

Coesfelder Vorlesungen zur Soziologie  
– CVS –

**Medien und Gewalt:**  
Auf den Weg in eine gewalttätige Gesellschaft  
durch Fernsehen und Computerspiele?

*Dr. Mike S. Schäfer*

**CVS Nr. 4**  
März 2008

Die Coesfelder Vorlesungen zur Soziologie richten sich an eine breite regionale Öffentlichkeit, die an aktuellen soziologischen Forschungsergebnissen interessiert ist. Namhafte Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler aus dem ganzen Bundesgebiet referieren in allgemeinverständlicher Form zur gesellschaftlichen Entwicklung in Deutschland und Europa.

Zitationsweise: CVS, Nr. 04/2008

## 1. Einleitung

In den vergangenen zehn Jahren gab es in unterschiedlichen Ländern spektakuläre Gewalttaten, die von Kindern und Jugendlichen verübet wurden und viel öffentliche Aufmerksamkeit auf sich zogen. Der wohl bekannteste derartige Vorfall ereignete sich am 20. April 1999 an der Columbine High School in Littleton (USA). Zwei Jugendliche legten Bomben in der Schule und drangen anschließend in die Schule ein. Mit Schusswaffen und Sprengsätzen töteten sie zwölf Mitschüler und einen Lehrer, verletzten weitere 23 Personen und begingen anschließend Selbstmord (vgl. Brown/Merritt 2002). Derartige Vorfälle finden sich auch in Deutschland: Am 9. November 1999 erstach ein 15-jähriger Gymnasiast in Meißen seine Lehrerin vor den Augen von 24 Klassenkameraden. Noch einmal drei Jahre später kam es dann zum so genannten „Amoklauf von Erfurt“, der den Vorfällen an der Columbine High School in vielerlei Hinsicht glich. Am Vormittag des 26. April 2002 – am Tag der schriftlichen Abiturprüfungen – betrat ein 19-jähriger das Erfurter Gutenberg-Gymnasium, maskiert und bewaffnet mit einer Pistole und einer so genannten „Pumpgun“. Er tötete zwölf Lehrer, eine Sekretärin, zwei Schüler sowie einen Polizisten und erschoss sich anschließend selbst (vgl. Archiv der Jugendkulturen 2003).

Was diese Beispiele – deren Liste sich ohne weiteres und auch mit Vorfällen anderer Länder verlängern ließe – an dieser Stelle interessant macht, ist, dass sie alle zu heftigen öffentlichen Debatten über die Ursachen der beschriebenen Gewalttaten geführt haben (vgl. z.B. Beyer 2004, Slotosch 2006). Dabei konzentrierte sich das öffentliche Augenmerk in allen Fällen stark auf der Rolle der Medien. Gewaltdarstellungen v.a. im Fernsehen und in Computerspielen<sup>1</sup> wurden als mögliche Ursachenfaktoren ausgemacht (vgl. z.B. Jenkins 1999).

---

<sup>1</sup> Im Folgenden wird der Begriff „Computerspiele“ als Sammelbegriff verwendet, der sowohl PC-Spiele als auch Video- und Konsolenspiele umfasst. Der für diese Zwecke in der Literatur teils zu findende Terminus der „Bildschirmspiele“ (z.B. Hans-Bredow-Institut 2006: 56ff) schien mir zu unhandlich.

So wies bspw. die „Gutenberg-Kommission“, die unter Leitung des thüringischen Justizministers den „Amoklauf von Erfurt“ untersuchte, unter anderem darauf hin, dass der Täter „[s]eit seinem 14. Lebensjahr ... in überdurchschnittlichem Ausmaß Computerspiele und Videofilme mit zum Teil gewaltverherrlichenden Inhalten“ (Justizministerium des Freistaats Thüringen 2004) konsumierte, darunter den populären Film „Fight Club“ und die so genannten ‚Killerspiele‘ „Return to Castle Wolfenstein“ und „Half-Life“. Derartige Hinweise fanden in der öffentlichen Diskussion starke Resonanz. Demgegenüber wurde weniger beachtet, dass die Kommission auch darauf hinwies, dass die Gewalttat ihres Erachtens „nicht mit einer monokausalen Erklärung zu beantworten“ sei und sich eine Erklärung „vielmehr aus einer Bündelung von Faktoren“ – und eben nicht nur aus dem Verweis auf die Medien – zusammensetzen müsse. So sei der Täter „im Gymnasium überfordert“ gewesen, habe „mit dieser Überforderung seitens der Schule und des Elternhauses nicht adäquat im Sinne einer gemeinsamen, konstruktiven Problemlösung“ umgehen können und nie gelernt, „Probleme ausreichend wahrzunehmen, sie zu benennen und anzusprechen und andere für deren Lösung um Unterstützung zu bitten, geschweige denn, diese Probleme aus eigener Kraft zu bewältigen“ (Justizministerium des Freistaats Thüringen 2004). Derartige Verweise wurden wenig beachtet, und die Gewalttat von Erfurt wurde – wie andere, ähnliche Vorfälle – häufig mit den Darstellungen von Gewalt in Medien in Zusammenhang gebracht. Im Fall des Amoklaufs von Erfurt hatte dies auch deutliche Folgen: Die Diskussion über den Fall beschleunigte die Arbeit an einem neuen, verschärften Jugendschutzgesetz, das wenige Wochen nach dem Amoklauf im Juni 2002 verabschiedet wurde und u.a. die Altersbeschränkungen und Kennzeichnungspflichten für Computerspiele neu regelte.

Dass Diskussionen über die Gewalttaten Jugendlicher oft v.a. auf die Frage der Wirkungen von Mediengewalt konzentriert sind, korrespondiert mit einem verbreiteten Meinungsbild. Bevölkerungsumfragen zufolge waren schon vor dem Amoklauf von Erfurt und auch danach viele Deutsche der Meinung, dass Mediengewalt „in besonders starken Maße“ zur Gewalt unter Kindern und Jugendlichen beitrage, und dass Mediengewalt eingeschränkt werden solle (Bonfadelli 2004: 250, FOCUS 2008). Entsprechend klare Worte finden auch Politiker zu dieser Frage, etwa die bayerische Justizministerin Beate Merk, die sagt: „Wenn wir diese Gewalttätigkeit betrachten, die in den vergangenen zehn Jahren so extrem zugenommen hat, dann müssen wir auch sehen, dass in dieser Zeit immer mehr Fernseher und Computer Einzug in die Kinderzimmer gehalten haben. Immer mehr Jugendliche erleben im Privat-TV eine Fernsehwirklichkeit einfachster Regeln – wenn man gerade keine Gewalt hat, hat man Sex.“ Auch für die Bundesjustizministerin Brigitte Zypries sind „Fernsehen, PC-Spiele, Playstation und das ganze Zeug ... Gift“ (FOCUS 2008: 120).

Diese Zitate deuten bereits an, dass sich die Ängste und Befürchtungen momentan besonders stark auf die im Fernsehen und in Computerspielen dargestellte Gewalt richten. Diesen Medien wird eine besondere Wirkungsmacht zugeschrieben. Und entsprechend fürchtet man, dass Gewaltdarstellungen dieser Medien schwerwiegendere Folgen haben als andere Gewaltdarstellungen zuvor. Gewalt wurde zwar schon früher von vielen Menschen zur Unterhaltung genutzt – man denke an römische Gladiatoren, an die bis heute stattfindenden Tierkämpfe in vielen Ländern oder an die weltweite Beliebtheit des Wrestling (Felson 1996: 103) – und in Medien dargestellt; und schon Diskussionen um damit verbundene negative Medienwirkungen gab es schon beim Aufkommen des Films in den 1920ern und des Comics in den 1950ern (vgl. Bonfadelli 2004: 249, Kunczik/Zipfel 2004: 5). Aber Gewalt in Fernsehen und Computerspielen habe demgegenüber, so wird oft argumentiert, eine neue Qualität: Erstens seien diese Medien in dramatisch höherem Maße für Kinder und Jugendliche zugänglich als je zuvor (Felson 1996: 104) – schließlich hat praktisch jedes Kind Zugang zu einem Fernseher, und auch Computer oder Spielkonsolen finden sich in den meisten Haushalten, oft sogar direkt im Kinderzimmer (z.B. Kunczik/Zipfel 2004: 185). Zweitens ist Gewalt gerade bei privaten Fernsehanbietern ein zentraler inhaltlicher Bestandteil (vgl. Bonfadelli 2004: 250). Drittens werde Gewalt im Fernsehen und in Computerspielen – im Vergleich zu anderen Medien – scheinbar besonders realistisch und lebhaft dargestellt (Kunczik/Zipfel 2004: 5).

