

Hochschule Mittweida (FH)
University Of Applied Sciences

BELEGARBEIT

GEWALT UND MEDIEN

„Wirkung gewaltdarstellender Medien
und Ursachen von Gewaltakten
vor dem Hintergrund
der unzureichenden und uneinheitlichen
Medienwirkungsforschung.“

**Danilo Fickert
MT99wF**

Mittweida im März 2003

**SE Schreiben & Publizieren
Prof. Dr. Andreas Wrobel-Leipold**

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	05
1.1.	Hinführung zum Thema	05
1.2.	Stand der Wissenschaft	05
1.3.	Die Hypothese	06
2.	Gewalt und Medien	07
2.1.	Erscheinungsformen medialer Gewalt	07
2.1.1.	Gewalt, Medien und Politik	07
2.1.2.	Film und Gewalt	08
2.1.3.	Computerspiele und Gewalt	09
2.1.4.	Enttabuisierung	09
2.2.	Begriffe und bisherige Erkenntnisse	10
2.3.	Schwächen der Medienwirkungsforschung	13
2.4.	Medien als Gewaltursache?	14
2.5.	Die wahren Ursachen für Gewalt	14
2.6.	Aufmerksamkeitsterror	16
3.	Erkenntnisse	17
3.1.	Verantwortung der Medien und der Politik	17
3.2.	Medienwirkungsforschung der Zukunft	17
3.3.	Prävention statt Opferhilfe	18
4.	Schlusswort	19
5.	Literaturverzeichnis / Quellennachweis	20

1. Einleitung

1.1. Hinführung zum Thema

Erfurt. Freitag, 26. April 2002. Mit einem langen, schwarzen Ledermantel¹ bekleidet, betritt der 19-jährige Robert Steinhäuser das Gutenberg-Gymnasium. Er ist bewaffnet mit einer Pistole und einer Pump-Gun – und erschießt 17 Schüler und Lehrer. Anschließend richtet er sich selbst.² Die Nachricht vom Blutbad verbreitet sich wie ein Lauffeuer. Eine zweifellos schockierende Tat, die jedem noch gut im Gedächtnis sein dürfte. Und eine Tat, die wieder einmal eine heftige Debatte über „Gewalt und Medien“ auslöste. Denn Robert Steinhäuser liebte Actionfilme, war leidenschaftlicher Counter-Strike-Spieler³ und nebenbei Mitglied im Schützenverein. Oberflächlich betrachtet waren die Sündenböcke schnell gefunden: Gewaltfilme und Gewaltspiele.

Alle weiterdenkenden Stimmen, die aufgrund der Aktualität enorme Medienpräsenz in Talkshows etc. erfuhren, sind mit der Zeit wieder verklungen. Was bleibt, sind die Fragen nach den wahren Ursachen, den Schlüssen daraus und den Möglichkeiten der Prävention solcher Amokläufe; kurz: nach dem Warum?

1.2. Stand der Wissenschaft

Gibt es einen Zusammenhang zwischen Gewaltdarstellungen in den Medien und Brutalisierungstendenzen in der Gesellschaft? Steigt die Rate reeller Gewalt überhaupt, oder ist es die ungeheure Informationsflut eben dieser Medien selbst, die ein Problem nur vortäuscht?

„Mehr als 6000 Studien gibt es inzwischen weltweit, die sich mit der Thematik auseinandersetzen. Als gesichert gilt mittlerweile, dass nur in sehr wenigen Einzelfällen, die wenig prognostizierbar sind, Mediengewalt direkt zu kriminellm Verhalten führt.“⁴

Fakt ist aber auch, dass eine Vielzahl von Analysen von zu unterschiedlichen Grundsätzen ausgehen, dass häufig nur vorgefertigte Meinungen mit der wissenschaftlichen Arbeit zufriedengestellt werden sollen und dass es in der empirischen Sozialwissenschaft keinen Konsens über Ausmaß und Qualität von Gewaltdarstellungen gibt. Grundsatz der meisten

¹ Vergleichbar mit dem Aussehen von Keanu Reeves im Film „The Matrix“ (USA 1999)

² Spiegel Online, „Chronik des Horrors“

³ Counter-Strike ist ein weltweit beliebtes Online-Spiel, in dem eine Gruppe von Terroristen gegen eine Gruppe von sogenannten Counter-Terroristen kämpft; ein Teamspiel mit dem Ziel, die gegnerische Gruppe unter Einsatz diverser Waffen zu eliminieren.

