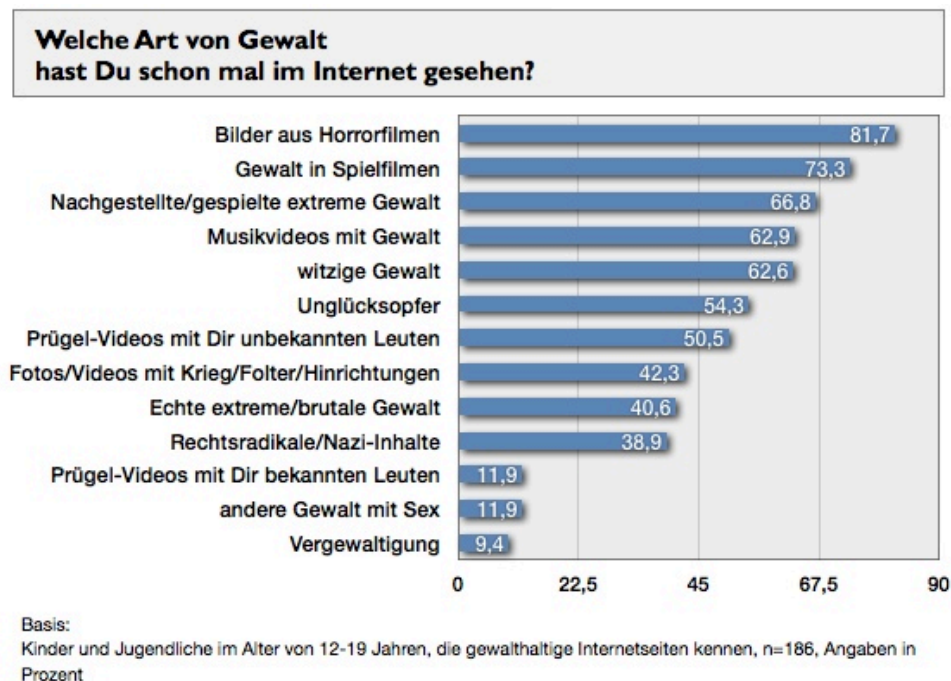


Jugendliche im Umgang mit Gewalt im Internet

In der Studie "Gewalt im Web 2.0" wurde im Jahr 2008 eine repräsentative¹ Basisuntersuchung von Kindern und Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren zur Nutzung des Web 2.0 und gewalthaltiger Inhalte im und über das Internet, einschließlich der Nutzungsmotive, durchgeführt. Insgesamt wurden 804 Kinder und Jugendliche telefonisch befragt.



Quelle: Gewalt im Web 2.0/Grafik teachSam

Die Studie "Gewalt im Web 2.0" (Grimm/Rhein/Clausen-Muradian 2008), die im Auftrag von sechs Landesmedienanstalten² durchgeführt wurde, hat ermittelt, dass ein Viertel der 12- bis 19-jährigen Internetnutzer schon einmal Gewalt im Netz gesehen hat. Doppelt so groß ist die Zahl derer, die angeben, dass sie Freunde und Bekannte haben, denen solche gewalthaltigen Internetseiten bekannt seien.

Bei der Bewertung der Ergebnisse der Studie kommen die Forscherinnen u. a. zum Schluss: "Vor dem Hintergrund, dass reale bzw. realistische Darstellungen ein höheres Wirkungsrisiko bei Kindern und Jugendlichen haben, ist der relativ hohe Anteil der Befragten, die Fotos bzw. Videos mit Krieg, Folter und/oder Hinrichtungen sowie Darstellungen von echter extremer/brutaler Gewalt gesehen haben, als problematisch einzustufen." (ebd. S. 51)

Anmerkungen:

¹ im allgemeinen Sprachgebrauch gilt eine Studie dann als repräsentativ, wenn die ausgewählte Stichprobe als Teilgesamtheit in bestimmten Merkmalen eine ähnliche Struktur aufweist wie die so genannte Grundgesamtheit. Repräsentativität wird von vielen als eine Art Gütesiegel dafür angesehen, dass die Ergebnisse verlässlich, glaubwürdig und verallgemeinerbar sind. Nicht immer ist dies aber tatsächlich der Fall, insbesondere dann, wenn die Verteilung der für die Erhebung interessanten Merkmale in der Grundgesamtheit gar nicht bekannt ist. Beispiele für repräsentative Umfragen sind z. B. die Wahlprognosen, die Meinungsforschungsinstitute vor einer Wahl veröffentlichen.