In der Folge soll die Frage beantwortet werden, ob diese Ängste und Befürchtungen berechtigt sind – ob also die Darstellung und Nutzung von Gewalt in den Medien und namentlich in Fernsehen und Computerspielen tatsächlich dazu führt, dass Zuschauer resp. Spieler mehr Gewalt im realen Leben ausüben. Diese Frage beschäftigt die Sozialwissenschaft – v.a. die Soziologie, die Kommunikationswissenschaft und die Psychologie – bereits seit ca. 80 Jahren. Neben der Frage, ob Medien politische Einstellungen verändern und damit Wahlen beeinflussen können, und der Frage, was Werbung bewirkt, gehört die Frage nach den Effekten von Mediengewalt zu den zentralen Themen der Medienwirkungsforschung (Bonfadelli 2004: 13ff, 27). Zu ihr liegen bis heute mehrere tausend empirische Untersuchungen vor (Bonfadelli 2004: 251, vgl. überblicksweise Felson 1996, Freedman 2002, Huesmann/Taylor 2006, Kunczik/Zipfel 2004, Schenk 2002), die sich tatsächlich – wie die geschilderten Ängsten und Befürchtungen auch – vornehmlich mit den Wirkungen des Fernsehens und in jüngerer Vergangenheit auch von Computerspielen beschäftigen (Bonfadelli 2004: 16, Kunczik/Zipfel 2004: 76).<sup>2</sup> Die Befunde dieser Studien, die

---

<sup>2</sup> Dagegen spielen die Wirkungen des Internets, des Radio oder der Musik sowie von Comics bisher kaum eine Rolle (Bonfadelli 2004: 16, Kunczik/Zipfel 2004: 76).

daraus extrahierbaren gesicherten Erkenntnisse und auch die offenen Fragen und Probleme werden in der Folge überblicksweise dargestellt.

## 2. Was ist Gewalt in den Medien?

Dazu ist zunächst einmal die Frage zu beantworten, was unter „Gewalt“ zu verstehen ist. Der Begriff wird in den Sozialwissenschaften recht unterschiedlich definiert (vgl. z.B. Bonfadelli 2004: 253).

- Erstens unterscheiden die meisten Autoren zunächst einmal zwischen *physischer*, also körperlicher Gewalt wie Schlägen, Tritten oder Schüssen und *psychischer* Gewalt, wie Beleidigungen, Erniedrigungen oder Mobbing. Einige Autoren nennen darüber hinaus auch noch *strukturelle*, vermeintlich durch das Gesellschaftssystem ausgeübte Gewalt wie die Unterdrückung von bestimmten gesellschaftlichen Gruppen (z.B. Theunert 1987).
- Zweitens lässt sich zwischen von den Tätern *beabsichtigter* und *unbeabsichtigter* Gewalt unterscheiden. Illustrieren lässt sich dies bspw. mit der Differenzierung von (beabsichtigtem und geplantem) Mord auf der einen Seite und (unbeabsichtigter) fahrlässiger Tötung.
- Drittens lassen sich *fiktionale* und *dokumentarische* Gewalt differenzieren: Fiktional ist Gewalt, die reale Gewalt nicht abbildet, sondern für Filme, Fernsehserien usw. nachstellt. Als dokumentarisch wird Gewalt bezeichnet, die zwar in Medien zu finden ist, aber reale Gewalt – etwa Terroranschläge – abbildet, wie es u.a. in der „Tagesschau“ geschieht.
- Viertens wird unterschieden, ob Gewalt *symmetrisch* strukturiert ist, ob sie also zwischen (etwa) gleich starken Gegnern wie bei einem Boxkampf stattfindet, bei dem beide Seiten eine Siegchance haben, oder ob es von vornherein einen oder mehrere deutlich überlegene Täter und auf der anderen Seite klare Opfer gibt, die keine Chance haben. In letzterem Fall handelt es sich um *asymmetrisch* strukturierte Gewalt.
- Fünftens wird z. T. auch differenziert zwischen *Gewalt, die von Personen ausgeübt wird* und Gewalt, die – wie Naturkatastrophen, Erdbeben usw. – nicht von Personen ausgeübt wird, sondern *andere Ursachen* hat.

Gewalt wird in der Literatur also recht unterschiedlich und auch unterschiedlich weit definiert. Problematisch bei einer sehr weiten Gewaltdefinitionen ist jedoch, dass es in diesen Fällen teils zur reinen Geschmacksfrage wird, was man für Gewalt hält und was nicht (vgl. Voigt 2004). Daher soll in der Folge eine engere Definition von Gewalt verwendet werden, die zudem auch den „common sense“ der meisten einschlägigen Studien widerspiegelt (Bonfadelli 2004: 252):

Gewalt wird dort und damit auch hier verstanden als „[b]eabsichtigte physische und/oder psychische Schädigung einer Person, von Lebewesen oder Sachen durch eine andere Person“ (Kunczik 1987: 15).

### 3. Wie viel Gewalt gibt es in den Medien?

Nachdem geklärt ist, was im Folgenden unter Gewalt verstanden werden soll, ist die anschließende Frage nunmehr, in welchem Umfang sich diese Gewalt in den Medien findet. Damit haben sich in der Vergangenheit eine Reihe inhaltsanalytischer Studien beschäftigt, die v.a. Fernsehprogramme daraufhin untersucht haben, welche Gewalttaten sich darin in welcher Zahl finden, von wem sie jeweils begangen werden, wer die Opfer sind, welche Folgen sie haben, ob sie bestraft werden usw. Aber auch für Computerspiele – die ja eine „mittlerweile weit verbreitete Freizeitbeschäftigung“ (Kunczik/Zipfel 2004: 188) v.a. älterer Kinder und Jugendlicher sind – liegen einige solche Analysen vor. Derartige Studien zeichnen ein plastisches Bild von massenmedial dargestellter Gewalt – aber es ist darauf hinzuweisen, dass es sich bei ihren Ergebnissen nur um die Beschreibung von Wirkungspotenzialen handelt, also um Inhalte, die wirken *könnten*, aber nicht um Wirkungen (Kunczik/Zipfel 2004: 18).

Die ersten großen Inhaltsanalysen zu Gewalt in den Medien wurden – wie die meisten Studien zur Wirkung von Mediengewalt – in den USA vorgelegt, und zwar von George Gerbner, einem Kommunikationswissenschaftler, und seinen Kollegen in Form der so genannten „violence profiles“ (vgl. Gerbner/Gross 1976a, Gerbner et al. 1979). In diesen wurde u.a. zwischen 1967 und 1985 die Sendungen des US-Fernsehens zur Prime Time, also zur besten abendlichen Sendezeit untersucht. Einige Ergebnisse sollen hier wieder gegeben werden:

- Je nach Jahr enthielten zwischen 64% und 80% der Sendungen Gewalt.
- Durchschnittlich wurden fünf bis sieben Gewaltakte pro Stunde gezeigt.
- Am Wochenende fanden sich sogar bis zu 25 Gewaltakte pro Stunde.
- Mehr als die Hälfte aller Hauptdarsteller waren in Gewalt involviert.

Hinzu kommt – wie auch andere Studien zeigen –, dass Gewalt in den Medien in etwa der Hälfte der Darstellungen gerechtfertigt scheint, also als legitimes und oft erfolgreiches Mittel zu einem Ziel. Gewalt wird darüber hinaus nur selten bestraft, und ihre Folgen wie etwa der Schmerz des Opfers werden nur selten gezeigt (Bonfadelli 2004: 254f, Jäckel 2008: 217f).

Für Deutschland liegen zwei umfangreiche Studien vor, die ähnlich wie Gerbner vorgegangen sind. Jo Groebel und Uli Gleich untersuchten 1991 eine vollständige Woche von ARD, ZDF, RTL, SAT.1, Tele 5 und Pro 7. Die Befunde dieser Arbeit ähneln denen einer zweiten Studie, die Klaus Merten 1999 im Auftrag von RTL vorlegte (Merten 1999). Groebel und Gleich stellten fest, dass

47,7% aller Sendungen mindestens eine Gewalthandlung enthielten. In mehr als der Hälfte aller Sendungen fanden die Autoren leichte Körperverletzungen und Schlägereien (53%), Androhungen physischer Gewalt kamen in jeder dritten Sendung vor (32%), in 23% zudem Sachbeschädigung, in 15% Morde, in 11% schwere Körperverletzungen und in 10% der Sendungen massive Beschimpfungen. Durchschnittlich, so die Groebel und Gleich außerdem, würden ca. 70 Morde pro Tag gezeigt. Zudem demonstrierten sie Ungleichheiten zwischen den Geschlechtern, was Gewalt angeht: Diese spielen sich grundsätzlich v.a. zwischen Männern ab; wenn aber Frauen involviert seien, dann eher als Opfer denn als Täter (Groebel/Gleich 1993). Auch für Deutschland lässt sich in diesen Studien zeigen, dass Gewalt meist eher positiv und als erfolgreiches Mittel dargestellt wird, und dass es zudem kaum Sendungen gibt, in denen explizit negative Folgen dargestellt oder von der Anwendung von Gewalt abgeraten würde (Kunczik/Zipfel 2004: 23).

