



**Gewalt an Kindern und
ihre Darstellung in den Medien**



ATTRAKTION UND WIRKUNG MEDIALER GEWALTDARSTELLUNGEN¹

Theoretische Modelle und empirische Befunde

Meine Damen und Herren!

Ich möchte mich zuerst für Ihre freundliche Einladung bedanken. Ich war ja schon vor einem Jahr an dieser Stelle am Wort. Damals war ich unsicher, ob ich zu Ihren Fragestellungen etwas beitragen kann, weil es ja sowohl aus therapeutischer Perspektive als auch unter dem Gesichtspunkt der Prävention um reale Gewalt gegen Kinder geht; und ich bin nun kein Experte für reale Gewalt, sondern für Mediengewalt im Sinne von Gewaltdarstellungen und ihren medialen Repräsentationen. Aber es hat sich gezeigt, und es ist auch schon im Eingangsstatement angesprochen worden, dass es in der Tat eine Interdependenz zwischen diesen beiden Sphären - der realen Gewalt in der Gesellschaft einerseits und der Mediengewalt auf der anderen Seite - gibt.

Wozu brauchen wir Gewaltdarstellungen?

Man könnte also zunächst einmal argumentieren, dass es Mediengewalt gibt, weil es reale Gewalt gibt. Reale Gewalt liefert ein Motiv für Gewaltdarstellungen, die wiederum auf die Gewaltbereitschaft in der Gesellschaft zurück wirken, sei es, indem sie diese verstärken, sei es, indem sie zur Gewaltkritik herausfordern. Das ist genau die Fragestellung, die in der Kommunikationswissenschaft lange Zeit vorherrschte: Erhöhen oder verringern Gewaltdarstellungen das Aggressions- bzw. Gewaltniveau in der Gesellschaft? Ich möchte im Laufe des Vortrags diesen Themenkreis in doppelter Weise erweitern und zeigen, dass Gewaltdarstellungen in erster Linie Angstprozesse auslösen, die unter Umständen rele-

vanter sind als die im Fokus stehenden Aggressionen. Zu klären wird sein, welche Bedeutung dem Angstkomplex für die Zuwendung von Kindern und Jugendlichen zu Gewaltdarstellungen zukommt, wie Angst bei der Rezeption von Mediengewalt verarbeitet wird, und schließlich, welche Folgen die Angst im Hinblick auf die Aggressionsvermittlung hat. Des Weiteren möchte ich mich mit Medienkritikern kritisch auseinandersetzen, die davon ausgehen, dass Mediengewalt immer und überall die gleichen verderblichen Effekte hervorruft und die deshalb generalisierend vor Mediengewalt warnen. Dem gegenüber unterscheidet die neuere empirische Kommunikationsforschung (wie auch Experten des Jugendmedienschutzes) zwischen Gewaltdarstellungen, die ein Sozialrisiko in sich bergen (Angsttraumatisierung oder Erhöhung der Gewaltbereitschaft), und solchen Gewaltdarstellungen, die im Interesse der Aufklärung einfach notwendig sind, auf die wir nicht verzichten können. Stellen Sie sich vor, wir hätten eine Medienlandschaft, in der es überhaupt keine Gewaltdarstellungen gibt, weil man aus Gründen des Jugendschutzes meint, so etwas öffentlich nicht zeigen zu wollen, zu sollen und zu dürfen. Stellen Sie sich gleichzeitig vor, es wird Krieg geführt in Afghanistan, im Irak gibt es Selbstmordanschläge - und all dies findet in den Medien nicht statt. Ich glaube, wir hätten sehr schnell eine Debatte, in der den Medien - ich denke zu Recht - vorgeworfen würde, einen Realitätsverlust zu erleiden. Insofern müssen wir uns vor der Vorstellung hüten, dass so etwas wie eine „Nulllösung“ der Gewalt in den Medien überhaupt sinnvoll wäre. Solange es reale Gewalt in der Welt gibt, muss es auch eine entsprechende

¹ Der Text ist die erweiterte Schriftfassung eines Vortrags, den der Autor auf der möwe-Fachtagung am 16.2.2009 an der Sigmund Freud PrivatUniversität Wien hielt. Vergleiche dazu auch: möwe science-Schriftenreihe, Heft 2 (2009)

Möglichkeit geben, über Gewalt zu kommunizieren. Insofern ist die Mediengewalt neben den klassischen kriminalistischen Ansätzen der Gewaltbekämpfung (Sanktionsdrohung, Strafverfolgung, Gefängnis für Gewalttäter) selbst Teil einer Präventionsstrategie gegen Gewalt.

Denken Sie an die spektakulären Fälle, die wir in Österreich hatten – Kampusch, Fritzl –, bei denen ein „Mangel an Öffentlichkeit“ überhaupt erst die Heimlichkeit der Machtausübung in den dunklen Winkeln der Familie oder in den dunklen Verliesen des Kellers ermöglicht hat. Daran lässt sich unschwer erkennen, dass wir nicht generell sagen können, eine Veröffentlichung der Realgewalt und ihre mediale Repräsentation stellen per se so etwas wie ein Sicherheitsrisiko für Kinder und Jugendliche dar. In vielen Fällen ist die Veröffentlichung, das ans Tageslicht Treten der grausigen Vorgänge, die Voraussetzung dafür, Kinder und Jugendliche vor realer Gewalt schützen zu können; denn erst dadurch haben wir die Möglichkeit, in die Gewaltverhältnisse einzugreifen – im konkreten Fall selbst und im Hinblick auf Handlungskonsequenzen für die Zukunft. Wir brauchen also Gewaltdarstellungen als Orientierungsmarken einer öffentlichen Gewaltdebatte, um Handlungsbedarf zu erkennen, Ressourcen zur Problemlösung zu mobilisieren und die notwendigen Schritte gegen Gewalt einleiten zu können.

Differenzierungsgebot

Auf der anderen Seite kann man nicht abstreiten, dass unter bestimmten Umständen die Art der öffentlichen Gewalt-Repräsentation selbst wieder zum Problem wird, wenn sie zu weiteren Gewalttaten anreizt oder eine übertriebene Beunruhigung von Kindern und Jugendlichen hervorruft. So haben Berichte über Amok-Läufe an Schulen immer wieder sogenannte „Trittbrettfahrer“ ermutigt, Ähnliches zu begehen oder anzudrohen. Kinder reagieren, wie wir wissen, auf Kriegsberichte besonders sensibel, das kann bei entsprechend disponierten Kindern bis zu Alpträumen und dauerhaften Angstphantasien reichen. Hinzu kommt ein unübersichtlicher Wildwuchs an Gewaltdarstellungen aus Gründen der Unterhaltung, die vor allem auf Jugendliche eine große Faszination ausüben.

Im Einzelfall scheinen Computerspiele wie die sogenannten „Ego-Shooter“ für jugendliche Gewalttäter eine handlungsvorbereitende Funktion zu übernehmen; die millionenfache Mehrheit der Computerspieler bleibt freilich bei gleicher Mediennutzung friedlich.