⁴ dbb akademie, „Medien und Gewalt“

Forschungsprojekte ist der kausale Zusammenhang zwischen ausgeübter Gewalt und konsumierten Gewaltdarstellungen. „Im Rahmen empirischer Studien ist es gar nicht möglich auf eine andere Art und Weise Hypothesen zu überprüfen. Trotzdem sollte dieses methodologische Problem deutlich sein: [...] Obwohl neuere Medienwirkungstheorien von monokausalen Wirkungszusammenhängen zwischen Gewaltdarstellungen in den Medien als Ursache und tatsächlicher Gewaltausübung in der Realität als Wirkung abgehen, steckt die Annahme dieser kausalen Relation weiterhin implizit in den Theorien. Dies ist unvermeidlich; ansonsten wäre es sinnlos, das Medienkonsumverhalten in Relation zu aggressiven oder gewalttätigen Handlungen zu setzen. [...] Damit sind aber in gewisser Hinsicht die Wege zu alternativen Ansätzen verlegt.“⁵

Besteht nun also ein monokausaler Zusammenhang? Was muss die Medienwirkungsforschung bei ihren Analysen grundsätzlich verbessern?⁶

1.3. Die Hypothese

War es nicht schon immer so, dass Gewalt und Verbrechen, das Schlimme, das Falsche und Böse den Menschen auf paradoxe Art und Weise besonders fasziniert und interessiert hat? Dokumentationen über die Nazi-Zeit sind der Renner im Reportage-Bereich. „Krieg“ ist eine Nachricht, „Frieden“ eher nicht – und wenn, dann weil ein Krieg vorausgegangen war. Das Besondere, das Anormale ist es, was die Medien zum Großteil zum Konsumenten transportieren. Aber wird deshalb der Konsument gleich anormal? Ist man den Medien willenlos ausgeliefert? Sind sie es, die uns Falsch und Richtig lehren? Ja und Nein. Denn wir haben die Medien geschaffen, wir machen sie. Und wir haben vorher gewusst, was falsch und richtig ist.

Es besteht kein monokausaler Zusammenhang zwischen medialem Gewaltkonsum und reeller Gewalt. Medien haben manipulierenden Charakter, aber Gewalterscheinungen in der Realität sind keineswegs direkte Folgeerscheinungen medialer Gewalt, gleich welcher Art. Gewalt ist von je her ein soziales Problem, und nicht auf eine (mediale) Ursache reduzierbar.

⁵ Karsten Weber, „Gewalt und Medien“

⁶ weitere Schwächen der Medienwirkungsforschung siehe Punkt 2.3.

2. Gewalt und Medien

2.1. Erscheinungsformen medialer Gewalt

Für brauchbare Erkenntnisse sollte der Anspruch moderner Medienwirkungsforschung darin bestehen, einheitliche Grundsätze, zum Beispiel einen einheitlichen Gewaltbegriff⁷ zu schaffen. Allein dies ist schier unmöglich, aufgrund unterschiedlichster medialer Einflüsse auf das Individuum, und – logischerweise – aufgrund unterschiedlichster Individuen selbst. Sozialforschung wird daher immer vage bleiben, weil es um Menschen geht, die nun einmal so unterschiedlich sind, wie sie nur sein können. Um also wenigstens zu irgendwelchen Aussagen zu gelangen, ist es unvermeidlich, Teilgebiete zu definieren, so auch bei den Erscheinungsformen medialer Gewalt. Die wichtigsten werden im folgenden genannt.