Für Computerspiele liegen nur wenige derartige Inhaltsanalysen vor. Sie zeigen, dass die meistverkauften resp. viel genutzten Computerspiele in verschiedenen Ländern und auch in Deutschland häufig, nämlich in mehr als der Hälfte der Fälle Formen von Gewalt enthalten. In bestimmten Spielegenres, etwa in Actionspielen (wie dem viel diskutierten „Killerspiel“ „Counterstrike“) oder Rollenspielen (wie dem höchst erfolgreichen online-basierten „World of Warcraft“), und bei Spielen für Ältere und Erwachsene liegt dieser Anteil sogar noch deutlich höher (Kunczik/Zipfel 2004: 189ff).

Um beantworten zu können, ob man angesichts der hier referierten Befunde davon sprechen kann, dass Fernsehen und Computerspiele viel Gewalt enthalten, bedarf es eines Maßstabs. Als solcher werden in der Literatur oft offizielle Gewalt- oder auch Kriminalitätsstatistiken herangezogen. Das Ergebnis derartiger Vergleiche fällt eindeutig aus: Medien stellen ein deutlich „verzerrtes Abbild der Alltagsrealität“ (Bonfadelli 2004: 259) dar, das überdurchschnittlich stark von Gewalt bestimmt wird. Zur Illustration: Im US-amerikanischen Fernsehen etwa wird Kriminalität ca. zehnmal häufiger dargestellt, als sie in der ‚Realität‘, d.h. in offiziellen Statistiken vorkommt (Bonfadelli 2004: 259).

Bei der Interpretation derartiger Zahlen ist aber Vorsicht angeraten. Denn erstens kann man aus der Darstellung von Gewalt nicht unmittelbar auf ihre Wirkungen schließen. Zweitens kann man in Inhaltsanalysen Gewaltakte sehr unterschiedlich zählen, je nachdem, welche Definition von Gewalt man verwendet und wie man konkrete Gewalttaten erfasst. Entsprechend finden sich auch einige Unterschiede in den Ergebnissen der einschlägigen Studien (Bonfadelli 2004: 253). Drittens sollte man, darauf hat u.a. Werner Früh hingewiesen, nicht nur darauf achten, was Forscher als Gewalt definieren, sondern auch darauf, was Zuschauer selbst als Gewalt sehen. Und dies ist durchaus unterschiedlich: Früh kann bspw. zeigen, dass das ZDF zwar nach ‚objektiven‘ Kriterien der Forscher



weniger Gewalt als andere Sender zeigt, dass sich aber im Publikum des ZDF viele Frauen und ältere Menschen finden, die in den Darstellungen dennoch vergleichsweise viel Gewalt sehen, weil ihre Wahrnehmungsschwellen niedriger liegen (Früh 2001, vgl. Kunczik/Zipfel 2004: 37f). Hier liegen die Ergebnisse der Forschung also etwas zu niedrig. Umgekehrt wird einiges, was von Wissenschaftlern oft als Gewalt klassifiziert wird, von Zuschauern nicht als Gewalt wahrgenommen (Bonfadelli 2004: 263, Schorb/Theunert 1982). Ein Beispiel sind Zeichentrickfilme, in denen Gewaltakte von Zuschauern meist eher als lustig und nicht als Gewalt gesehen werden (Bonfadelli 2004: 265, vgl. Jäckel 2008: 217).

Man kann daher nicht sofort nach den soeben dargestellten Inhaltsanalysen und Zahlen Halt machen und zum Lamento über die Medien ansetzen – obwohl dies nach einigen der genannten Studien geschehen ist. Sondern es ist notwendig, sich im Detail anzusehen, ob die Darstellung von Gewalt, bzw. welcher Gewalt, tatsächlich dazu führt, dass das Publikum oder Teile dessen auch im realen Leben gewalttätiger werden.

#### **4. Führt in den Medien dargestellte Gewalt zur realer Gewalt?**

Damit sind wir bei der Kernfrage angelangt: Führt Mediengewalt also tatsächlich zu realer Gewalt? Dazu ist voranzuschicken, dass es zu dieser Frage auch unter Experten noch immer unterschiedliche Meinungen gibt, und dass dazu Studien in sehr großer Zahl und mit nicht immer eindeutigen Befunden vorliegen (vgl. überblicksweise Bonfadelli 2004: 251, Felson 1996, Freedman 2002, Huesmann/Taylor 2006, Kunczik/Zipfel 2004, Schenk 2002). Das mag u.a. daran liegen, dass es wissenschaftlich schwierig ist, die Frage nach der Wirkung von Mediengewalt klar zu beantworten. Dafür gibt es viele Gründe. Einer ist, dass das Fernsehen mittlerweile so omnipräsent ist, dass es kaum noch möglich ist, die Gruppe der Zuschauer mit Nicht-Zuschauern zu vergleichen. Damit fällt eine interessante Vergleichsmöglichkeit weg<sup>3</sup>. Eine zweite Schwierigkeit ist, dass es aus forschungsethischen Gründen nicht möglich ist, die Wirkungen aller Arten von gewalthaltigen Sendungen und auch von extremen Gewaltdarstellungen an Menschen oder gar an Kindern und Jugendlichen testen (vgl. Bonfadelli 2004:

---

<sup>3</sup> In der Vergangenheit waren derartige Vergleich noch möglich. Bspw. wurde das Fernsehen in unterschiedlichen Regionen der USA in unterschiedlichen Zeitpunkten eingeführt, und man versuchte in diesem Zusammenhang, Regionen, in denen das Fernsehen schon eingeführt war, mit Regionen ohne Fernsehen zu vergleichen und zu prüfen, ob es in den Fernseh-Regionen zu einem Anstieg der Gewalt kommt. Dies ließ sich in einigen Studien zeigen, in anderen aber nicht – die entsprechenden Befunde sind also uneindeutig (Felson 1996: 107f), was u.a. daran liegen mag, dass frühe Fernsehsendungen, auch in den USA, deutlich weniger Gewaltdarstellungen enthielten, als dies in den USA heute der Fall ist.

267). Eine letzte Schwierigkeit, mit der sich die Forschung auseinandersetzen hat, ist, dass die Folgen des Fernsehkonsums und der damit verbundenen Gewaltdarstellungen vermutlich auch langfristiger Natur sind, sich dies aber nur schwer methodisch mitverfolgen lässt.

Die Tatsache, dass es nach wie vor unterschiedliche Ansichten und methodische Probleme gibt, die die Forschungslandschaft prägen, heißt aber nicht, dass die Sozialwissenschaft nichts Profundes zu Wirkungen von medial dargestellter Gewalt zu sagen hätte. Sondern die meisten – wenn auch nicht alle – Forscher haben durchaus einen Konsens über viele Befunde erzielt. Es gibt eine ganze Reihe von Ergebnissen, die mittlerweile als gesichert gelten können, und diese werden in der Folge präsentiert.

#### 4.1 Kurzfristige Wirkungen medial dargestellter Gewalt

Das klarste und immer wieder wiederholte Ergebnis der Forschung ist, dass sich kurzfristige Wirkungen von medial dargestellter Gewalt zeigen lassen. Diese Erkenntnis ist einem Strang der Forschung zu verdanken, der maßgeblich von der Psychologie und der Sozialpsychologie geprägt wurde. Dort hat man versucht, mit Experimenten die Wirkungen von Mediengewalt zu untersuchen.

Das Grundprinzip derartiger Experimente ist immer ähnlich: Eine mehr oder minder kleine Gruppe voneinander ähnlichen Versuchspersonen – oft waren es die Studenten der jeweiligen Forscher – wurde in zwei oder mehr Teilgruppen aufgeteilt. Dann hat man der einen Teilgruppe Mediengewalt, meist einen kurzen Film, gezeigt und der anderen einen neutralen Film; teils gab es noch eine Kontrollgruppe, die keinen Film ansah. Anschließend hat man versucht festzustellen, ob die Teilgruppe, der Mediengewalt ‚verabreicht‘ wurde, gewalttätiger reagiert als die andere.

Ein klassisches und häufig zitiertes Beispiel für dieses Vorgehen ist eine Studie des US-amerikanischen Sozialpsychologen Leonard Berkowitz (1970). Bei dieser wurden alle Versuchspersonen – es handelte sich um männliche Collegestudenten – zu Beginn eines Experiments durch einen Versuchsmitarbeiter verärgert. Den Versuchspersonen wurden Fragen gestellt, die sich nicht beantworten konnten, und falsche Antworten wurden mit leichten Elektroschocks bestraft. Anschließend wurde einer Teilgruppe der auf diese Weise verärgerten Versuchspersonen ein kurzer gewalthaltiger Film – nämlich ein Boxkampf – gezeigt. Die anderen Versuchspersonen sahen einen Film, der keine Gewalt enthielt. Anschließend wurde den Versuchspersonen gesagt, sie dürften nun als „Trainer“ andere Teilnehmer mit Elektroschocks bestrafen. Es wurde dabei geprüft, ob die Versuchspersonen, die den gewalthaltigen Film gesehen hatten, nun freigeibiger mit den Elektroschocks waren. Dies sollte ihre Gewalttätigkeit messen, und in der Tat schienen die Versuchspersonen nach dem gewalthaltigen Film gewalttätiger.