² Aufsichtsbehörden für private Radio- und Fernsehprogramme und Telemedien in den Bundesländern; Aufgaben: Überwachung der privaten Rundfunkanbieter, Fernsehveranstalter und Telemedien sowie die Vergabe von Sendelizenzen an private Hörfunk- und Fernsehveranstalter; außerdem zuständig für die Einhaltung von Vorschriften im Kinder- und Jugendmedienschutz (Jugendmedienschutz-Staatsvertrag)

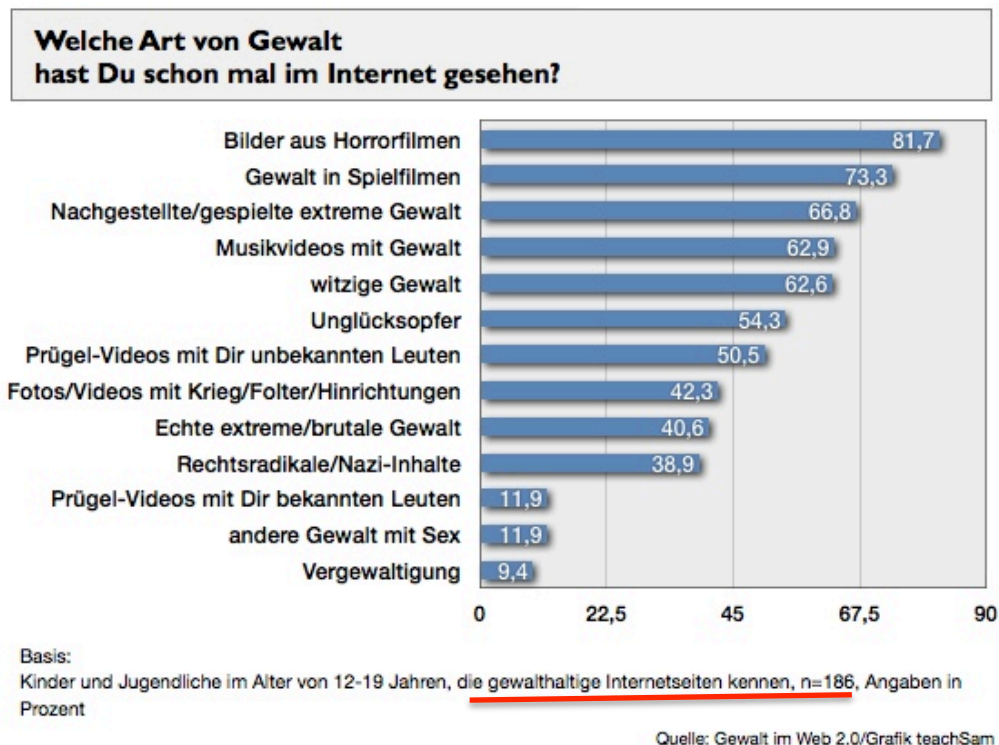
Arbeitsanregungen

1. Beschreiben Sie Inhalt und Aussage der obigen Bildstatistik.
2. Nehmen Sie zu der Beurteilung durch die Forscherinnen kritisch Stellung.
3. Führen Sie in Ihrer Klasse/Ihrem Kurs eine Umfrage mit den obigen Antwortmöglichkeiten durch. Erheben Sie aber dabei auch das Geschlecht der Befragten. Visualisieren Sie danach das Ergebnis und vergleichen Sie es mit dem der Studie.