Wir müssen daher genau hinsehen und fragen: Wie wirkt Mediengewalt, auf wen und unter welchen Umständen? Welche Formen der Gewaltdarstellung sind gewaltförderlich, welche dienen der Entwicklung gewaltkritischer Einstellungen? Wann führen Gewaltdarstellungen zur Angstverstärkung oder gar zur Traumatisierung von Kindern und Jugendlichen, wann helfen sie, mit Ängsten und Angst machenden Situationen umzugehen? Als Kommunikationswissenschaftler sehe ich meine Aufgabe darin, die ästhetischen, psychologischen und sozialen Randbedingungen für die Prognose unterschiedlicher Medienwirkungsverläufe empirisch fundiert zu klären, um auf diese Weise Kriterien für die Unterscheidung zwischen risikoreichen und risikoarmen Formen der Gewaltdarstellung zu liefern. Erst die Differenzierung zwischen Formen und Kontexten der Mediengewalt versetzt uns in die Lage, die Bedingungen für Aufklärungsqualitäten und Gefährdungstatbestände medialer Gewaltdarstellungen zu erkennen und Zielkonflikte zwischen Jugendmedienenschutz und Gewaltprävention zu vermeiden. Nicht jede Gewaltdarstellung ist gleich der anderen, das haben wir zur Kenntnis zu nehmen und der Verführung simpler Pauschalisierungen zu widerstehen. Das Differenzierungsgebot zu befolgen, ist zwar mühsam, aber der einzig realistische und – nach meiner festen Überzeugung – alternativlose Weg, um zum Wohle von Kindern und Jugendlichen den umfassenden Schutz vor Realgewalt mit dem Schutz vor risikoreicher Mediengewalt möglichst widerspruchsfrei zu vereinbaren.

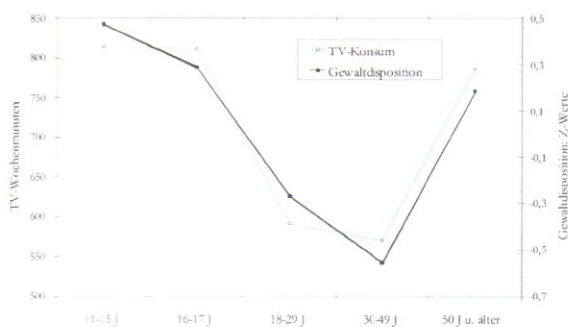
Eine Schwierigkeit der Mediengewalt-Wirkungsforschung besteht darin, dass eindeutige Ursache-Wirkungszuschreibungen, an denen die Öffentlichkeit starkes Interesse zeigt, hohe methodische Anforderungen stellen und nur schwer einzulösen sind. Ich werde daher im Folgenden auf die Probleme eingehen, welche bei der Interpretation von Korrelationen zwischen Mediengewalt und Realgewalt als Kausalverhältnis auftreten. Dies erscheint notwendig, um

den Aporien eines unreflektierten Medien-Alarmismus zu entgehen und das Geschäft der Differenzierung im Interesse einer effektiven Gewaltprävention mit der gebotenen methodischen Solidität in Angriff nehmen zu können. Im zweiten Schritt frage ich nach der Zuwendungsattraktivität von Mediengewalt für Kinder und Jugendliche, die insbesondere im Hinblick auf Horrorfilme und Computerspiele ein umstrittenes Thema des Jugendmedienschutzes markieren. Nur wer die Motive und Dispositionen der Mediengewalt-Rezipienten zutreffend zu beurteilen vermag, hat Aussicht darauf, erfolgreiche Strategien der Eingrenzung von Wirkungsrisiken zu entwickeln. Schließlich werde ich im letzten Teil die klassischen Wirkungstheorien im Zusammenhang von Mediengewalt im Lichte neuerer Forschungsergebnisse kritisch beleuchten. Dabei wird darauf zu achten sein, welche Ansätze die eingeforderte Differenzierung der Mediengewalt-Thematik zu leisten vermögen und uns einen Ausweg zeigen aus dem Dilemma zwischen pauschaler Mediengewalt-Dramatisierung und einer gleichermaßen unangemessenen generellen Mediengewalt-Verharmlosung.

Parallele zwischen Mediengewalt und realer Gewalt

Folgende Grafik zeigt auf der Grundlage einer Befragung, die im Rahmen eines mehrteiligen Forschungsprojekts der Universität Mannheim zur Wirkung von Mediengewalt Ende der 90er Jahre durchgeführt wurde, den Zusammenhang zwischen Fernsehkonsum und Gewaltdisposition im Altersverlauf. Die Parallelität der Kurven ist nahezu perfekt.

Abbildung 1: Wöchentliche Fernsehnutzung und Gewaltdisposition



Quelle: Grimm 1999

Das bedeutet, dass Kinder und Jugendliche im Alter von 11 bis 15 Jahren sowohl eine erhöhte Gewaltdisposition haben als auch erhöhten Fernsehkonsum. Das geht dann in den mittleren Altersjahren des Erwachsenenalters etwas herunter und steigt ab 50 Jahren wieder an, wenn es auf die Rente zugeht und damit natürlich die Möglichkeiten wachsen, Medien zu konsumieren. Jetzt könnte man dies als ersten Hinweis darauf sehen, dass der Fernsehkonsum zum Ansteigen der Gewaltdisposition ursächlich beiträgt und im mittleren Alter nachlässt, genau in dem Maße, in dem auch der Fernsehkonsum sinkt. Bewirkt also das Fernsehen den Anstieg und das Abfallen der Gewaltdisposition? Das Problem solcher auf den ersten Blick sehr eindrücklicher Koinzidenzen – also des Zusammentreffens von zwei Ereignissen – ist, dass sie nicht eindeutig kausal-analytisch interpretierbar sind.

Dieselbe Parallelität lässt sich nämlich mit einer Alternativhypothese erklären, und die lautet: Diejenigen, die eine erhöhte Aggressionsneigung mitbringen, sind motiviert, mehr fernzusehen. In diesem Fall wäre nicht das Fernsehen Ursache der Gewaltdisposition, sondern die Gewaltdisposition Ursache des Fernsehkonsums. Und natürlich gibt es auch noch Zwischenpositionen, die von einem Wechselspiel beider Prozesse ausgehen. Halten wir also fest, dass die einfache Parallelität von Medienkonsum und Gewalthandlung kein Beleg dafür ist, dass Medien tatsächlich Gewalthandlungen verursachen. Mindestens ebenso plausibel ist die Annahme, dass Menschen, die mit realer Gewalt konfrontiert sind (z.B. Soldaten im Nahost-Konflikt und im Irak) aufgrund dessen, dass sie mit Gewalt konfrontiert sind, ein erhöhtes Kommunikationsbedürfnis haben, sich über Gewalt zu verständigen. Israelische und auch US-amerikanische Soldaten im Einsatz lieben – wie wir wissen – Actionfilme und Computerspiele und nutzen diese exzessiv. In Einzelfällen kann das dazu führen, dass die Kampfbereitschaft steigt. Im Sinne der Gewaltprävention ist das sicherlich kein wünschenswerter Effekt! Vom Standpunkt Krieg führender Parteien aus stellt sich das unter Umständen anders dar. Nun hat die amerikanische Armeeführung bei Untersuchungen im Irak festgestellt, dass Intensivnutzer von Ego-Shootern nicht etwa besonders kampffähig und aggressiv in den entsprechenden Kampfhandlungen

aufgetreten sind, sondern im Moment des Realbeschusses plötzlich festgestellt haben: „das ist ja kein Spiel“, und in Panik geraten sind. Aus diesem Grunde wurde dann der Computerspielkonsum eingeschränkt, weil man darin eine Gefährdung der Kampfmoral sah. Sie sehen also: es besteht ein kompliziertes Verhältnis zwischen realer Gewaltbereitschaft und dem Konsum von Mediengewalt. Die motivierte Zuwendung zur unterhaltsamen Mediengewalt bietet jedenfalls keine Garantie für funktionale Effekte. Die Frage stellt sich: Warum ist es für Soldaten im Krieg überhaupt attraktiv, sich mit Gewaltdarstellungen in den Kampfpausen zu vergnügen? Und welche Art unterhaltsamer Gratifikation bieten Kriegsspiele für daheim gebliebene Kinder und Jugendliche, die sich selbst nicht in einer kriegerischen Situation befinden?