2.1.1. Gewalt, Medien und Politik

Im gerade aktuellen Irak-Krieg wird besonders deutlich, dass die Politik auch in der Gegenwart die Medienberichterstattung zu Propagandazwecken missbraucht. Der Irak zeigt nur Material, dass Amerikaner und Briten belastet und umgekehrt genauso. Der manipulierende Charakter der Medien sticht hier besonders hervor. Was jedoch viel wichtiger ist: die Bilder toter GI's, toter Zivilisten, die Bilder von Bombeneinschlägen flimmern fast 24 Stunden über den Bildschirm. Und die Wahrnehmungsskala bei Kindern, aber auch bei Erwachsenen reicht von Ekel und Mitleid über Spannung und Angst bis hin zur Gleichgültigkeit. Es heißt, „Sendungen sind unzulässig, wenn sie [...] unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung ausdrückt [...]“⁸ Dies trifft zwar nicht direkt zu, doch die ungeheure Menge der Kriegsbilder kann selbstverständlich zur Abstumpfung⁹ des Konsumenten führen.

Fakt ist, dass die Gewaltdarstellungen in den Medien viel schneller zugenommen haben, als die Gesellschaft bei der Erziehung nachfolgender Generationen darauf eingehen konnte. Die Gesellschaft, die Politik und somit auch die Medien kommen ihrer Erziehungsfunktion weit weniger nach als sie das einzelne Individuum mit Reizen überfluten. Wer kennt heute schon die Hintergründe, Zusammenhänge von – was auch immer. Es fällt schwer, Gesehenes richtig einzuordnen.

⁷ siehe ebenfalls Punkt 2.3.

⁸ Rechtsvorschriften für das ZDF, Mainz 1995, S. 30 ff.

⁹ siehe auch Punkt 2.1.4.

2.1.2. Film und Gewalt

Einen besonders großen Anteil am Gewaltkonsum hat seit je her das Kino beziehungsweise der Film. Einrichtungen wie die FSK (Freiwillige Selbstkontrolle) sind durchaus sinnvoll, aber auch ihre Entscheidungen sind oftmals zweifelhaft. Wann ist denn zum Beispiel ein Kriegsfilm ein Antikriegsfilm? Wann ist eine Szene gewaltverherrlichend, und wann ist eine Gewaltdarstellung abschreckend oder notwendig, sinnvoll? Obwohl die Grenze verwaschen ist, könnten solche Fragen durchaus beantwortet werden. Das große Problem ist: wer tut das? Wer erklärt der Jugend das? Es geht hierbei um Grundwerte, um richtig und falsch. Das ist sicher auch Aufgabe der Medien, aber vor allem der Eltern, der Gesellschaft und der Öffentlichkeit. Und aus Sicht des Kinos den Gedanken noch weiter getrieben: Ist es wirklich notwendig für ein Medium, immer daran zu erinnern: das hier ist nicht real?!

Nein. Denn Kino war und ist zu einem Teil Eskapismus – die Flucht aus der Realität. Tatsächlich sind die Gründe für diesen Eskapismus die wahren Ursachen für Gewalt. Kino schafft künstliche Welten, häufig Abbild einer denkbaren Realität, aber auch völlige Traumwelten, immer aber fiktiv. Und jedem, der seinen Actionheld im normalen Leben nachahmen will, hat man scheinbar nicht erklärt, dass „Idol“ Trugbild bedeutet und er offensichtlich etwas nicht verstanden hat.

Nicht nur gewaltdarstellender Filme wegen muss hier auch das Fernsehen erwähnt werden. Allerdings besteht ein entscheidender Unterschied zum Kino: Fernsehen findet zu Hause statt, es umgibt uns, ja gehört zur Familie.

„Nach Winns¹⁰ Verständnis ist der Kasten [der Fernseher] zu einem Elternersatz geworden. Er übernimmt zum großen Teil die erzieherische Aufgabe, soziale und ethische Werte beispielhaft zu zeigen und zu entwickeln. In diesem Prozess gewinnt er einen weit höheren Grad an Autorität als die biologischen Eltern. [...] Ganz offensichtlich überleben viele Kinder die Fernseh-Erfahrung, viele sind aber auch schwer dadurch geschädigt, und wir wissen nicht, was in sozialer und politischer Hinsicht daraus erwachsen wird.“¹¹

Dies bedeutet aber nicht, dass Fernsehen schlecht ist. Die Kritik gilt den Eltern! Der Fernseher als Erzieher zwingt Kinder in die Passivität.