Methodisch-didaktischer Hinweis:

Das Arbeitsblatt ist bewusst so konzipiert, dass eine sinnvolle Interpretation der im Diagramm dargestellten Daten erst möglich wird, wenn der sich daran anschließende Text aufmerksam gelesen wird. Dieser enthält zum Beispiel die Angabe, dass von den insgesamt befragten Jugendlichen (n=804) nur (ungefähr) ein Viertel (n=186) mit Gewaltinhalten im Internet direkt in Berührung gekommen ist. Und von diesem Viertel sind es dann z. B. 81,7%, die mit Bildern aus Horrorfilmen im Internet konfrontiert gewesen sind. Anders ausgedrückt von allen Befragten Jugendlichen haben somit 20% solche Gewaltinhalte gesehen. Bezogen auf die Gesamtzahl der Jugendlichen haben etwas mehr als 2% Vergewaltigungen im Internet zu Gesicht bekommen.

Wer das Diagramm mit seinen Angaben genau liest, kann diese Zusammenhänge auch erkennen.



Eine weitere Problematik ergibt sich daraus, dass die Linearskalierung, mit der die Daten mit dem Computerprogramm „visualisiert“ worden sind, bei dem Wert von 90% auf der X-Achse abbricht. Dadurch entsteht ein Teil-Ganzes-Wahrnehmung, die leicht verkennt, dass auch die fehlenden ungefähr 20% zu 100% noch immerhin ein Fünftel ausmacht. So wird, da davon auszugehen ist, dass der normale Leser eines derartigen Diagramms sich zunächst einmal an den räumlichen Größen, der Balkenlänge, orientiert, eine verzerrte Sicht der Dinge nahegelegt. Die Visualisierung manipuliert den „flüchtigen“ Betrachter dahin, das aus der Statistik abgeleitete Problem größer zu machen, als es tatsächlich ist. Ebenso tendenziell manipulativ ist ein Weiteres. Erst im Anschluss an die Präsentation des Diagramms wird dargestellt, dass die in der Abbildung visualisierten Daten „nur noch“ das Viertel betreffen, das überhaupt mit Gewaltinhalten in Berührung gekommen ist. Dies könnte als Versuch gedeutet werden, die Statistik „falsch“ zu interpretieren, wo möglich mit einer Aussage wie: „Vier Fünftel der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren sind schon mit Bildern aus Horrorfilmen im Internet in Berührung gekommen.“

Problematisiert werden könnte auch, ob sich alle Antwortkategorien unter dem Begriff Gewalt zusammenfassen lassen. Interessant wäre vielleicht auch die Frage, wie die Schülerinnen und Schüler die Qualität der Gewalt, wie sie in den Kategorien dargestellt wird, einschätzen, nach dem Muster: Welche der dargestellten Gewaltinhalte haltet ihr für die schlimmsten?

Bei der kritischen Auseinandersetzung mit dem Fazit der Forscherinnen ist z. B. zu klären, welche Art von Wirkungsrisiken gemeint sein könnten und ob ihre Annahme überhaupt zwingend ist. Was ist z. B. mit anderen Wirkungshypothesen (Abschreckung, Abreagieren u. ä.) Ferner muss wohl erörtert werden, was es bedeuten könnte, wenn die Forscherinnen davon sprechen, dass die Anzahl derjenigen, die mit „realer“ Gewalt konfrontiert werden und dem dieser zugeschriebenen höheren Wirkungsrisiko „problematisch“ ist, z. B. wann bzw. mit welcher Zahl beginnt es problematisch zu werden?

Jugendliche im Umgang mit Gewalt im Internet

In der Studie "Gewalt im Web 2.0" wurde im Jahr 2008 eine repräsentative¹ Basisuntersuchung von Kindern und Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren zur Nutzung des Web 2.0 und gewalthaltiger Inhalte im und über das Internet, einschließlich der Nutzungsmotive, durchgeführt. Insgesamt wurden 804 Kinder und Jugendliche telefonisch befragt.