Zuwendungsattraktivität medialer Katastrophen- und Gewaltszenarien

Einen Hinweis auf die tiefere Logik der Zuwendungsattraktivität von Katastrophen- und Gewaltszenarien liefert uns der Dichter Eugen Roth:

Ein Mensch verspürt, meist unbewusst,
Geheime Katastrophenlust:
Mit Gruseln liest er in der Zeitung,
Dass wo geplatzt die Hauptrohrleitung,
Ein Riesenwald verbrannt durch Funken,
Ein Schiff mit Mann und Maus gesunken,
Ein Flugzeug im Gebirg' zerschellt –
Kurz, was so vorkommt auf der Welt.
Der Mensch liest dabei umso gerner,
Je grausiger es ist – doch ferner.
Und schon ein Unmensch wär er, säh er
So schlimme Dinge lieber näher.
Doch Mensch und Unmensch sind sich gleich:
„Nur nicht im eigenen Bereich!“
Da hemmt schon ein verrußter Ofen
Jedwede Lust an Katastrophen.

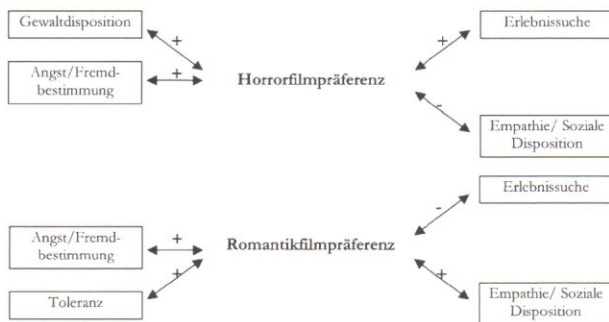
Das haben Sie vielleicht selbst schon erlebt, wenn Sie die Nachrichten einschalten: Nachrichten über Katastrophen, Kriminalität und Gewalt erhöhen quasi automatisch unseren Aufmerksamkeitspegel, sie ziehen den Rezipienten in ihren Bann. Die Frage ist: woher

kommt das? Einen Hinweis darauf liefert uns Roth am Ende des Gedichts, nämlich die Differenz zwischen Medienszenario und der Realität des Beobachters. Diese Differenz ist die Voraussetzung jedweden "Genusses" der Katastrophe, ist diese nun naturbedingt oder durch Gewalt von Menschen ausgelöst. Das "wohliges Gruseln" verfliegt in genau dem Augenblick, in welchem der Beobachter zum unmittelbar Betroffenen wird. Hieraus folgt, dass der sogenannte "Katastrophen-Voyeurismus" keine heimliche Sehnsucht nach der Katastrophe und – wie ich meine – auch keine wirkliche "Lust an der Katastrophe" impliziert. Es muss immer eine Distanz geben, die Zuwendungsattraktivität medialer Bedrohungsszenarien ist an die Katastrophenfreiheit des Beobachters gebunden. Worin aber genau besteht die Gratifikation bei der Zuwendung zu medialen Katastrophen-Repräsentationen? Die Randbedingungen für den "Genuss" erklären ja noch nicht den belohnenden Aspekt. Wir haben in hohem Maße ein Zuwendungsparadox der Mediennutzung. Sehr viele Menschen suchen Szenarien in den Medien auf, denen sie im realen Leben nicht begegnen wollen. Wenig plausibel wäre es, darin eine Strategie zur Angststeigerung zu sehen. Warum sollten das die Mediennutzer tun? Masochismus ist vielleicht in bestimmten pathologischen Ausnahmefällen ein Motiv, nicht aber für die Masse von ca. 2/3 des Nachrichtenpublikums, die für sich eine besondere Katastrophensensitivität in Anspruch nehmen: sie zollen den Gewalt- und Katastrophennachrichten grundsätzlich mehr Aufmerksamkeit als dem übrigen politischen Tagesgeschehen. Meine These lautet: Es ist keine Liebe zur Katastrophe, sondern es ist der Versuch, mit der Angst vor der Katastrophe umzugehen. Es geht also letztendlich um eine symbolische Konfrontation; man möchte sich erproben, vielleicht auch vorbereitet sein für zukünftige Gefährdungen. Wie fühle ich mich in gefährlichen Situationen, wie komme ich mit meiner Angst zurecht? Zu meiner These gehört, die Zuwendungsattraktivität von Mediengewalt als Teil der Faszination medialer Katastrophenszenarien zu deuten. Mediengewalt ist für die Mehrheit der Rezipienten nicht in erster Linie unter dem Aggressions-, sondern unter dem Angaspekt interessant. Die Anziehungskraft von Mediengewalt speziell für Jugendliche resultiert dabei nicht aus dem Angsterleben selbst, sondern aus der Aussicht auf Angstbewältigung.

Gefühlsmanagement durch Medienunterhaltung

Das können wir uns an folgender Grafik klar machen, die ebenfalls aus der schon zitierten Mannheimer Mediengewalt-Studie stammt. Die Abbildungen zeigen Korrelationen zwischen Präferenzen für Spielfilmgenres und psychosozialen Dispositionen der Mediennutzer (N=1054, "+" bedeutet signifikante positive Korrelation, "-" bedeutet signifikante negative Korrelation). Es ergeben sich Hinweise darauf, welche Funktionen die Genrenutzung für den Fan von Horrorfilmen bzw. den Fan von Romantikfilmen erfüllt.

Abbildung 2: Spielfilmgewaltpräferenzen und psychosoziale Disposition



Quelle: Grimm 1999

Eine markante Grundähnlichkeit der Zuwendungsprofile besteht darin, dass die Nutzung von Horror- und Romantikfilmen jeweils mit *erhöhtem Angsterleben und Fremdbestimmtheits-Überzeugungen* einhergeht. Wir finden also bei denjenigen, die Horrorfilme mögen, eine überdurchschnittliche Ängstlichkeit und die Auffassung vertreten, in hohem Maße von äußeren, nicht kontrollierbaren Mächten beeinflusst zu werden. Dasselbe gilt für Menschen mit einer ausgeprägten Neigung zu romantischen Liebes- und Heimatfilmen. Könnte man im Falle der Horrorfilme noch eine Medienwirkungsthese begründen, der zufolge der Medienkonsum die Ängstlichkeit verursacht, so scheidet diese Erklärungsmöglichkeit im Falle von Liebes- und Heimatfilmen aus logischen Gründen aus. Bei letzteren dominieren Harmoniestreben, Geborgenheit, idyllische Umgebungen, romantische Situationen und natürlich ein ausgiebig zelebriertes Happy End. Solche Ingredienzien sind kaum geeignet, Angst zu verursachen, eher das Gegenteil: den Überängstlichen

wird ein unterhaltsames Angebot zur Angstmoderation und Angstvermeidung unterbreitet. Offenbar benutzen die Romantikfans das Spielfilmgenre, um mit ihrer Überängstlichkeit im Sinne der Gefühlskontrolle umzugehen. Wenn unangenehme Angstgefühle aufkeimen, kompensiere ich als Romantikfan den Stress durch harmonisch geprägte Medienumgebungen, die das Angsterleben abmildern. Im Unterschied dazu gehen die ebenfalls überängstlichen Horrorfans in medias res. Sie packen den Stier bei den Hörnern und konfrontieren sich mit dem, was sie fürchten. Auch dies dient letztlich dazu, eine höhere Form der Kontrolle gegenüber aversiven Gefühlen zu ermöglichen. Nach dem Horrorerlebnis weiß ich, dass ich auch das Schlimmste überstehe; und mit der Zeit lässt der Schrecken in der Konfrontation mit dem Schrecklichen nach. Weitergehende Untersuchungen der Motive von Fangruppen innerhalb der Medienunterhaltung zeigen: Es hängt letztendlich vom *Angstbewältigungsstil* ab, ob ich eher Horrorfilme oder Romantikfilme nutze. Im Falle der Bevorzugung einer selbstkonfrontativen Technik der Angstbewältigung bin ich eher zum Horrorfilmfan disponiert. Psychologen nennen diesen Angstbewältigungstyp *"Sensitizer"*. Wenn ich jedoch in Angstsituationen versuche, Bedrohungsinformationen zu vermeiden und mich lieber kompensatorisch in eine Situation begeben, die mir Harmonie und Geborgenheit vermittelt, dann bin ich mit Romantikfilmen besser bedient. Genau dies versucht der Typus des *"Represser"* (Vitouch 2000).