Ein weiteres, etwas anders angelegtes klassisches Beispiel ist das „Bobo-Doll“-Experiment des Psychologen Albert Bandura (1965). Dabei wurde vier- bis fünfjährigen Kindern ein Film vorgeführt, der einen Erwachsenen in einem Raum mit einer großen Plastikpuppe zeigt. Der Erwachsene verhielt sich aggressiv gegenüber der Puppe, sie wurde geschlagen, getreten, zu Boden geworfen und beschimpft. Der Film endete in drei verschiedenen Varianten, die unterschiedlichen Teilgruppen der Kinder gezeigt wurde. In der ersten Fassung kam am Ende ein zweiter Erwachsener hinzu, lobte den Ersten für sein Verhalten und belohnte ihn mit Süßigkeiten. In der zweiten Variante kam ebenfalls ein Erwachsener dazu, tadelte und bestrafte den Ersten jedoch mit Schlägen und Drohungen. In der dritten Variante kam niemand hinzu, das Geschehen blieb unkommentiert. Direkt im Anschluss wurden die Kinder einzeln in einen Raum mit der gleichen Plastikpuppe geführt. Es konnte festgestellt werden, dass die Kinder das aggressive Verhalten des Erwachsenen gegenüber der Puppe nachahmten. Am wenigsten ausgeprägt war dies allerdings bei den Kindern, die zuvor die Bestrafung des aggressiven Erwachsenen gesehen hatten. Die Gruppe mit dem neutralen Film war ähnlich aggressiv wie die Gruppe, der das Lob gezeigt wurde.

Solche und ähnliche, im Versuchsaufbau und im Vorgehen auch elaboriertere Experimente zu Gewalt in Fernsehen und Film gibt es in der einschlägigen Literatur in großer Zahl. Diese Experimente zeigen, wenn man sie in der Gesamtschau betrachtet und resümiert, „consistent and substantial media effects“ (Anderson 1977: 328). „Generally, experiments have demonstrated that exposing people, especially children and youth, to violent behavior on film and TV increases the likelihood that they will behave aggressively immediately afterwards“ (Huesmann/Taylor 2006: 396).

Dies gilt auch für Experimente zu Gewalt in Computerspielen. Angesichts des geringeren Alters dieses Mediums liegen dazu weniger Studien vor, die Ergebnisse sind damit weniger gesichert als bei Fernsehen (Huesmann/Taylor 2006: 399). Die Studien, die es zu diesem Aspekt gibt, haben ebenfalls Teilgruppen aus den Versuchspersonen gebildet und anschließend eine Teilgruppe gewalthaltige Spiele spielen lassen und die andere nicht. Danach wurde auf unterschiedliche Weise die Aggressivität beider Teilgruppen getestet (Kunczik/Zipfel 2004: 183ff). Auch hierbei lassen sich Effekte gewalttätiger Computerspiele zeigen, die zudem in die erwartete Richtung gehen: Versuchspersonen, die gewalttätige Spiele spielten, waren danach körperlich erregter und emotional aggressiver – was bspw. über verbale Aggressionen und Assoziationen zu bestimmten Gegenständen gemessen wurde. Sie verhielten sich auch aggressiver als andere Versuchspersonen und zeigten umgekehrt seltener prosoziales, d. h. helfendes und unterstützendes Verhalten anderen Menschen gegenüber (vgl. Kunczik/Zipfel 2004: 203ff).

Experimente dieser Art zeigen also für im Fernsehen und wohl auch für in Computerspielen dargestellte Gewalt klare Ergebnisse. Darüber besteht auch weitgehend Konsens in der Forschung. Die Vielzahl dieser Experimente, die nahezu alle in die gleiche Richtung weisen, lässt zudem ein Problem von Experimenten in den Hintergrund treten – dass nämlich nicht immer ganz klar ist, ob Ergebnisse aus dem Labor wirklich auf das reale Leben übertragen werden können, weil im Labor ja in einer künstlichen Situation etwas getestet, das im wirklichen Leben möglicherweise etwas anders aussieht (Felson 1996: 105).

Es gibt allerdings eine zweite Schwierigkeit, die mit Experimenten verbunden ist: Im Labor kann man nur kurzfristige Wirkungen von Mediengewalt nachweisen. Man findet aber nicht heraus, wie lange die Aggressivität anhält, die sich wenige Minuten nach einem gewalttätigen Film oder nach dem Spielen eines gewalttätigen Computerspiels messen lässt. Langfristige Medienwirkungen also – die gesellschaftlich möglicherweise sogar relevanter sind – lassen sich so nicht feststellen.

#### 4.2 Langfristige Wirkungen medial dargestellter Gewalt

Daher hat man parallel zu den experimentellen Studien auch versucht, Langzeitwirkungen von Mediengewalt festzustellen. Studien, die dieser Frage nachgehen, messen in der Regel, wie aggressiv Menschen zu einem bestimmten Zeitpunkt 1 sind, erfassen dann ihre darauf folgende Mediennutzung und anschließend die Aggressivität der gleichen Menschen zum Zeitpunkt 2 (vgl. Schenk 2002: 221ff).

Exemplarisch für ein solches Vorgehen ist eine Studie von Leonard D. Eron und Kollegen (Eron et al. 1972). Sie untersuchten, welche Medienwirkungen sich auf das aggressive Verhalten von Kindern zeigen lassen. Dazu wurde zunächst, zum Zeitpunkt 1, die Aggressivität von US-amerikanischen Kindern im Alter von acht Jahren erhoben, und zwar anhand von Befragungen relevanter Bezugsgruppen, v.a. der Eltern und Lehrer. Fünf Jahre später wurden die Kinder wieder besucht. Ihre Eltern wurden gefragt, was die Lieblingsfernsehsendung der Kinder sei und es wurde dann der Gewaltanteil dieser Sendungen erfasst. Zudem wurde untersucht, wie aggressiv die Kinder im Alter von nun 13 Jahren waren – wiederum durch Befragungen des Umfelds, also der Eltern und Freunde, aber auch durch Selbsteinschätzungen der Kinder. Dabei zeigte sich nicht bei allen Kindern, aber bei Jungen mit gewaltaffinen Freunden ein Effekt der Medien auf gewalttätiges Verhalten.

Eine ähnliche Studie wurde später noch einmal wiederholt, wobei Kinder in fünf Ländern – Australien, Israel, Polen, Finnland und den USA – untersucht wurden (Huesmann/Eron 1986). Dabei zeigten sich erneut langfristige Wirkungen, aber es wurde ebenfalls noch einmal deutlich, dass diese Wirkungen nicht bei

allen Kindern zu finden waren, sondern nur in bestimmten Gruppen und mit Unterschieden von Land zu Land.

Langzeitstudien dieser Art liegen bislang nur zum Fernsehen vor, dafür aber für eine ganze Reihe von Ländern (vgl. Huesmann/Taylor 2006: 397f). Für Computerspiele gibt es bislang keine elaborierten derartigen Analysen, aber zumindest erste Hinweise darauf, dass intensive Spielenutzung mit gewalttätigem Verhalten korreliert (Huesmann/Taylor 2006: 400).

Resümiert man die vorliegenden Langzeitstudien, dann zeigen sich weniger klare Ergebnisse im Vergleich zu den geschilderten Experimenten. Die meisten Studien zeigen jedoch, dass bestimmte Menschen, die viel fernsehen und dabei vergleichsweise viele gewalthaltige Sendungen konsumieren, auch zu gewalttätigerem Verhalten neigen.

Allerdings muss dieser Zusammenhang zwischen Mediengewalt und aggressivem Verhalten in mehrerlei Hinsicht relativiert werden (vgl. Felson 1996: 109). Zunächst einmal ist der Zusammenhang – wenn man alle untersuchten Personen betrachtet – relativ schwach. Die entsprechende Korrelation liegt in den meisten Studien zwischen 0,1 und 0,2 (vgl. Freedman 1984). Zudem sagt eine Korrelation nur aus, dass der Konsum von Mediengewalt und aggressives Verhalten oft bei den gleichen Personen zu finden sind. Damit ist jedoch nicht gesichert, dass die konsumierte Mediengewalt auch tatsächlich die Ursache dafür ist, dass sich die betreffenden Personen aggressiv verhalten (vgl. Sternheimer 2007: 15) – möglicherweise neigen ja im Gegenteil ohnehin gewalttätige Menschen dazu, auch noch in den Medien Gewalt zu konsumieren (Felson 1996: 109).