Dabei kam heraus, dass ein Viertel der 12- bis 19-jährigen Internetnutzer schon einmal Gewalt im Netz gesehen hat. Ungefähr doppelt so viele gaben an, dass sie Freunde oder Mitschüler haben, denen gewalthaltige Seiten bekannt seien. Von denjenigen, die schon einmal Gewaltinhalte im Internet zu sehen bekommen hatten, gaben an, dass sie schon einmal mit den folgenden Gewaltinhalten im Netz konfrontiert gewesen seien. (Angaben in Prozent)

Bilder aus Horrorfilmen	81,7
Gewalt in Spielfilmen	73,3
Nachgestellte/gespielte extreme Gewalt	66,8
Musikvideos mit Gewalt	62,9
witzige Gewalt	62,6
Unglücksoffer	54,3
Prügel-Videos mit Dir unbekanntem Leuten	50,5
Fotos/Videos mit Krieg/Folter/Hinrichtungen	42,3
Echte extreme/brutale Gewalt	40,6
Rechtsradikale/Nazi-Inhalte	38,9
Prügel-Videos mit Dir bekannten Leuten	11,9
andere Gewalt mit Sex	11,9
Vergewaltigung	9,4

Bei der Bewertung der Ergebnisse der Studie gehen die Forscherinnen von der Annahme aus, dass reale bzw. realistische Darstellungen ein höheres Wirkungsrisiko bei Kindern und Jugendlichen besitzen als nicht-reale Darstellungen.

Arbeitsanregungen:

1. Markieren Sie in der obigen Tabelle diejenigen Gewaltinhalte, die sie zu den realen bzw. realistischen Gewaltinhalten zählen würden. Erläutern Sie in Fällen, bei denen Ihnen eine Zuordnung schwer fällt, Ihre Entscheidung.
2. Visualisieren Sie die Daten zur „realen“ Gewalt in Form einer Bildstatistik und wählen Sie dazu eine geeignete Diagrammart aus. Beachten Sie dabei die Datenbasis der Umfrageergebnisse und fügen Sie eine Überschrift sowie alle anderen nötigen Angaben, die das Diagramm umfassen muss, Ihrer Darstellung hinzu.
3. Worin besteht Ihrer Ansicht nach das höhere Wirkungsrisiko bei „realen“ bzw. realistischen Gewaltinhalten?
4. Führen Sie in Ihrer Klasse/Ihrem Kurs eine Umfrage mit den obigen Antwortmöglichkeiten durch. Erheben Sie aber dabei auch das Geschlecht der Befragten. Visualisieren Sie danach das Ergebnis und vergleichen Sie es mit dem der Studie.

Umfrage

Welche Art von Gewalt bist Du schon mal im Internet gesehen?

Kreuze bitte Zutreffendes an. Du kannst dabei natürlich mehrere ankreuzen.

Ich bin weiblich

Ich bin männlich

Ich habe schon einmal im Internet folgendes gesehen:

<input type="checkbox"/>	Bilder aus Horrorfilmen
<input type="checkbox"/>	Gewalt in Spielfilmen
<input type="checkbox"/>	Nachgestellte/gespielte extreme Gewalt
<input type="checkbox"/>	Musikvideos mit Gewalt
<input type="checkbox"/>	witzige Gewalt
<input type="checkbox"/>	Unglücksopfer
<input type="checkbox"/>	Prügel-Videos mit Dir unbekanntem Leuten
<input type="checkbox"/>	Fotos/Videos mit Krieg/Folter/Hinrichtungen
<input type="checkbox"/>	Echte extreme/brutale Gewalt
<input type="checkbox"/>	Rechtsradikale/Nazi-Inhalte
<input type="checkbox"/>	Prügel-Videos mit Dir bekannten Leuten
<input type="checkbox"/>	andere Gewalt mit Sex
<input type="checkbox"/>	Vergewaltigung

Arbeitsanregungen:

1. Visualisieren Sie die Ergebnisse Ihrer Umfrage in Form einer Bildstatistik.
2. Arbeiten Sie dabei die Ergebnisse für die Gesamtgruppe und die Gruppe der Mädchen und Jungen gesondert heraus.
3. Welche Schlüsse lassen sich aus den Ergebnissen der Umfrage ziehen?