Verlust der Emotionskontrolle

Man sieht in der Abbildung, dass im Fall von Horrorfilmen auch die Gewaltdisposition positiv korreliert, wobei aus der Korrelation, wie wir ja wissen, noch nicht abgeleitet werden kann, ob hier der Mediengewaltkonsum ursächlich für die Gewaltbereitschaft verantwortlich ist. Vor dem Hintergrund des Befunds zur Angstbewältigung liegt aber die Vermutung nahe, dass auch in Bezug auf Aggression das Ziel des überaggressiven Horrorfans in der Regel nicht sein kann, die Aggression immer weiter zu steigern. Schließlich würden gesteigerte Impulsivität und geringere Aggressionskontrolle auch das Rückschlagrisiko durch die Angegriffenen erhöhen und jede Menge Anpas-

sungsprobleme in der sozialen Umwelt verursachen (einschließlich der Gefahr von Sanktionen durch die Strafverfolgungsbehörden). Plausibler ist daher auch in diesem Fall die Gefühlsmanagement-These, der zufolge die Horrorfans versuchen, via Medienunterhaltung ihre Kontrollfähigkeit über aggressive Neigungen zu erhöhen. Dies schließt nicht aus, dass einzelne Rezipienten zuweilen auch zuschlagen oder zustechen. Letzteres war bei einem 15-jährigen bayerischen Horrorfilmfan der Fall, der besonders gerne mit der Maske des Massenmörders Jason aus "Freitag, der 13." spielte und damit seine jüngere Cousine erschreckte. Als eine Nachbarin dazukam und den Jugendlichen wegen seines "kindischen Tuns" verhöhnte und aufforderte, die "Horror-spielchen" zu beenden, verlor dieser die Beherrschung und verletzte Cousine und Nachbarin mit dem Messer schwer. Die vom Gericht verordnete Therapie für den Horrorfilmfan erbrachte, dass dieser ein markantes Angstproblem hatte, das er mit Hilfe von Horrorfilmen bekämpfte. Das Bemühen um Angstbewältigung wurde durch die Intervention der Nachbarin insofern "gestört", als sich der Jugendliche provoziert fühlte und "genötigt" sah, die ansonsten bestehende strikte Grenze zwischen spielerischer Symbolgewalt und Realgewalt zu überschreiten. Das ist natürlich kein legitimes Gewaltmotiv, keinesfalls kann und soll es die Untat entschuldigen. Wichtig ist aber zu erkennen, dass handlungsauslösend nicht etwa die Mediengewalt an sich war, sondern die Fehlleitung und schließlich aggressive Pervertierung des Versuchs zur Angstbewältigung.

Das Gericht hatte verfügt, dass der Jugendliche keine Horrorfilme mehr anschauen darf. Darüber setzte sich die verantwortliche Therapeutin allerdings hinweg und verordnete dem Patienten stattdessen am Ende der Therapie, die auf eine Neuausrichtung der Angstbewältigungsstrategien ausgerichtet war, selbst einen Horrorfilm zu drehen. Zu betonen ist, dass die Gefühlsmanagement-These (Grimm 2006) nicht als Verharmlosung von Mediengewalt missverstanden werden darf. Vielmehr führt sie zu einer *Verschiebung des Problemfokus* weg von den Lernaspekten der Mediengewalt hin zu Fragen der Angst- und Aggressionskontrolle. Dies schließt eine Neubewertung gewaltpräventiver Ansätze im Medienbereich ein. Aussichtsreich sind vor allem dezentrale Ansätze der medienpädagogischen

Begleitung, die darauf abzielen, das Angst- und Aggressionsmanagement von Jugendlichen positiv zu unterstützen. Zielführend und praktisch erfolgreich wäre es überdies, für fragwürdige mediale Gefühlsmanagement-Techniken wirksame Alternativen anzubieten und sozialen Desintegrationsprozessen von Jugendlichen im Zuge der Pubertät entgegenzuwirken. Gerade jugendliche Amok-Läufer zeichnet aus, dass sie sich im Vorfeld der Tat abschließen und isolieren und aus den sozialen Einbindungen herausfallen. Ihr Gefühlsmanagement ist gekennzeichnet durch die Fixierung auf den Medienbereich und verliert dabei leicht die Realitätshaftung. In diesem Fall steigt die Gefahr pathologisch entgleister Formen des Gefühlsmanagements dramatisch an.

Mediengewalt selbst kann die Angst- und Aggressionskontrolle sowohl stützen als auch unter bestimmten Umständen unterlaufen. Empirische Medienwirkungsexperimente ergaben, dass die Mediengewalt-Rezipienten insbesondere dann zu einem Verlust der Gefühlskontrolle und aggressiven Anschlusshandlungen neigen, wenn Darstellungen von Gewaltopfern ohne befriedigendes Ende und ohne sozialverträgliche Handlungsperspektive präsentiert werden. Im Mannheimer Mediengewalt-Projekt haben wir dafür den Begriff *Robespierre-Affekt* geprägt. Der *Robespierre-Affekt* ist eine Mischung aus moralischer Empörung über Gewalttäter und der Anmaßung von Strafgewalt. Salopp könnte man sagen: Rache in moralischem Gewand! Der *Robespierre-Affekt* tritt fast automatisch ein, wenn stark angstbesetzte Gefühlsbereiche berührt werden, wie z.B. beim sexuellen Missbrauch von Kindern. Mediale Repräsentationen von Kindern als Opfer erzeugen bei Erwachsenen nicht nur Angst und Mitleid, sondern häufig auch eine aggressiv aufgeladene Empörung über die Täter, die in gesteigerter Form bis zur sozialen Hysterie und Lynchjustiz gehen kann. Die Kinder reagieren auf Opferbilder von Gleichaltrigen eher mit Ohnmacht und Depression. In beiden Fällen kann ein pathologisch entgleistes Misslingen der Medienkommunikation vermieden werden, wenn das Bild mit einer klaren, problemlösenden Handlungsperspektive verbunden wird. Am einfachsten wäre der Hinweis auf **die möwe**, die dann hilft, wenn „das Kind in den Brunnen gefallen“ ist, die hilft, wenigstens die Schäden zu begrenzen und für die Zukunft therapeutische Heilung in Aussicht stellt.

"Klassische" Theorien zur Wirkung von Mediengewalt

Ich werde nun kurz die "klassischen" Theorien zur Wirkung von Mediengewalt skizzieren, die in den 50er, 60er und 70er Jahren entwickelt wurden und heute zum Arsenal "natürlicher" Medienwirkungstheorien mit weitreichender Akzeptanz gehören. Bei gegebenen Anlässen, z.B. bei Amokabläufen Jugendlicher oder bei der Skandalisierung von Gewaltbildern, werden diese von Journalisten ebenso wie von Experten quasi aus dem Bauch heraus reformuliert, ohne freilich deren begrenzten Aussageanspruch und Widersprüchlichkeit hinreichend zu reflektieren (Überblick bei Kunczik & Zipfel 2006). Zu Beginn habe ich bereits darauf hingewiesen, dass eine differenzierende Perspektive in Bezug auf Mediengewalt erforderlich ist, um in den diversen Praxisfeldern der Gewaltprävention und des Jugendmedienschutzes handlungsfähig zu sein. Die fundamentalistische Forderung nach einer Nulllösung der Mediengewalt ist ebenso inakzeptabel und kontraproduktiv wie eine pauschale Unbedenklichkeitserklärung. Leider haben die "klassischen" Ansätze der Mediengewalt-Wirkungsforschung zur Aufklärung nur wenig beigetragen. Vielmehr bestand und besteht bis heute die Neigung, die gegensätzlichen Extrempositionen zu besetzen und sich nach generalisierten *Alarmisten* und *Verharmlosern* zu separieren. Das hat nicht nur der Glaubwürdigkeit dieser Forschung schwer geschadet, sondern dazu geführt, dass die differenzierende und erst eigentlich handlungsrelevante Perspektive lange Zeit vernachlässigt wurde.