Dies hat dazu geführt, dass sich die einschlägigen Forscher bei der Beurteilung dieser Langzeitstudien weniger einig sind. Einige Kollegen sind nach wie vor grundsätzlich skeptisch, was langfristige Wirkungen angeht (vgl. Felson 1996: 111). Andere weisen dagegen darauf hin, dass die in den Langzeitstudien gefundene Korrelation ja mit der Wirkungsrichtung, die in den Experimenten gezeigt wurde, übereinstimmt: „Although cross-sectional and longitudinal nonexperimental studies cannot establish causation, when coupled with the results from experiments, the results from these kinds of studies provide strong support for extending the causal conclusion demonstrated by the experiments.“ (Huesmann/Taylor 2006: 397).

Insgesamt sind die Befürworter eines Wirkungszusammenhangs aber deutlich in der Überzahl, wie Heinz Bonfadelli resümiert: „Die vorherrschende Meinung [...] ist, dass die vielen Studien zum Problem der Mediengewalt zusammengenommen, auch wenn sie je einzeln gewisse Schwachpunkte aufweisen, die Evidenz stützen, dass es einen, wenn auch schwachen, kausalen Zusammenhang zwischen kontinuierlicher Nutzung von Fernsehgewalt und Aggressivität im Alltag gibt.“ (Bonfadelli 2004: 268)

Dass es sich um einen schwachen Zusammenhang handelt – einige Forscher gehen davon aus, dass nur ca. fünf bis zehn Prozent des Aggressionszuwachses von Personen über längere Zeiträume ihrer Mediennutzung zugeschrieben werden können (Johnson et al. 2002) –, mag wenig klingen. Eine solche Wirkungsstärke ist aber deswegen keineswegs irrelevant, da das Fernsehen ja Millionen von Menschen erreicht und somit schon Wirkungen im Promillebereich durchaus problematische Folgen haben können (Bonfadelli 2004: 268, Huesmann/Taylor 2006: 394, Kunczik/Zipfel 2004: 180ff, Schenk 2002: 218): „These weak effects may still have practical importance since, in a large population, they would produce some death and injuries.“ (Felson 1996: 123)

Umgekehrt muss man aber auch konstatieren: Ein großer Teil des gesamtgesellschaftlichen Gewaltpotenzials von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen geht wohl nicht auf medial dargestellte Gewalt zurück, sondern auf andere, v.a. persönliche, psychologische und soziale Faktoren, die in der öffentlichen Debatte, aber auch in der Wissenschaft teils übersehen werden: „Poverty, neighborhood instability, unemployment, and even family violence fall by the wayside in most of these studies. Ironically, even mental illness tends to be overlooked in this psychologically oriented research.“ (Sternheimer 2007: 16)

#### 4.3 Wirkungen medial dargestellter Gewalt in spezifischen Nutzungssituation und bei spezifischen Nutzergruppen

Derartige Faktoren – also Armut, Arbeitslosigkeit, Gewalterfahrungen im sozialen Umfeld etc. – sind aber nicht gleichmäßig über die Gesamtbevölkerung verteilt, sondern sie betreffen bestimmte Menschen bzw. bestimmte soziale Schichten oder Milieus stärker als andere. Daher liegt es nahe, das Publikum und v.a. junge Menschen nicht mehr als eine einheitliche Gruppe zu betrachten, die passiv den Medien ausgeliefert ist und alle in gleicher Weise auf Mediengewalt reagieren (Sternheimer 2007: 16).

Sondern es scheint sinnvoll zu versuchen, sich auf bestimmte Situationen und Personengruppen zu konzentrieren, für die zu vermuten ist, dass dort der Konsum von Mediengewalt besonders stark wirkt. Dies ist in der Tat auch ein Trend in der momentanen Forschung zu Wirkungen von Mediengewalt. Bislang kann man auf Basis dieser Analysen bestimmte Formen von Mediengewalt und Nutzungssituationen identifizieren, in denen stärkere Wirkungen zu finden sind als anderswo. Und es lassen sich auch bestimmte Zuschauer ausmachen, auf die gewalthaltige Mediendarstellungen einen besonders großen Einfluss haben.

So weiß man mittlerweile zum einen, dass die Wirkungen von Mediengewalt besonders groß sind, wenn die Sendung, in der die Gewalt gezeigt wird, von den Zuschauern aufmerksam wahrgenommen wird. Zudem ist Gewalt besonders

wirksam, wenn sie in der Sendung ein legitimes und auch erfolgreiches Mittel zum Ziel zu sein scheint und nicht bestraft wird. Ebenfalls stärkere Wirkungen finden sich, wenn Gewalt von einer Medienfigur ausgeführt wird, die sympathisch scheint und mit der sich die Zuschauer identifizieren können, sowie, wenn sie in einer realitätsnahen Situation dargestellt wird, die die Zuschauer einfach auf ihren Alltag übertragen können (Bonfadelli 2004: 265, Huesmann/Taylor 2006: 401f, Jäckel 2008: 217, Kunczik/Zipfel 2004: 25).

Daraus lässt sich erstens folgern, dass scheinbar brutale Kriegsfilme oder auch Trickfilme relativ wenig negatives Wirkungspotenzial haben, wohl weil die dort gezeigten Situationen recht lebensweltfern sind. Dies deckt sich auch mit den Ergebnissen der Forschung. Andererseits lässt sich folgern, dass Computerspiele vermutlich besonders wirkungsmächtig sind. Denn in ihnen wird Gewalt vom Spieler ‚aktiv‘ ausgeübt. Er ist dabei außerdem die ganze Zeit aufmerksam den Spielinhalten und auch der immanenten Gewalt gegenüber und wird für den Einsatz von Gewalt direkt belohnt. Zudem ist die Identifikation des Spielers mit „seiner“ Spielfigur stark angelegt, weil er sie ja selbst steuert. Und nicht zuletzt ist Gewalt in Computerspielen vermutlich besonders wirksam, weil diese Gewalt wiederholt vollzogen sowie mittlerweile sehr realistisch dargestellt wird (Kunczik/Zipfel 2004: 201f). Computerspiele wirken also mutmaßlich besonders stark, und erste Studien erhärten diese Vermutung auch, wie ja bereits gezeigt wurde (Kunczik/Zipfel 2004: 203ff).

Zum anderen weiß man, welche Zuschauergruppen besonders gefährdet sind und als Problemgruppen gelten müssen (Schenk 2002: 233ff). So zeigen einige Studien stärkere Wirkungen bei Jungen als bei Mädchen. Zudem lässt sich zeigen, dass Mediengewalt besonders bei schon vorab aggressiven Zuschauern wirkt, die keine fest verankerten moralischen Maßstäbe für die Beurteilung von Gewalt haben (Huesmann/Taylor 2006: 401f, 405f). Gefährdet sind außerdem Kinder und Jugendliche, die schlecht sozial integriert sind, deren Medienkonsum also bspw. nur wenig von den Eltern begleitet wird (Huesmann/Taylor 2006: 407, Kunczik/Zipfel 2004: 162f, van der Voort in Schenk 2002: 221).<sup>4</sup> Umgekehrt scheinen Jugendliche, die gut in ihr Elternhaus integriert sind, nicht nur weniger Gewalt zu konsumieren, sondern auch weniger anfällig für deren negative Folgen zu sein (Kunczik/Zipfel 2004: 226).

Auch für Computerspiele wurden in ähnlicher Weise Problemgruppen, so genannte „high-risk player“ identifiziert: Diese sind relativ jung, im frühen Teenageralter; spielen exzessiv und suchartig v.a. gewalthaltige Spiele. Sie verfügen oft über eine geringe soziale Problemlösungskompetenz und haben Schwierigkeiten

---

<sup>4</sup> Gerade diese ‚Problemjugendlichen‘ sehen Helden aus gewalttätigen Filmen und Fernsehsendungen öfter als Vorbilder (Kunczik/Zipfel 2004: 76: 132).

bei der Gefühlsregulierung sowie häufig Gewalterfahrungen im engeren sozialen Umfeld, d.h. in der Familie und in der peer-group (Kunczik/Zipfel 2004: 232f).

Gerade diese Problemgruppen sind es, die künftig stärker im Forschungsfokus stehen sollten und wohl auch werden (Kunczik/Zipfel 2004: 238). Denn bei ihnen finden sich besonders starke Auswirkungen von medial dargestellter Gewalt.

## 5 Wie kann man die Wirkung von Mediengewalt erklären?

Mediengewalt hat also einen Effekt auf das gewalttätige Verhalten gerade von Kindern und Jugendlichen. Wie lässt sich dieser Effekt nun erklären? In der Sozialwissenschaft existierte und existiert eine Reihe verschiedener theoretischer Ansätze, mit denen versucht wird, Zusammenhänge von Mediengewalt und aggressivem Verhalten zu erklären (vgl. überblicksweise Bonfadelli 2004: 19ff, Kunczik/Zipfel 2004: 11ff).