Jugendliche im Umgang mit „realer“ Gewalt im Internet

In der Studie "Gewalt im Web 2.0" wurde im Jahr 2008 eine repräsentative¹ Basisuntersuchung von Kindern und Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren zur Nutzung des Web 2.0 und gewalthaltiger Inhalte im und über das Internet, einschließlich der Nutzungsmotive, durchgeführt. Insgesamt wurden 804 Kinder und Jugendliche telefonisch befragt.

Dabei kam heraus, dass ein Viertel der 12- bis 19-jährigen Internetnutzer schon einmal Gewalt im Netz gesehen hat. Von denjenigen, die schon einmal Gewaltinhalte im Internet zu sehen bekommen hatten, gaben an, dass sie schon einmal mit den folgenden „realen“ bzw. realistischen Gewaltinhalten im Netz konfrontiert gewesen seien. (Angaben in Prozent)

Bei der Bewertung der Ergebnisse der Studie kommen die Forscherinnen u. a. zum Schluss: "Vor dem Hintergrund, dass **reale bzw. realistische Darstellungen ein höheres Wirkungsrisiko bei Kindern und Jugendlichen** haben, ist der **relativ hohe Anteil der Befragten**, die Fotos bzw. Videos mit Krieg, Folter und/oder Hinrichtungen sowie Darstellungen von echter extremer/brutaler Gewalt gesehen haben, als **problematisch** einzustufen." (Grimm/Rhein/Clausen-Muradian 2008, S. 51, Hervorh. d. Verf.)

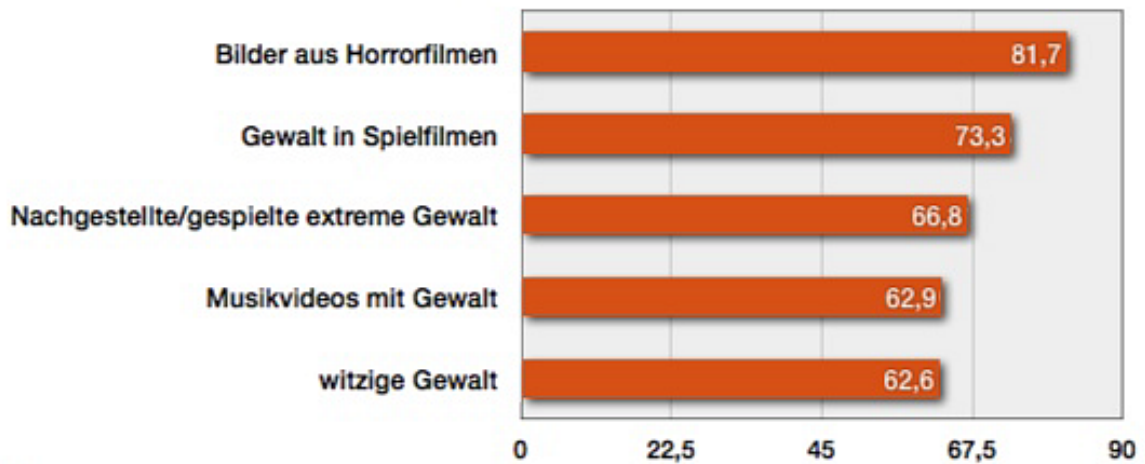


Quelle: Gewalt im Web 2.0/Grafik teachSam

Arbeitsanregungen

1. Beschreiben Sie Inhalt und Aussage der obigen Bildstatistik.
2. Inwiefern wird dem Leser/Betrachter des Diagrammes eine bestimmte Einschätzung der Daten durch ihre visuelle Gestaltung nahegelegt? (Manipulation)
3. Nehmen Sie zu der Beurteilung durch die Forscherinnen kritisch Stellung.