- Stimulations-Hypothese (Berkowitz & Geen 1966)
- Katharsis-Hypothese (Feshbach 1955, 1956, 1961, 1964)
- Inhibitions-Hypothese (Berkowitz & Rawlings 1963)
- Lernen am Modell (Bandura, 1961, 1976)
- Abstumpfung-Hypothese (Thomas et al. 1977)
- Erregungs-Hypothese (Zillmann 1971)

Da gibt es einmal die Stimulations-Hypothese, deren Vertreter meinen, dass Gewaltdarstellungen generell aggressive Dispositionen steigern, stimulieren. Die Katharsis-Hypothese ist aus psychoanalytischen Kontexten

bekannt; Sigmund Freud hat sich dazu geäußert. Die Katharsis-Hypothese geht umgekehrt davon aus, dass Gewaltdarstellungen durch das stellvertretende Partizipieren an der symbolischen Aggressionshandlung bei den Rezipienten zu einer Triebentladung führen; dadurch würden dann Aggression und Gewaltdisposition verringert. Die Inhibitions-Hypothese ist die alternative Erklärung für die Absenkung des Aggressions- und Gewaltniveaus in der Rezipientenpersönlichkeit. Hier wird nicht die Triebreduktion als ursächlich angesehen für die Verringerung der Gewaltdisposition, sondern der Aufbau von Hemmungen gegenüber Gewalt. Und dann haben wir natürlich auch lerntheoretische Ansätze, insbesondere das "Lernen am Modell", das auch heute noch in der Jugendmedienschutz-Debatte als Orientierung betrachtet wird. Wir werden gleich sehen, wo meines Erachtens das Problem aus der Sicht der Kommunikationswissenschaft liegt. Und wir haben – last but not least – zwei auf Erregung bezogene Hypothesen: In einem Fall, der Abstumpfung-Hypothese, wird postuliert, dass die Erregung, die durch Gewaltdarstellungen vermittelt wird, bei Vielnutzern von Mediengewalt allmählich zu einer Reduktion der Erregbarkeit und des Einfühlungsvermögens führt, wodurch das Ausüben von Gewalt in der Realität erleichtert werde. Umgekehrt geht die Erregungs-Hypothese davon aus, dass, wenn ich zuvor frustriert worden bin (ich bin z.B. diskriminiert oder beschimpft worden) und zusätzlich durch irgendeinen Filminhalt mit Gewaltdarstellung erregt werde, in diesem Fall die Aggression und die Gewaltbereitschaft unmittelbar mit der Erregung steigen. Allerdings ist auch untersucht worden, dass man denselben Effekt erreicht, wenn man statt einer Gewaltdarstellung eine erotische Szene präsentiert, von der wir wohl wissen, dass sie erregende Wirkung haben kann. Auch in diesem Fall steigt das Violenzniveau frustrierter Rezipienten. Alle "klassischen" Ansätze lassen sich nach den Positionen von *Alarmisten* (Stimulation, Lernen, Abstumpfung, Erregung) und *Verharmlosern* (Katharsis, Inhibition) gut sortieren und haben sich in einen nunmehr ein halbes Jahrhundert anhaltenden, ebenso intensiven wie fruchtlosen Streit verwickelt. Die Erregungs-Hypothese übertrifft die traditionelle alarmistische Position noch insofern, als sie nicht nur Gewaltdarstellungen als ursächlich für Aggressionssteigerungen reklamiert (und jede Einschränkung von Gewaltdarstellungen dem-

entsprechend begrüßt), sondern im Prinzip alle erregenden Medieninhalte inkriminiert. Die "ideale" Medienlandschaft wäre in dieser Sicht nicht nur gewaltfrei, sondern auch langweilig. Inwieweit dies wiederum zu Frustrationen führen würde, die ein Aggressionsrisiko in sich bergen, wird hierbei nicht überlegt.

Wie lassen sich die Schwächen der "klassischen" Mediengewalt-Wirkungsforschung zusammenfassen?

- Wir haben eine starke Fokussierung auf Aggressionseffekte; das heißt, die Angstprozesse werden kaum beachtet (Angst-Bias).
- Die Wirkungsvoraussagen widersprechen sich (Prognoseproblem).
- Einzelne Wirkungsfaktoren, wie z.B. die Erregungsprozesse, werden von den Ansätzen gegensätzlich im Hinblick auf ihr Aggressionssteigerungspotenzial bewertet, aber dann doch wiederum auf der Basis des *Alarmismus* eklektizistisch zusammengewürfelt (Kohärenzproblem).
- Die Mediengewalt-Wirkungsforschung ist in der "klassischen" Phase bis in die 80er Jahre hinein sehr pauschal orientiert, das heißt, die eigentliche Debatte geht um die Frage: Werden Aggressionen durch Mediengewalt generell gesteigert oder generell gesenkt (Übergeneralisierung)?
- Nicht gefragt wird danach, welche Gestaltungsfaktoren dazu führen, dass eine Gewaltdarstellung Aggressionen fördert oder absenkt (Differenzierungsdefizit).

Aus heutiger kommunikationswissenschaftlicher Perspektive haben weder die Alarmisten mit ihrem Aggressionssteigerungs-Dogma noch die Verharmloser mit ihrem Aggressionsminderungs-Dogma Recht, da sie beide unhaltbare generalisierte Wirkungsprognosen für die Mediengewalt-Rezeption aufstellen, die mit den Erkenntnissen der neueren Medienwirkungsforschung unvereinbar sind. Man könnte auch sagen: beide haben in gewissem Maße Recht, da in Abhängigkeit von der Gestaltung in der Tat Aggressionssteigerungen von Gewaltdarstellungen ausgelöst werden, wie auch umgekehrt – bedingt durch andere Gestaltungsweisen – der gegenteilige Effekt einer Aggressionsminderung nachweisbar ist. Da hilft auch nicht die gebetsmühlente Wiederholung, dass angeblich die Katharsis-The-

se eindeutig widerlegt wurde, die in jüngerer Zeit im Zusammenhang mit Computerspielen wieder fröhliche Urstände feiert. Ein Erkenntnisfortschritt lässt sich erst dann erzielen, wenn wir das Differenzierungspostulat konsequent beachten und uns in der Forschung auf diejenigen Gestaltungsfaktoren konzentrieren, die als Weichenstellung zwischen gewaltförderlichen und gewaltkritischen Prozessen fungieren.

