichzeitig als Arbeitsmittel und als Spielzeug benutzt wird.
- Besonders wichtig ist schließlich eine Auseinandersetzung mit der Tatsache, dass Fernsehen und Videospiele immer – also nicht nur bei Gewaltdarstellungen – in hohem Maße die Gefahr eines Realitätsverlustes in sich schließen. Dies bewirkt seitens der Kinder und Jugendlichen einerseits das Bewusstsein, »es ist ja nur Spiel, das kann

mir nichts anhaben«, andererseits ein Eintauchen in die virtuelle »Realität« mit dem Verlust der Unterscheidungsfähigkeit gegenüber der äußeren, materiellen Realität. Ein typisches Phänomen in diesem Zusammenhang ist nach Gewalttaten Jugendlicher zu beobachten und auch bei dem genannten Fall des französischen Schülers im Polizeibericht vermerkt: Der Täter »erwacht« erst allmählich in die äußere Wirklichkeit und stellt bestürzt fest, dass das soeben gespielte »Spiel« im Gegensatz zu den vielen vorher gespielten Partien unwiderrufliche Konsequenzen hat. Als im vergangenen Jahr in einem amerikanischen Spielsalon ein Mädchen an einem Kreislaufversagen starb, erfassten etliche der anwesenden Spieler nicht, dass sie »wirklich« tot war. Eltern müssen versuchen, bei ihren Kindern ein klares Bewusstsein für diesen Effekt zu erreichen.

Grenzziehung und Analyse als Prävention

Akzeptieren wir diese Grunderkenntnisse und sind uns über den Inhalt solcher »Spiele« im Klaren, so können wir bei Kindern Grenzen ziehen und bei Jugendlichen versuchen, gemeinsam mit ihnen solche Spiele in ihrer Tendenz und den hinter ihnen stehenden kommerziellen Interessen zu analysieren. Von dem besonders menschenverachtenden und zur Zeit boomenden Spiel Grand Theft Auto III wurden bisher weltweit sieben Millionen Exemplare zu 50 Dollar das Stück verkauft; angesichts solcher Nachfrage, sagt der Hersteller, seien doch keine moralischen Bedenken angebracht. Damit wird hinter der ganzen Gewaltproblematik die Frage nach den tieferen Ursachen erneut gestellt. In der eingangs skizzierten gespaltenen Wertewelt finden Kinder und Jugendliche nur schwer Selbstsicherheit und tragfähige Lebensgrundlagen. Auf die virtuelle Welt als Fluchtraum wurde schon häufig hingewiesen, und Hans-Jürgen Doll, der Vizepräsident des baden-württembergischen Verfassungsschutzes, hat mit seiner Erkenntnis sicherlich Recht, dass der Spieler (vor allem männliche Jugendliche) bei Videospiele die Gewalt reuelos genießen kann und daraus ein Gefühl der Lust und Überlegenheit gewinnt.

Damit verlagert sich die Hauptaufgabe und -möglichkeit der Eltern und Erzieher von der Auseinandersetzung mit den aktuell vorhandenen Spielen und Medienfragen auf die Präventionsebene. Die Frage lautet dann: Wie kann ich bei meinem Kind von klein auf Selbstsicherheit und klare Beobachtungs- und Urteilsfähigkeit aufbauen? Für Grossman und DeGaetano sind das Gespräch und die denkerische Herausforderung entscheidende Grundlagen für diesen Prozess, und in der Waldorfpädagogik sind die notwendigen Schritte deutlich vorgezeichnet. Sie müssen heute mit aller Konsequenz verfolgt werden. Vor allem wird es nötig sein, in der frühen Kindheit sichere menschliche Beziehungen zu verankern und den Übergang vom Kindes- ins Jugendalter mit neuen Impulsen zu begleiten. Unsere Jugendlichen fordern verantwortliche Aufgaben – nicht Schulaufgaben, sondern Lebensaufgaben! Sie sind, wenn nicht alle Anzeichen täuschen, zu erheblichem Einsatz bereit.

Zum Autor: Dr. Bruno Sandkühler, Jahrgang 1931, Studium der Romanistik, Anglistik und Orientalistik, Promotion über die frühen Dantekommentare. Gründung eines Studienreiseunternehmens und weltweite Reisen. 40 Jahre Waldorflehrer, Mitglied im Sprecherkreis der baden-württembergischen Waldorfschulen und in den europäischen Gremien der freien Schulen. Verwitwet, fünf Kinder.