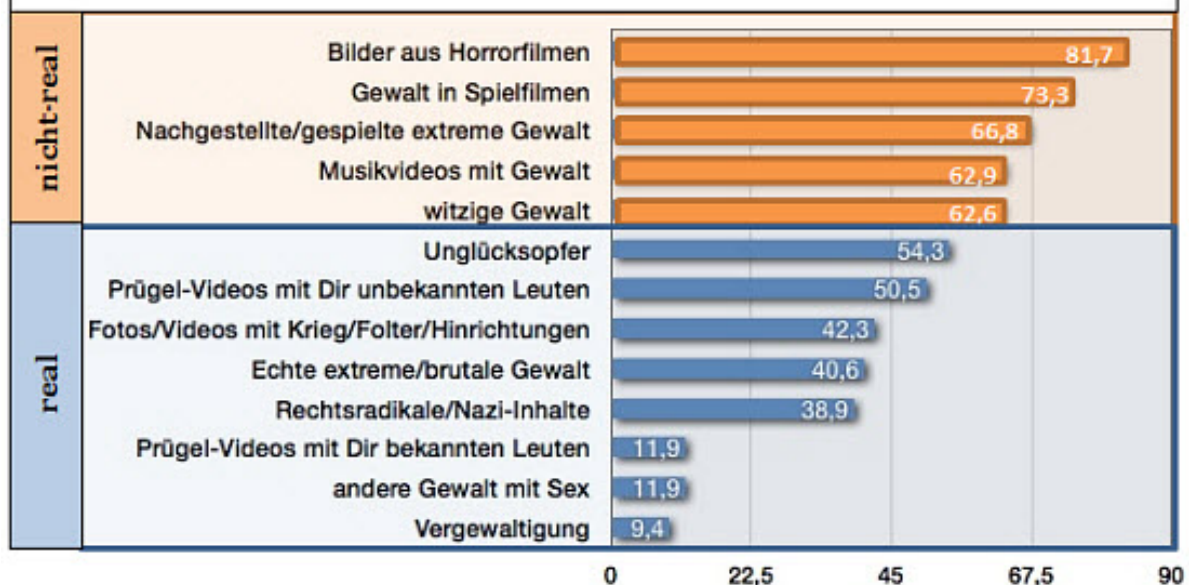
Welche Art von nicht-realer bzw. nicht realistischer Gewalt hast Du schon mal im Internet gesehen?



Basis:
Kinder und Jugendliche im Alter von 12-19 Jahren, die gewalthaltige Internetseiten kennen, n=186, Angaben in Prozent

Quelle: Gewalt im Web 2.0/Grafik teachSam

Welche Art von Gewalt hast Du schon mal im Internet gesehen?



Basis:
Kinder und Jugendliche im Alter von 12-19 Jahren, die gewalthaltige Internetseiten kennen, n=186, Angaben in Prozent

Quelle: Gewalt im Web 2.0/Grafik teachSam

Methodisch-didaktischer Hinweis:

Die repräsentative Basisuntersuchung "Gewalt im Web 2.0" aus dem Jahr 2008 zum Umgang von Kindern und Jugendlichen mit gewalthaltigen Inhalten im Internet hat die Forschergruppe (Grimm/Rhein/Clausen-Muradian 2008) zum Fazit gelangen lassen, dass "der relativ hohe Anteil der Befragten, die Fotos bzw. Videos mit Krieg, Folter und/oder Hinrichtungen sowie Darstellungen von echter extremer/brutaler Gewalt gesehen haben, als problematisch einzustufen" ist. (ebd. S. 51)

Dies nehmen die vorstehenden Visualisierungen zum Anlass, die Umfrageergebnisse nach realen bzw. realistischen und nicht-realen bzw. nicht-realistischen Gewaltinhalten zu unterscheiden. Dabei ist selbstverständlich, dass diese Unterscheidung weder immer einfach, noch ganz unproblematisch ist. Sie fügt der Visualisierungsaufgabe aber, die ansonsten mit einem einfachen Säulen-/oder Balkendiagramm gelöst werden könnte, eine weitere Ebene der Reflexion hinzu.

Zugrunde liegt ihr zudem die von der Forschergruppe ausgesprochene These, dass "reale bzw. realistische Gewaltdarstellungen ein höheres Wirkungsrisiko bei Kindern und Jugendlichen haben" als gewalthaltige Internetseiten mit fiktionalen Gewaltdarstellungen, wie Bildern aus Horrorfilmen, Gewalt in Spielfilmen oder nachgestellter extremer Gewalt. Diese Annahmen leiten also auch die Visualisierungsaufgabe, während ihre Erörterung in den Bereich der Stellungnahme fällt. Die Studie selbst differenziert die Inhalte freilich nicht nach den beiden Bereichen fiktional und nicht-fiktional.