Eine besondere Belastung für den Erkenntnisfortschritt in diesem Bereich sind außerdem linear-analoge Wirkungsvorstellungen, die bei der Durchsetzung lerntheoretischer Aggressionstheorien, insbesondere in Banduras These vom Modellernen, favorisiert wurden und werden. In diesem Verständnis wird der Darstellungsinhalt mit der Richtung des Wirkungseffekts gleichgesetzt. Das Konzept stammt ursprünglich aus der Imitationstheorie. Gemäß dieser populären These sehe ich im "Tatort"-Krimi einen Mord oder Banküberfall. Was werde ich tun? Ich kaufe eine Pistole, gehe damit an den Schalter und mache es dem Bankräuber nach. Vielleicht warte ich auch, weil mir das Entdeckungsrisiko am Tag zu hoch ist und unklar ist, wie viel die Beute betragen wird. Bis zu einer günstigeren Gelegenheit speichere ich das Handlungsmodell in meinem Gedächtnis ab, um es ggf. später zu reaktivieren und praktisch umzusetzen. Systematisch unterschätzt wird in Banduras Theorie die Möglichkeit von negativem Lernen. Im Krimi wird schließlich (fast immer) gezeigt, wie der Räuber gefangen oder getötet wird. Ich könnte also darauf verzichten, das Modell Überfallhandeln überhaupt zu lernen und mich stattdessen auf der Basis der Sanktionserfahrung des Verbrechers für ein aktives Vermeidungsverhalten entscheiden. So werde ich statt zum Verbrecher zum gesetzestreuem Bürger. Rezipienten sind keine Imitationsautomaten, sondern kreieren vor dem Hintergrund des medialen Gewaltszenarios ihre eigene Schlussfolgerung. Es könnte z.B. sein, dass ich nach der wiederholten Rezeption von Banküberfällen im Krimi zu der Erkenntnis gelange, dass die Gelder auf der Bank nicht mehr so sicher sind. Es wäre vielleicht sehr viel ratsamer, anstatt sich selbst eine Pistole zu kaufen, lieber das Geld zuhause zu horten, was ja, wie man weiß, viele ältere Leute auch tun. Oder ich entwickle eine generalisierte Verbrechensfurcht und werde auf der Grundlage meiner Angst

(nicht zuletzt medieninduzierter Angst!) zu einem Law-and-Order-Mann, der die Todesstrafe befürwortet und das allerstrengste Vorgehen der Polizei gegen das Verbrechen fordert. In beiden Wirkungsverläufen würde das linear-analoge Konzept der Gleichsetzung von Medieninhalt und Effekt durchbrochen und durch aktive Schlussfolgerungen des Rezipienten kreativ erweitert. Harmlos werden die Effekte dadurch freilich nicht. Kritisch zu resümieren bleibt: Durch die Engführung der Wirkungsrichtung auf Modelltransfer werden im linear-analogen Wirkungsverständnis Imitationseffekte der Mediengewalt maximal dramatisiert (und damit alarmistische Positionen bedient), die wahren Gefährdungstatbestände, die über Angst vermittelt werden, aber übersehen.

Welche Fortschritte hat nun die neuere Mediengewalt-Wirkungsforschung erzielt? Dies wird mit zwei Schlaglichtern beleuchtet.

GAM - Ein Versuch zur Integration der Mediengewalt-Wirkungsforschung

Innerhalb der Psychologie haben Anderson, Carnagey und Bushman (siehe zusammenfassend Anderson & Carnagey 2004) das „General Aggression Model“ (GAM) entwickelt, in welchem der Versuch gemacht wird, den lerntheoretischen Ansatz weiter auszudifferenzieren und zusätzlich das Kohärenzproblem der "klassischen" Mediengewalt-Wirkungsforschung durch eine hoch komplexe Modellierung der Wirkungsprozesse zu überwinden. Die Weiterentwicklung besteht zunächst darin, bei der Erklärung aggressiven Verhaltens die *kurzfristig wirksame Interaktion zwischen Person und Situation sowie physiologische Erregungsprozesse* mit zu berücksichtigen, die als Input für *Bewertungs- und Entscheidungsprozesse* in sozialen Situationen fungieren. Steht der Rezipient in aggressiven Interaktionen, ist er z.B. in einer Situation, in der er stark bedroht ist, vielleicht auch frustriert und erregt wurde, und hat von daher eine gewisse Gewaltdisposition, beim Zusammentreffen mit anderen Personen selbst aggressiv zu reagieren? Die soziale Interaktion wirkt dann wiederum auf zukünftige Personen-Situations-Konstellationen, wodurch ein sich selbst verstärkender Regelkreis des Gewaltlernens in Gang gesetzt

oder in Gang gehalten wird. Des Weiteren behält das GAM die *langfristige Wirkungsperspektive* der Persönlichkeitsbildung im Auge. In dieser Hinsicht wird der Mediengewalt-Konsum als Ursache dafür betrachtet, ob und inwieweit er zur Herausbildung einer "aggressiven Persönlichkeit" führt.

Abbildung 3: General Aggression Model (GAM): Episodischer Prozess

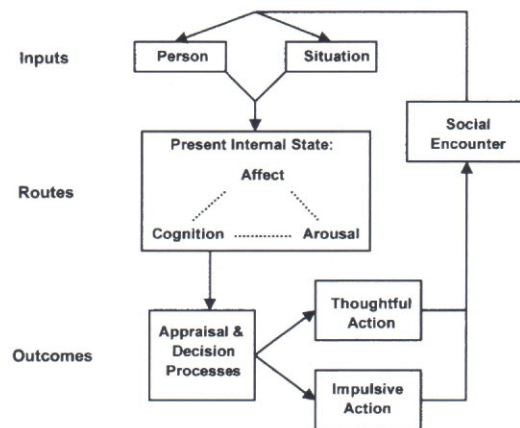
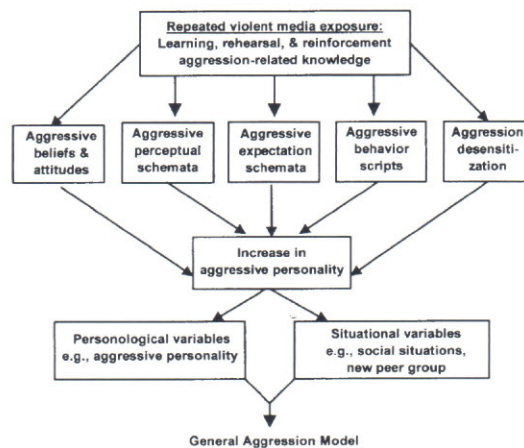


Abbildung 4: Persönlichkeitsbildungsprozess im "General Aggression Model"



Quelle: Anderson & Carnagey 2004

Das heißt, im "General Aggression Model" wird ein Situations-Personen-Ansatz kombiniert mit einer entwicklungspsychologischen Perspektive, wobei die Leistung des Ansatzes darin besteht, bei einzelnen Rezipienten und Rezipiententypen einzuschätzen, wie

hoch das Wirkungsrisiko der Mediengewalt-Rezeption ist. Der Differenzierungsgewinn liegt auf der Ebene der Unterscheidung und Separierung gefährdungsgeneigter Persönlichkeiten. Allerdings – und das wäre die Kritik, die ich noch anführen möchte – gibt man dabei nicht die ideologische Perspektive der Alarmisten mit ihrer Fixierung auf Aggressionssteigerung auf. Das Modell erklärt, unter welchen Bedingungen sich aggressive Persönlichkeiten bilden und blendet die Möglichkeit gelungener Pazifizierung systematisch aus der Mediengewalt-Forschung aus. Allenfalls werden positive Persönlichkeitseffekte der Mediengewalt ex negativo als das Fehlen von Merkmalen aggressiver Persönlichkeiten registriert, deren Ausprägung aufgrund äußerer Einflüsse verhindert oder verzögert wurde.