So existiert erstens ein Ansatz, der mittlerweile als widerlegt gilt, aber dessen Grundannahme dennoch immer wieder in der Debatte erwähnt wird: die Annahme einer *Katharsis* durch Mediengewalt. Die „Katharsis“, griechisch für „Reinigung“, bezeichnete schon bei Aristoteles die Reinigung der Seele durch die Wirkung der Tragödie im griechischen Theater. Bezogen auf Mediengewalt ging dieser Ansatz – u.a. auf der Basis triebtheoretischer Modelle Sigmund Freud und Konrad Lorenz – davon aus, dass der Konsum von medial dargestellter Gewalt eine positive Wirkung habe. Es wurde angenommen, dass alle Menschen aggressive Neigungen hätten, die in irgendeiner Weise abreagiert werden müssten, und dass Mediengewalt dabei gewissermaßen das eigene Ausagieren von Gewalt ersetzen könne. Der Konsum von Gewalt im Fernsehen helfe Menschen also dabei, Spannungszustände abzubauen und im Ergebnis müssten sie selbst nicht gewalttätig werden. Diese Annahme ist mittlerweile klar widerlegt. Es ist als „empirisch eindeutig gesichert anzunehmen, dass eine Aggressivitätsreduktion durch den Konsum von Fernsehgewalt nicht erfolgt.“ (Schenk 2002: 223). In keiner Studie – auch nicht in der klassischen Arbeit von Feshbach (1961, zur Kritik vgl. Schenk 2002: 206f) – ist ein seriöser Nachweis einer Katharsis gelungen, weder für unterschiedliche Darstellungen von Gewalt noch für unterschiedliche Zuschauergruppen (Bonfadelli 2004: 272, Schenk 2002: 206ff)<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Ähnliches gilt für die Annahme der Wirkungslosigkeit medial dargestellter Gewalt, die in der einschlägigen Literatur nur selten erwähnt wird (für eine Ausnahme vgl. Schenk 2002: 218f). Vertreter dieser Annahme (z.B. Haase 1984) greifen v.a. die bereits dargestellten empirischen Studien auf methodischer Basis an. Sie argumentieren, dass deren Ergebnisse stark überinterpretiert seien und dass Veränderungen in der gesellschaftlich vorzufindenden Gewalt nicht durch Medien, sondern durch andere, gesellschaftliche Faktoren bedingt seien. Dieser Ansatz ist nicht so klar widerlegt wie



Die gezeigten Medienwirkungen lassen sich im Gegensatz dazu wohl am besten durch die Kombination von drei anderen Wirkungsthesen erklären (Huesmann/Taylor 2006: 401f). Die erste dieser Thesen ist die *Stimulationsthese*. Sie lag z.B. der erwähnten US-amerikanischen Studie von Berkowitz zugrunde, in der Studenten mittels Elektroschocks verärgert wurden. Sie geht davon aus, dass emotionale Erregung eine Neigung zu aggressivem Verhalten nach sich ziehen kann (Schenk 2002: 209ff) und dass auch Mediengewalt erregend bzw. stimulierend wirkt (vgl. klassisch: Tannenbaum/Zillmann 1978). Dies lässt sich auch in Studien zeigen: Gerade, wenn die medial dargestellte Situation der Lebenssituation des Zuschauers ähnelt, lässt sich eine deutliche Erregung des Zuschauers durch Mediendarstellungen zeigen – dies gilt nicht nur für Gewalt, sondern auch für Erotik und andere Inhalte (überblicksweise Schenk 2002), aber eben auch für Gewalt.

Allerdings kann die Stimulationsthese nicht vorhersagen, wie und unter welchen Bedingungen sich eine derartige Erregung auch tatsächlich in Verhalten umsetzt. Diese Frage lässt sich mit der sozial-kognitiven Lerntheorie entnommenen *Imitationsthese* beschreiben, die auch als „Lernen am Modell“ (Schenk 2002: 213ff) bezeichnet wird und der u.a. der bereits erwähnte Albert Bandura zuzuordnen ist. Hier geht man davon aus, dass Gewalt wie jedes andere Verhalten gelernt wird. Auch Medien können dabei erfolgreiche Lernmuster liefern, und gerade Mediengewalt ist als solch ein Muster besonders gut geeignet, weil sie ja meist erfolgreich ist und belohnt wird, weil sie normal und fast alltäglich scheint und weil sie nicht selten in Situationen vorkommt, die den Alltagssituationen der Zuschauer ähneln (Bonfadelli 2004: 269, Schenk 2002: 213ff). Die Imitationsthese geht davon aus, dass Zuschauer den Medien derartige Verhaltensmuster entnehmen, zunächst speichern und nicht in jedem Fall auch ausführen. Unter bestimmten Bedingungen aber – und dies geht ja konform mit den beschriebenen Ergebnissen der bisherigen Forschung – werden die aus den Medien entnommenen Muster auch in reales Verhalten umgesetzt (Kunczik/Zipfel 2004: 76: 88ff). Vor diesem Hintergrund – und mit einiger Vorsicht – lassen sich die eingangs geschilderten spektakulären Amokläufe einiger weniger Jugendlicher auch als Imitationen von Mediengewalt interpretieren. Wohlgedenkt: Amokläufe dieser Art sind keinesfalls nur auf die konsumierte Mediengewalt zurückzuführen, und möglicherweise lassen sich diese wenigen Fälle auch grundsätzlich eher psychiatrisch als sozialwissenschaftlich erklären (Sternheimer 2007). Einige Faktoren aber lassen den Schluss zu, dass es sich bei den Taten auch um die Imitation von Medienhandeln handeln könnte: Mitunter kam es zu derartigen Taten kurz nach der Ausstrahlung entsprechender Fernsehsendungen. Die Ab-

---

die Katharsis und wird in der Literatur gelegentlich erwähnt. Er dürfte allerdings – im Lichte der bereits geschilderten Befunde – wohl nicht mehr aufrecht zu erhalten sein.

läufe der Taten ähnelten teilweise bestimmten Medienabläufen oder –utensilien – so trugen die Attentäter von Littleton auffällige schwarze Trenchcoats, wie man sie in einigen Filmen (etwa in „Matrix“) findet und der Amokläufer von Erfurt verwendete eine „Pumpgun“, eine eigentlich ungewöhnliche Waffe, die jedoch in medialen Gewaltdarstellungen immer wieder verwendet wird. Nicht zuletzt finden sich mitunter auch explizite Bezüge der Täter auf bestimmte Mediendarstellungen oder –sendungen. Diese Indizien lassen sich als Hinweise darauf deuten, dass in den geschilderten Fällen *auch* Mediengewalt imitiert wurde – allerdings eben von Tätern, die psychisch und sozial bereits in sehr spezifischer Weise für eine solche Tat prädisponiert waren (Kunczik/Zipfel 2004: 76: 89).<sup>6</sup>

Eine dritter Erklärungsbaustein ist das empirisch mittlerweile recht gut bestätigte *Kultivierungsmodell* des bereits erwähnten George Gerbner (vgl. Morgan 2002, Signorelli/Morgan 1990).<sup>7</sup> Dieses Modell nimmt an, dass das Fernsehen „bei Vielsehern im Unterschied zu Wenigsehern verzerrte Vorstellungen von der Alltagswirklichkeit kultiviere, und zwar in Richtung der Fernsehrealität“ (Bonfadelli 2004: 22). Es wird also erstens angenommen, dass das Fernsehen den Zuschauern eine Medienrealität präsentiert, die in puncto Gewalt von der ‚objektiven‘ Realität dahin gehend abweicht, dass mehr Gewalt gezeigt wird. Um dies zu prüfen, wurden die geschilderten Inhaltsanalysen vorgelegt, mit denen diese Annahme ja auch bestätigt werden konnte. Zweitens wird vermutet, dass das Fernsehen, wenn es über längere Zeiträume und intensiv genutzt wird, als wichtige Sozialisationsinstanz dafür sorgt, dass die Realitätswahrnehmung der Zuschauer in Richtung der Fernsehrealität verzerrt wird. Auch dies ließ sich bestätigen: Gerbner konnte etwa demonstrieren, dass Vielseher die Wahrscheinlichkeit, selbst in ihrem Alltag Opfer von Gewalt oder Kriminalität zu werden – also von Dingen, die in den Medien überdurchschnittlich häufig dargestellt werden – deutlich überschätzen<sup>8</sup>. Drittens wird angenommen, dass Vielseher aufgrund ihrer

---

<sup>6</sup> Ein ähnliches Wirkungsmodell ist die Suggestionsthese. Hier wird argumentiert, dass konkrete Vorbildhandlungen zu Nachahmungen führen. Dies lässt sich v.a. bei der Berichterstattung über Selbstmorde zeigen. Bekannt ist dahingehend z.B. der so genannte „Werther-Effekt“: Etwa zwei Wochen nach einem medial an prominenter Stelle präsentierten Selbstmord steigen oft die Selbstmordzahlen, ein Effekt, den man schon nach der Veröffentlichung von Goethes „Die Leiden des jungen Werther“ feststellen konnte (Kunczik/Zipfel 2004: 95f, in den USA spricht man, in Anlehnung an einen anderen prominenten Selbstmord, vom „Marilyn Monroe-Effekt“, Huesmann/Taylor 2006: 399).