¹⁰ Anmerkung: der Autor (vgl. ¹¹) zitiert Marie Winn, „The Plug-In Drug“ (dt. Titel: „Die Droge im Wohnzimmer“)

¹¹ James Monaco, „Film verstehen“, S. 512

2.1.3. Computerspiele und Gewalt

Ein besonders seit den 90er Jahren immer wichtiger werdender Aspekt sind die Gewaltspiele. Aufgrund des Beispiels am Anfang¹² liegt das besondere Augenmerk auf dem Spiel „Counter-Strike“¹³ (CS). Grundsätzlich gilt hier dasselbe wie auch beim Film: Computerspiele schaffen „virtuelle Realitäten“ – ein Begriff, der zwar ein Widerspruch an sich ist, aber dennoch einleuchtet. Auch hier spielt Eskapismus eine Rolle. Der Unterschied aber ist die Interaktivität. Der Konsument, der Gewalt konsumiert, wird zum User, der Gewalt anwendet. In Spielen wie CS geht es eben darum, Menschen zu töten, aus dem schlichten Grund, weil dies in der „reellen Realität“ falsch ist. So makaber es klingt, Gewalt besitzt für den Menschen eine gewisse Ästhetik, und das Töten lässt den Körper zweifellos Adrenalin ausschütten. Eine Reaktion, die der menschliche Körper hin und wieder braucht und die nirgends so leicht zu erreichen ist wie in einer virtuellen Realität, wo niemandem tatsächlich Gewalt zugefügt wird. Der Anspruch solcher Spiele besteht darin, die Realität immer besser nachzustellen, um das Erlebnis so echt wie möglich zu machen. Dies gilt nicht nur für Schiess-Spiele, ebenso für zum Beispiel Flugsimulatoren. Und jeder Pilot bei seinem ersten realen Flug weiß, dass er jetzt eben noch einmal mehr konzentriert sein muss, weil eventuelle Fehler ab jetzt echte Menschenleben kosten könnten. Genauso weiß auch ein CS-Spieler, dass eine echte Waffe Leben auslöschen kann – und, dass so etwas falsch ist. Weiß er das nicht, so ist etwas schief gelaufen, aber kann wirklich das Spiel schuld daran sein?

2.1.4. Enttabuisierung

Betrachtet man die historische Entwicklung der Medien und ihrer Inhalte, so muss man eingestehen, dass eine Enttabuisierung stattgefunden hat. Über Skandalfilme früherer Jahrzehnte zum Beispiel wird heute nur noch geschmunzelt. Gerade in der Gegenwart, wo alle Medienarten konvergieren und Multimedia immer mehr die Schlüsselrolle spielt, fällt auf, dass es in der Masse des Angebots quasi alles schon einmal gegeben hat. Jeder kann sich über alles informieren. Der Konsument stumpft ab und verfällt in Passivität gegenüber den abertausenden Reizeinflüssen der Medien. Das ist die wahre Gefahr, aber wir selbst haben es in der Hand: „Wir befinden uns in einem Zeitalter der Normalisierung, wo der Austausch erlaubt ist, aber nichts sich ändert.“¹⁴ Wir haben die Medien schneller und

¹² siehe Punkt 1.1.

¹³ vgl. ³

¹⁴ Anmerkung: der Autor (vgl. ¹⁵) zitiert Alain Tanner

gründlicher demokratisiert, als wir je zu hoffen gewagt hatten. Jetzt haben wir die Macht. Wissen wir, wie sie zu gebrauchen ist?“¹⁵