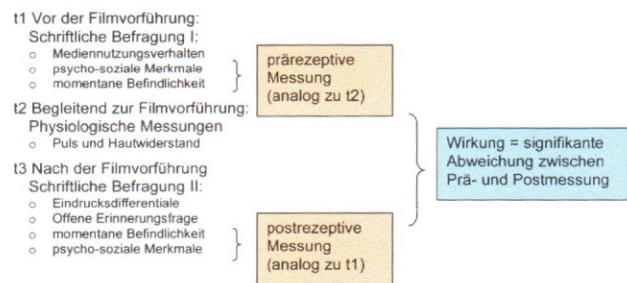
Ähnlich wie schon Bandura und auch im inhaltlichen Anschluss an den Gründervater der Theorie des Modelllernens errichten Anderson und Carnagey eine komplizierte Theoriearchitektur, um intervenierende Variablen zu identifizieren, die zu einer Verzögerung oder Verhinderung der vermuteten Aggressionsbildungsprozesse beitragen. Damit wird streng genommen die Theorie gegen Widerlegung immunisiert, die Verengung auf Aggressionssteigerung aber nicht wirklich überwunden. Unberücksichtigt bleibt die Möglichkeit einer effektiven Aggressionsminderung und Festigung der Gewaltkontrolle durch Mediengewalt. In Übereinstimmung mit der "klassischen" Mediengewalt-Wirkungsforschung wird auch im GAM die Relationierung der Wirkungseffekte an der Gestaltung des Kommunikats verabsäumt und damit die entscheidenden Moderatorvariablen zur Erklärung gegensätzlicher Wirkungen der Aggression und Aggressionskontrolle ignoriert. Bei ein und derselben Gewaltdarstellung ist es durchaus nicht gleichgültig, wie sie kommunikativ eingebettet wird. Enthält der Gewalt thematisierende Film einen Kommentar, der gewaltkritisches Verhalten nahe legt? Oder wird durch den kommunikation internen Kontext suggeriert, Gewalt zu tolerieren oder zu befürworten? Dies ist kein trivialer Unterschied, den man im Kampf gegen Mediengewalt lässlicher Weise übersehen darf. Im Übereifer der Mediengewalt-Kritik bedeutet die mangelnde Berücksichtigung gestalterischer Differenziale praktisch eine Bankrotterklärung, gewaltpräventive Strategien im Medienbereich ent-

wickeln zu können. Wer nicht anzugeben vermag, auf welche Gewaltdarstellungen man verzichten sollte und welche akzeptabel sind, wird keinen Regulierungsgewinn erzielen. Die Nulllösung ist utopisch und der Weg zur Bereinigung der Mediengewalt-Szene aufgrund fehlender Unterscheidungskriterien verbaut. Dieses Problem ist auch im GAM nicht gelöst, insofern ist es erst die halbe Lösung.

Gestaltung und Effekt

Abschließend gehe ich auf einige Erkenntnisse der Mannheimer Mediengewalt-Studie ein, welche die Abhängigkeit von Aggressionssteigerung und -minderung an Gestaltungsmerkmalen des jeweiligen Kommunikats empirisch belegen.

Abbildung 5: Untersuchungsdesign zur experimentellen Untersuchung von Mediengewalt-Wirkungen



Quelle: Grimm 1999

Das experimentelle Design beinhaltet mehrere Messzeitpunkte. Dies ist ein wesentlicher Fortschritt gegenüber der US-amerikanischen "klassischen" psychologischen Forschung zur Mediengewalt, die in der Regel mit nur einem Messzeitpunkt arbeitet und dabei Schwierigkeiten hat, Prozesse der Zu- oder Abnahme von Aggression zweifelsfrei feststellen zu können. Im vorliegenden Untersuchungskonzept wurden die psycho-sozialen Eigenschaften Aggression und Gewaltbereitschaft ebenso wie Ängstlichkeit, Einfühlungsvermögen und Kontrollerwartung zweimal gemessen, wobei eine signifikante Differenz zwischen Zeitpunkten t1 und t3 als Wirkung gilt. Die Richtung der Veränderung lässt sich dabei eindeutig erkennen. Die 1054 Probanden füllten zwei Tage vor dem Experimenttermin den ersten Fragebogen aus. Im Labor wurden

ihnen sodann diverse Filmausschnitte mit Gewaltdarstellungen präsentiert. Während der Filmvorführung wurden Hautleitfähigkeit und Herzfrequenz gemessen. Danach beantworteten die Probanden nochmals die Fragen zu den psycho-sozialen Eigenschaften Aggression, Ängstlichkeit etc. Da die Testseher und Testseherinnen in den insgesamt 8 Experimenten zur Spielfilm- und Nachrichtengewalt gleichmäßig und nach Regeln der Parallelisierung auf zwischen 3 und 6 Versuchsgruppen je Experiment verteilt wurden, können die gefundenen Unterschiede zwischen den Versuchsgruppen (aufgrund der Einhaltung der Ceteris-Paribus-Klausel) auf die im Experiment systematisch variierten Gestaltungsfaktoren kausal zurückgeführt werden.

Das Hauptergebnis der Experiment-Serie besteht in dem Generalbefund, dass eindeutig und mit großer Konstanz über alle Gestaltungsvarianten hinweg nicht Aggressionsverstärkung, sondern *Angstvermittlung* der Haupteffekt der Mediengewalt-Rezeption ist. Das ist auch das schlagende Argument für einen Paradigmenwechsel in der Mediengewalt-Wirkungsdiskussion von der Gewaltfrage hin zu den angstbezogenen Prozessen. Dann haben wir eine Tendenz zur Entwicklung von Aggressionshemmung festgestellt, die im Sinne *negativen Lernens* gedeutet werden kann. Die Mehrheit der Probanden zog aus den verschiedenen medialen Gewaltszenarien gewaltkritische Schlüsse. Das passt zum empirisch belegbaren Primat der Opferrezeption, das mit der Täterfixierung der "klassischen" Wirkungstheorie konfligiert. Wenn ich eine Gewaltdarstellung sehe und dabei Angst entwickle, habe ich mich zuvor in die Rolle des Opfers hineinbegeben. Und aus der Opferperspektive heraus entwickle ich in der Regel keine Imitationsbereitschaft, sondern ich bin motiviert, diese Situation zu vermeiden. Also ist die erste Frage, die auf die Angst folgt: wie kann ich dem Ganzen aus dem Weg gehen? Natürlich kann ich dann, wenn ich mit einem aggressiven Gewalttäter konfrontiert bin, sagen: Flucht unmöglich, abschalten geht auch nicht (denn das ist in diesem Fall keine Mediengewalt, sondern reale Gewalt), dann bleibt mir nur noch die Möglichkeit, mich dieser aggressiven Situation zu stellen. In dem Moment werde ich womöglich aggressive Dispositionen entwickeln. Das wäre aber ein abgeleiteter Effekt, der nicht aus einer Imitation

resultiert, sondern über die Primäremotion der Angst vermittelt ist. Das Primat der Opferrezeption und die Dominanz von Angstvermittlung bedeuten also keineswegs eine Garantie für gewaltkritische und friedfertige Rezipienten.

Insbesondere bei *defizitären Filmdramaturgien* ohne *befriedigenden Filmschluss* können Opferdarstellungen moralische Empörung auslösen, die bei den ZuschauerInnen zum *Robespierre-Affekt* und damit zu einer Steigerung der Gewaltbereitschaft führen. Dies war im "Savage Street"-Experiment der Fall, in welchem die Probanden mit filmischer Männergewalt gegen eine Frau und Frauengewalt gegen einen Mann konfrontiert wurden, wobei wir in den Versuchsgruppen die Reihenfolge der Gewaltdarstellungen variierten. Die männlichen Probanden reagierten auf die Frauengewalt mit Aggression, wenn diese am Ende platziert wurde, weil sie dies als provozierend und moralisch empörend empfanden. Im Falle abschließender Männergewalt ließ die Gewaltbereitschaft der männlichen Probanden signifikant nach. Die Frauen zeigten das umgekehrte Reaktionsmuster. Hier führte die Männergewalt am Ende des Films zu größerer Gewaltrechtfertigung, während die Frauengewalt am Filmschluss eine Absenkung des Gewaltniveaus bewirkte.