<sup>7</sup> Auch die Habitualisierungsthese beschreibt langfristige Effekte. Sie argumentiert, dass der stetige Konsum von Mediengewalt zu einer Gewöhnung bei den Zuschauern führt. Damit gehen, so die These, eine Abstumpfung und ein nachlassendes Spannungsempfinden gegenüber der dargestellten Gewalt einher, so dass immer mehr und härtere Gewalt konsumiert werden muss. Außerdem sinke das Mitgefühl mit den Opfern. Bislang empirisch zeigen lässt sich aber nur, dass es eine Gewöhnung in puncto Mediengewalt gibt, dass sich Zuschauer also in der Tat an härtere Mediengewalt zu gewöhnen scheinen. Nicht nachgewiesen ist, dass sie dann immer härtere Gewalt konsumieren und v.a. auch nicht, dass daraus eine Abstumpfung gegenüber realer Gewalt einher geht (Bonfadelli 2004: 270, Schenk 2002: 212).

<sup>8</sup> Weiterentwicklungen des Kultivierungsmodells haben die Grundidee Gerbners auch auf andere Lebensbereiche übertragen und können bspw. zeigen, dass bei Vielsehern auch bestimmte Stereotype und Geschlechterrollen kultiviert werden (Bonfadelli 2004: 22).

verzerrten Wahrnehmung der Realität ängstlicher seien als andere Menschen (Bonfadelli 2004: 271). Auch dies deckt sich mit empirischen Befunden. Viertens schließlich wird argumentiert, dass diese Angst dazu führen könne, dass die Gewaltbereitschaft der Vielseher steigt, da sie meinen, sie müssten sich in der gewalttätigen Welt verteidigen (vgl. Gerbner/Gross 1976b). Dieser letzte Schritt ist noch nicht klar nachgewiesen. Dennoch ist das empirische Fazit bei diesem Modell aber insgesamt positiv: Kultivierungseffekte durch Fernsehkonsum wurden aber mittlerweile in mehr als 300 Studien nachgewiesen und die Kultivierungsforschung ist dabei, „das Stadium der Replikation statistischer Zusammenhänge zu überwinden und eine Überprüfung des kausalen Einflusses zu leisten.“ (Bilandzic 2002: 67)

## 6. Wie lässt sich der Wissensstand resümieren?

Resümierend lässt sich der Wissensstand der sozialwissenschaftlichen Forschung zu den Wirkungen von Mediengewalt in vier Punkten darstellen:

1. In Fernsehen und Computerspielen wird viel physische und psychische Gewalt dargestellt – viel häufiger, als diese Formen von Gewalt im realen Leben auftreten.
2. Es existieren Wirkungen dieser medial dargestellten Gewalt auf die Zuschauer bzw. Spieler. Diese Wirkungen bestehen darin, dass gewalttätiges Verhalten der Zuschauer und Nutzer verstärkt, teils auch ausgelöst wird. Es gibt umgekehrt keinerlei Belege für positive Wirkungen von Mediengewalt.
3. Die Wirkungen von Mediengewalt sind aber insgesamt, über die gesamte Bevölkerung betrachtet relativ schwach. Dennoch können sie gesellschaftlich relevante Folgen haben, weil Medien ja sehr viele Menschen erreichen. Zudem wirken (bestimmte) Darstellungen von Gewalt in den Medien bei „Problempersonen“ deutlich stärker als bei anderen Menschen. Diesen Menschen können Medien möglicherweise auch Handlungsanleitungen für konkretes gewalttätiges Verhalten liefern.
4. Allerdings heißen diese Befunde umgekehrt auch: Der direkte Schluss von Mediengewalt auf reale Gewalt ist zu einfach und nicht zulässig. Mediengewalt ist nicht die alleinige Ursache für gewalttätiges Verhalten, sondern sie wirkt immer vermittelt und in Zusammenhang mit sozialen und Persönlichkeitsfaktoren. Vor diesem Hintergrund ist es unwahrscheinlich anzunehmen, dass die Darstellung von Gewalt in den Medien ein wesentlicher Faktor für die Erklärung des Gewaltpegels in einer Gesellschaft ist. Eine „gewalttätige Gesellschaft“ nur aufgrund von

Gewaltdarstellungen im Fernsehen und in Computerspielen ist also nicht zu erwarten.

## 7. Was tut man angesichts dieser Befunde?

Damit ist die sozialwissenschaftliche Bestandsaufnahme abgeschlossen. Abschließend soll aber noch auf eine Frage eingegangen werden, die sich an dieser Stelle logisch anschließt, die aber weniger von der Sozialwissenschaft als vielmehr von Politikern, Eltern und Pädagogen zu beantworten ist: Was sollte man auf Basis der geschilderten Ergebnisse tun, wie lassen sich negative Wirkungen von Mediengewalt also möglicherweise eindämmen?

Eine Strategie, die auf eine solche Eindämmung von negativen Wirkungen von Mediengewalt abzielt, sind Maßnahmen des Jugendmedienschutzes. Sie basieren grundsätzlich auf der „Annahme, dass bestimmte [Medien]Inhalte für Kinder und Jugendliche nicht geeignet sind, da sie deren Entwicklung zu eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten behindern können“ (Hans-Bredow-Institut 2006: 176). Das betrifft „neben pornographischen ... auch solche Darstellungen, die die Menschenwürde verletzen, verrohend wirken, zu Gewalttätigkeit [oder] Verbrechen ... anreizen“ (Bentele et al. 2006: 120). Daher darf der Gesetzgeber bei derartigen Inhalten die eigentlich garantierte Meinungs-, Informations-, Rundfunk-, Presse- und Filmfreiheit einschränken. Wie dies aussieht, wird im Wesentlichen im eingangs schon erwähnten, 2003 novellierten Jugendschutzgesetz geregelt.

Eine erste zentrale Maßnahme in diesem Zusammenhang ist die Indizierung bestimmter Medien durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Eine Indizierung führt dazu, dass die entsprechenden Medien nicht an Personen unter 18 Jahren verkauft noch ihnen überlassen noch öffentlich beworben werden dürfen.

Eine zweite Maßnahme ist die Alterseinstufung von Medien, die Kindern und Jugendlichen erst ab einem bestimmten Alter zugänglich sein sollen. Das bekannteste Beispiel hierfür ist wohl die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK), die Kinofilme mit Altersangaben versieht. Eine ähnliche Form der Einstufung nimmt bei Computerspielen die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) vor. Bei Angeboten, die nach diesen Einstufungen nicht für alle Altersstufen geeignet sind, müssen die Anbieter – also z. B. die Fernsehsender – dafür Sorge tragen, dass sie Kinder und Jugendliche „üblicherweise nicht wahrnehmen“ (Hans-Bredow-Institut 2006: 178). Daher dürfen bspw. Sendungen, die für Jugendliche unter 16 Jahren ungeeignet sind, nicht vor 22 Uhr ausgestrahlt werden, und vor der Ausstrahlung muss gewarnt werden, dass die folgende Sendung für bestimmte Altersgruppen nicht geeignet sei.

Derartige Maßnahmen sind jedoch immer nur grobe Instrumente, über deren Nützlichkeitsbilanz gesellschaftlich entsprechend oft diskutiert wird. Zudem schaffen sie nicht, Kinder und Jugendliche komplett von problematischen Inhalten fernzuhalten.

Aus diesem Grund versuchen Medienpädagogen, Kinder und Jugendliche nicht einfach vor vermeintlich gefährlichen Inhalten zu „bewahren“ (zur „Bewahrpädagogik“ z. B. Schorb 1995: 32ff). Sondern sie versuchen, Kinder und Jugendliche so zu stärken, dass sie mit Medien inkl. problematischer Inhalte umgehen können. Der Schlüsselbegriff ist dabei die Stärkung von „Medienkompetenz“, die seit den 1970ern als „zentrale Zielkategorie“ (Hans-Bredow-Institut 2006: 216) medienpädagogischen Handelns gilt. Dieser Begriff wird oft nicht klar definiert, man kann aber u.a. drei Dimensionen unterscheiden, die sich in unterschiedlichen Schilderungen von Medienkompetenz finden (vgl. u.a. Kübler 1999, Kunczik/Zipfel 2004: 262ff): Erstens sollen Kinder und Jugendliche lernen, Medien gezielt zu nutzen, sich also bewusst zu entscheiden, welche Inhalte sie nutzen und warum sie dies tun. Zweitens sollen sie die Machart von Medien dekonstruieren lernen, mithin wissen, wie Medien funktionieren, welche Wirkungen mit welchen Mitteln erzeugt werden (sollen) und auf diese Weise keine leichten Opfer der Darstellungen mehr sein. Drittens sollen Kinder und Jugendliche lernen, Medienkritik zu üben, d. h. ethisch-moralische Maßstäbe an Gesehenes anzulegen und deren Wirkungen auf sich selbst und andere reflektieren und bewerten lernen. Um dies zu erreichen, sollen Eltern, Schulen, außerschulische Einrichtungen und auch Medienverantwortliche zusammen arbeiten (vgl. Schell et al. 1999: 272ff).