Die Visualisierungsaufgabe, die sich auf die Daten der vorgelegten Tabelle (S.3) bezieht, wird mit Hilfe eines **Balkendiagramms** realisiert, mit dessen Hilfe die Daten als **Teilmengenvergleich** in einem **einfachen Vergleich** und einem **doppelten Vergleich zwischen den beiden Bereichen** dargestellt werden können. Durch die räumliche Anordnung der Daten der Größe ihrer Menge nach von oben nach unten wird der Teilmengenvergleich in einer absteigenden Weise realisiert. Dabei vermittelt die jeweilige Balkenlänge eine Vorstellung von der absoluten und relativen Größe der jeweiligen Teilmenge.

Während die drei ersten Kategorien von oben nicht-realer Gewalt zugeordnet werden können, sofern in den Filmen kein "dokumentarisches" Material "realer" Gewaltszenen integriert ist, lässt sich dies bei "Musikvideos mit Gewalt" und der Kategorie "witzige Gewalt" weniger eindeutig sagen. Bei Musikvideos ist es eben nicht selten, dass "authentische" Gewaltdarstellungen in das Video montiert sind, und ob es sich bei "witziger Gewalt" um reale Gewalt einer bestimmten Qualität – eine, über die man eben lachen kann - oder um nicht-reale Gewaltinhalte handelt, lässt sich aus den Umfragedesign nicht entnehmen. Trotz dieser letztlich vagen Mehrdeutigkeit des Umfrageergebnisses werden sie der Gruppe der nicht-realen Gewaltinhalte zugeordnet. Andernfalls fiel zumindest die Kategorie "witzige Gewalt" ganz aus dem Raster.

Die Visualisierungsaufgabe könnte auch mit zwei einzelnen Balkendiagrammen realisiert werden. Die beiden vorstehenden Diagramme sind im doppelten Vergleich allerdings ein Beispiel für eine nicht ganz gelungene Form der Visualisierung. Denn über den jeweils einfachen Vergleich innerhalb des Bezugsrahmens des jeweiligen Diagramms stehen die beiden Diagramme auch in einem Vergleichsbezug. Und dieser wird durch die nachfolgende Visualisierung - sofern man sich dafür nicht auf die statistischen Daten stützt - erheblich erschwert, visuell sogar unmöglich gemacht.

Beachtet werden muss, dass die Länge der Balken bei den unten abgebildeten Visualisierungen nur innerhalb des jeweiligen Diagramms eine korrekte Vorstellung der relativen Größe gibt. Die Linearskalierung der x-Achse bricht z. B. beim ersten Diagramm beim Wert von 90% ab, beim zweiten schon beim Wert von 60%. Dadurch kann beim Vergleich der Daten aus den beiden Diagrammen eine irriige Vorstellung erzeugt werden. Dies wird bei einer Darstellung, die beide Bereiche - mit unterschiedlicher Farbgebung z.B. in ein einziges Diagramm integriert, vermieden.

Die zur Gruppe der realen Gewaltinhalte zusammengestellten Phänomene unterliegen den gleichen Vorbehalten wie die nicht-realen. Es lässt sich nicht immer eine eindeutige Zuordnung vornehmen. Da aber die Gruppe der nicht-realen Gewaltinhalte auf die Medialität abhebt, also danach fragt, ob man Gewaltinhalten im oder aus Film(en) o. ä. begegnet ist, ohne nach der Qualität zu fragen, könnte man annehmen, dass die in der zweiten Gruppe zusammengefassten Gewaltinhalte eher der Realität zugeordnet werden können. Ausgeschlossen werden kann allerdings nicht, dass sich Antworten wie "andere Gewalt mit Sex" oder "Vergewaltigung" sowohl der einen wie der anderen Gruppe zuordnen lassen.