In einem anderen Experiment haben wir die Wirkung von "*sauberer*" und "*schmutziger Gewalt*" untersucht. Hier ging es um die Frage, inwiefern der Blutanteil in Kampfsportfilmen aggressionsförderlich ist oder nicht. Das Ergebnis kann jetzt nicht mehr überraschend sein, nachdem ich erklärt habe, dass eigentlich die Angstprozesse primär sind und nicht die Aggressionsprozesse. Es hat sich herausgestellt, dass die "schmutzige", weil blutigere Variante des Kampfsportfilms mehr Aggressionshemmungen erzeugt als die "saubere" und geschönte, weil leicht verdauliche, unterhaltsame Variante. Die wirksamste Dramaturgie zur Absenkung des Aggressions- und Gewaltniveaus der Rezipienten lieferte allerdings eine Filmversion mit beginnender "schmutziger" und abschließender "sauberer Gewalt". Diese Gestaltungsvariante erzeugte maximal friedfertige Rezipienten; sie verhinderte nicht nur die Entstehung eines *Robespierre-Affekts*, sondern trug zur Pazifizierung der TestseherInnen signifikant bei.

Das Aggressionsniveau und die Gewaltbereitschaft waren postrezeptiv herabgesetzt. Viele Kriminalfilme entsprechen dem standarddramaturgischen Konzept mit einer regelverletzenden, verbrecherischen und zumeist auch recht blutigen Gewalt zu Beginn des Films, die dann nach aufregenden Kämpfen durch eine ordnungsbestätigende, gute, in der Regel auch selbst begrenzte und in diesem Sinne "saubere Gewalt" beendet wird. Das Verfahren mutet an wie die Durchführung eines Gewaltrituals, bei dem die finale "saubere Gewalt" das staatliche Gewaltmonopol affirmiert. Die Notwendigkeit zur Ausübung von Privatgewalt entfällt, weil die Polizei oder der Detektiv im Film bereits ganze Arbeit geleistet haben und dem Rezipienten verbleibt, sich am Happy End der wiederhergestellten Ordnung zu erfreuen. Ohne die Beunruhigung durch die "schmutzige Gewalt" wäre freilich auch die Ordnungsbestätigung nicht effektiv. Die Präsentation von ausschließlich „sauberer Gewalt“ wurde zwar als relativ angenehm erlebt, entwickelte aber keinerlei aggressionsdämpfende Wirkung. Das sollte uns als Warnung dafür dienen, dass die Komfortabilität bei der Medienrezeption keine Gewähr für friedliche Rezipienten bietet. Im Zusammenhang mit Gewalt ist ein gewisses Unbehagen im Interesse der emotionalen Grundierung von Aggressionshemmung und aversiven Einstellungen zur Gewalt sozial erwünscht.

Dieses Unbehagen impliziert aber zugleich auch ein Problem für Aufklärungskampagnen, die mit Gewaltdarstellungen operieren, weil sehr viele Menschen aus der Unbehaglichkeit der Mediengewalt-Rezeption (das Ganze funktioniert ja über Empathie und Einfühlungsstress für das Opfer!), aus diesem negativen Gefühl heraus, sofort und unmittelbar eine Vermeidung herbeiführen wollen. Und die einfachste Vermeidung im Falle von Mediengewalt ist es, die Mediengewalt selber zu bekämpfen. Da gibt es Möglichkeiten, den Knopf am Fernseher zu betätigen (oder im Falle von Plakaten einfach wegzusehen); man könnte aber auch eine Kampagne gegen Mediengewalt ins Leben rufen und eine Position einnehmen, öffentlich gegen die Gewaltbilder zu protestieren. Dahinter steckt ureigentlich ein Unbehagen an der realen Gewalt, davon bin ich überzeugt. Dennoch führt die Verwirrung in der öffentlichen Debatte, nicht hinreichend zwischen Realgewalt

und Mediengewalt zu unterscheiden, dazu, dass wir die Gewaltprävention auf Bilderkampf verkürzen. Die Frage, die wir zu stellen haben, lautet: Wie können wir reale Gewalt vermeiden? Und dazu brauchen wir auch Mediengewaltbilder – freilich nur solche gewaltkritischen Zuschnitts.

Literatur

Anderson, Craig A., Nicholas L. Carnagey (2004): Violent evil and the general aggression model. In: Arthur G. Miller (ed.), *The social psychology of good and evil*. - New York, London: Guilford Press, pp.168-192.

Bandura, Albert (1962): Social learning through imitation. In: Marshall R. Jones (ed.), *Nebraska symposium on motivation*. - Lincoln: University of Nebraska Press, pp.211-269.

Bandura, Albert (1976): *Lernen am Modell*. - Stuttgart: Ernst Klett.

Berkowitz, Leonhard, E. Rawlings (1963): Effects of film violence on inhibition against subsequent aggression. In: *Journal of Abnormal and Social Psychology*, vol.66, pp.405-412.

Berkowitz, Leonhard, Russel G. Geen (1966): Film violence and the cue properties of available targets. In: *Journal of Personality and Social Psychology*, vol.3, pp.525-530.

Feshbach, Seymour (1955): The drive-reducing function of fantasy behavior. In: *Journal of Abnormal and Social Psychology*, vol.50, pp.3-12.

Feshbach, Seymour (1956): The catharsis hypothesis and some consequences of interaction with aggressive and neutral play objects. In: *Journal of Personality*, 24, pp.449-462.

Feshbach, Seymour (1961): The stimulating versus cathartic effects of a vicarious aggressive activity. In: *Journal of Abnormal and Social Psychology*, vol.63, pp.381-385.

Feshbach, Seymour (1964): The function of aggression and the regulation of aggressive drive. In: Psychological Review, vol.71, pp.257-272.

Grimm, Jürgen (1998): Der Robespierre-Affekt. Nichtimitative Wege filmischer Aggressionsvermittlung. In: W. Mahle (Hg.), Kultur in der Informationsgesellschaft, AKM-Studien Bd.42. – Konstanz: UVK, S.101-122.

Grimm, Jürgen (1999): Fernsehgewalt. Zuwendungsattraktivität – Erregungsverläufe – sozialer Effekt. Zur Begründung und praktischen Anwendung eines kognitiv-physiologischen Ansatzes der Medienrezeptionsforschung am Beispiel von Gewaltdarstellungen. – Opladen, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

Grimm, Jürgen (2002): Differenziale der Mediengewalt. Ansätze zur Überwindung der Individualisierungs und Globalisierungsfalle innerhalb der Medienwirkungsforschung. In: Thomas Hausmanning, Thomas Bohrmann (Hg.), Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. – München: Fink Verlag. Reihe UTB 8216, S.160-176.

Grimm, Jürgen (2006): Vom Umgang mit Gefühlen beim Fernsehen: Theoretische Modelle und empirische Befunde. In: Burkhardt Krause, Ulrich Scheck (Hg.), Emotions and Cultural Change. Gefühle und kultureller Wandel. – Tübingen: Stauffenburg-Verlag, S.279-299.

Kunczik, Michael, Astrik Zipfel (2006): Gewalt und Medien, 5., völlig überarbeitete Aufl.. – Köln, Wien: Böhlau. Reihe: UTB 2725.

Thomas, Margaret H., Robert W. Horton, Elaine C. Lippincott, Ronald S. Drabman (1977): Desensitization to portrayals of real-life aggression as a function of exposure to television violence, In: Journal of Personality and Social Psychology, vol.35, pp.450-458.

Vitouch, Peter (2000): Fernsehen und Angstbewältigung. Zur Typologie des Zuschauerhaltens, 2. Aufl. (1. Aufl. 1993). – Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

Zillmann, Dolf (1971): Excitation transfer in communication-mediated aggressive behavior. In: Journal of Experimental Social Psychology, vol.7, pp.419-434

Wir danken



Mag. Katja PRASCHAK

MALAKADEMIE NIEDERÖSTERREICH/PERCHTOLDSORF für ihre Spende.