Wie wirksam diese Maßnahmen insgesamt sind, und welche besonders fruchtbar sind, ist empirisch bislang nur wenig erforscht. Bisherige Studien legen aber nahe, dass den Eltern v.a. bei jüngeren Kindern eine zentrale Rolle zukommt (Kunczik/Zipfel 2004: 264ff), und dass es eine besonders nachhaltige Maßnahme ist, mit den Kindern gemeinsam Fernsehsendungen auszuwählen, anzusehen und gemeinsam zu besprechen. Aber auch Verbote scheinen unter Umständen eine ertragreiche Strategie zu sein, etwa wenn es um harte Gewaltdarstellungen geht.

In jedem Fall sind derartige Maßnahmen nicht für schnelle Erfolge geeignet. Aber schnelle Erfolge sind bei dem diffizilen und mit vielen verschiedenen Wirkungsfaktoren verknüpften Phänomen der medialen Gewaltdarstellung und ihrer Wirkungen auch nicht zu erwarten.

## Literatur

- Andison, F.S., 1977: TV violence and viewer aggression: a cumulation of study results 1956-1976. *Public Opinion Quarterly* 41: 314-331.
- Archiv der Jugendkulturen, 2003: *Der Amoklauf von Erfurt*. Berlin: Tilsner.
- Bandura, A., 1965: Influence of models reinforcement contingencies on the acquisition of imitative response. *Journal of Personality and Social Psychology* 1: 589-595.
- Bentele, G. / H.-B. Brosius / O. Jarren (Hrsg.), 2006: *Lexikon Kommunikations- und Medienwissenschaft*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Berkowitz, L., 1970: The contagion of violence: An S-R mediational analysis of some effects of observed aggression. *Nebraska Symposium on Motivation* 18: 95-135.
- Beyer, C., 2004: *Der Erfurter Amoklauf in der Presse. Unerklärlichkeit und die Macht der Erklärung: Eine Diskursanalyse anhand zweier ausgewählter Beispiele*. Hamburg: Dr. Kovac.
- Bilandzic, H., 2002: Genrespezifische Kultivierung durch Krimirezeption. *Zeitschrift für Medienpsychologie* 14: 60-68.
- Bonfadelli, H., 2004: *Medienwirkungsforschung II. Anwendungen*. Konstanz: UVK Medien.
- Brown, B. / R. Merritt, 2002: *No Easy Answers: The Truth Behind Death at Columbine*. New York: Lantern.
- Eron, L.D. / L.R. Huesmann / M.M. Lefkowitz / L.O. Walder, 1972: Does television violence cause aggression? *American Psychologist* 27: 253-263.
- Felson, R.B., 1996: Mass Media Effects on Violent Behavior. *Annual Review of Sociology* 22: 103-128.
- Feshbach, S., 1961: The stimulating vs. cathartic effects of a vicarious aggressive activity. *Journal of Abnormal and Social Psychology* 63: 381-385.
- FOCUS, 2008: Wer schützt die Jugend? *Focus* 2008: 120-121.
- Freedman, J.L., 1984: Effects of television violence on aggressiveness. *Psychological Bulletin* 96: 227-246.
- Freedman, J.L., 2002: *Media Violence and Its Effect on Aggression: Assessing the Scientific Evidence*. Toronto: University of Toronto Press.
- Früh, W., 2001: *Gewaltpotentiale des Fernsehangebots. Programmangebot und zielgruppenspezifische Interpretation*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Gerbner, G. / L. Gross, 1976a: Living with television: The violence profile. *Journal of Communication* 26: 172-199.
- Gerbner, G. / L. Gross, 1976b: The scary world of the TV's heavy viewer. *Psychology Today* 10: 41-45.

- Gerbner, G. / L. Gross / M. Morgan / N. Signorielli / M. Jackson-Beeck, 1979: The Demonstration of Power: Violence Profile No. 10. *Journal of Communication* 29: 177-196.
- Groebel, J. / U. Gleich, 1993: *Gewaltprofil des deutschen Fernsehprogramms. Eine Analyse des Angebots privater und öffentlich-rechtlicher Sender.* Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Haase, H., 1984: *Mediale Gewaltdarstellung und ihre Effekte.* Beilage zum "Parlament" 1984: 25.
- Hans-Bredow-Institut (Hrsg.), 2006: *Medien von A bis Z.* Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Huesmann, L.R. / L.D. Eron (Hrsg.), 1986: *Television and the Aggressive Child: A Cross-National Comparison.* Hillsdale: Erlbaum.
- Huesmann, L.R. / L.D. Taylor, 2006: *The Role of Media Violence in Violent Behavior.* *Annual Review of Public Health* 27: 393-415.
- Jäckel, M., 2008: *Medienwirkungen. Ein Studienbuch zur Einführung.* Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Jenkins, H., 1999: *Lessons from Littleton: What Congress Doesn't Want to Hear about Youth and Media.* unter [www.nais.org/publications/ismagazinearticle.cfm?ItemNumber=144264](http://www.nais.org/publications/ismagazinearticle.cfm?ItemNumber=144264).
- Johnson, J.G. / P. Cohen / E.M. Smailes / S. Kasen / J.S. Brook, 2002: *Television Viewing and Aggressive Behavior During Adolescence and Adulthood.* *Science* 295: 2468-2471.
- Justizministerium des Freistaats Thüringen, 2004: *Bericht der Gutenberg-Kommission zu den Vorgängen am Erfurter Gutenberg-Gymnasium am 26. April 2002.* Erfurt: Pressemeldung des Justizministeriums des Freistaats Thüringen.
- Kübler, H.D., 1999: *Medienkompetenz - Dimensionen eines Schlagwortes.* S. 25-47 in: F. Schell / E. Stolzenburg / H. Theunert (Hrsg.): *Medienkompetenz. Grundlagen und pädagogisches Handeln.* München: KoPäd.
- Kunczik, M., 1987: *Gewalt und Medien.* Köln, Weimar & Wien: Böhlau.
- Kunczik, M. / A. Zipfel, 2004: *Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1998.* Berlin: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.
- Merten, K., 1999: *Gewalt durch Gewalt im Fernsehen?* Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Morgan, M. (Hrsg.), 2002: *George Gerbner: Against the Mainstream. The Selected Works of George Gerbner.* NewYork & Frankfurt a.M: Lang.
- Schell, F. / E. Stolzenburg / H. Theunert (Hrsg.), 1999: *Medienkompetenz. Grundlagen und pädagogisches Handeln.* München: KoPäd.
- Schenk, M., 2002: *Medienwirkungsforschung.* Tübingen: J.C.B. Mohr.
- Schorb, B., 1995: *Medienalltag und Handeln. Medienpädagogik in Geschichte, Forschung und Praxis.* Opladen: Leske+Budrich.

- Schorb, B. / H. Theunert, 1982: Gewalt im Fernsehen. *medien + erziehung* 6: 323-331.
- Signorelli, N., 2003: Has the Picture Really Changed? *Journal of Broadcasting and Electronic Media* 47: 36-57.
- Signorelli, N. / M. Morgan (Hrsg.), 1990: *Cultivation Analysis. New Directions in Media Effects Research*. Newbury Park: Sage.
- Slotosch, S., 2006: *Das Massaker von Erfurt. Diskursanalyse einer Debatte in Politik und Medien*. Essen: GRIN.
- Sternheimer, K.E., 2007: Do Video Games Kill? *Contexts* 6: 13-17.
- Tannenbaum, P.H. / D. Zillmann, 1978: Emotional Arousal in the Facilitation of Aggression Through Communication. S. 150-192 in: L. Berkowitz (Hrsg.): *Advances in Experimental Social Psychology*. New York: Academic Press.
- Theunert, H., 1987: *Gewalt in den Medien - Gewalt in der Realität. Gesellschaftliche Zusammenhänge und pädagogisches Handeln*. Opladen: Leske+Budrich.
- Voigt, M., 2004: Gewalt im Radio. "Der Moderator ist der Täter". *tv diskurs* 2004: 107.



### Über den Autor:

Dr. Mike S. Schäfer ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Makrosoziologie des Instituts für Soziologie der Freien Universität Berlin.