2.2. Begriffe und bisherige Erkenntnisse

Wie bereits erwähnt, gilt als gesichert, dass nur in den seltensten Fällen Gewaltkonsum direkt zu Gewalthandlungen führt. Wichtig für das Analysieren medialer Gewalt ist ein eindeutig definierter Gewaltbegriff. Neben vielen weiteren Differenzierungen findet sich in der einschlägigen Literatur die Unterscheidung zwischen personaler und struktureller Gewalt. „Unter personaler Gewalt (Aggression) wird [...] die beabsichtigte physische und/oder psychische Schädigung einer Person, von Lebewesen und Sachen durch eine andere Person verstanden“¹⁶, auch direkte Gewalt genannt. Im Allgemeinen „wird unter struktureller [indirekter] Gewalt die in ein soziales System eingebaute Gewalt (Ungerechtigkeit) verstanden. Sie äußert sich, ohne dass ein konkreter Akteur sichtbar sein muss [...], in ungleichen Machtverhältnissen (Lebenschancen).“¹⁷

Solche Definitionen sind natürlich nicht problemlos. Wie wird zum Beispiel die Absicht bei direkter Gewalt erschlossen?

Bei der strukturellen Gewalt muss beachtet werden, dass sich das Opfer der strukturellen Gewalt nicht unbedingt bewusst sein muss. „Die Entscheidung darüber, wann und in welchem Ausmaß strukturelle Gewalt vorliegt [...] ist abhängig von der Wertstruktur des jeweils entscheidenden Individuums.“¹⁸

In den weit über 6000 Studien sind eine Reihe von Thesen aufgestellt, verworfen und neu „bewiesen“ worden. Es kann nicht Gegenstand dieser Arbeit hier sein, einen detaillierten und umfassenden Stand der Wissenschaft wiederzugeben. Die wichtigsten Hypothesen der Gewaltwirkungsforschung seien dennoch erläutert. „Die Katharsisthese behauptet, die Betrachtung medialer Gewaltdarstellungen senke die Aggression beziehungsweise die Aggressionsbereitschaft der Zuschauer.“¹⁹ Die theoretische Basis hierfür ist Freuds Theorie, dass Aggression ein angeborener Trieb ist. Die These kann aber als empirisch widerlegt angesehen werden. Eine Abreaktion persönlicher Aggression beim bloßen Betrachten gewalttätiger Medieninhalte findet nicht statt.

¹⁵ James Monaco, „Film verstehen“, S. 560

¹⁶ Michael Kunczik, „Gewalt und Medien“, S. 15 f.

¹⁷ vgl. ¹⁶

¹⁸ vgl. ¹⁶

¹⁹ Helga Theunert, „Gewalt in den Medien – Gewalt in der Realität“, S. 31 f.

Die Inhibitionsthese behauptet ebenfalls, mediale Gewalt verhindere reale Gewalttätigkeit. „Die Vertreter der Inhibitionsthese sehen [das] Moment der Hemmung in medialen Gewaltdarstellungen gegeben, da diese – insbesondere in realistischer Darbietung – beim Rezipienten Aggressionsangst auslösen, die die Bereitschaft mindert, selbst aggressives Verhalten zu zeigen. Eindeutige Belege fehlen auch hier.“²⁰

Die Stimulationsthese ist sozusagen das Gegenteil der Katharsisthese. „Sie besagt, dass mediale Gewaltdarstellungen die Aggressionsbereitschaft und faktisches aggressives Verhalten beim Betrachter steigern.“²¹ Zur Stimulationsthese gibt es eine Reihe von Varianten: die Erregungsthese (Mediengewalt erhöht die Bereitschaft, auf Umweltreize intensiv zu reagieren), die Emotionalisierungsthese (die reale Umwelt wird durch massive Mediengewalt mit Furcht und Gefahren belegt) die Habituationsthese (Abnahme der Sensibilität gegenüber Gewalt durch ständigen Gewaltkonsum) und die häufige, vor allem in der Sensationspresse auftauchende Imitationsthese (direkte Nachahmung medialer Gewalt).

Abschließend findet man noch die Nullhypothese, die aus dem Mangel an Belegen für alle anderen Thesen schlussfolgert, dass mediale Gewalt völlig wirkungslos sei.

Das Dilemma der Sozialforschung auf diesem Gebiet dürfte nun hinreichend deutlich sein. Klare Folgerungen gibt es nicht, und schon gar keine einheitlichen. Pädagogen und Eltern, die sich Gewaltdiskussionen stellen müssen, sind hilflos, weil es scheinbar auch die Wissenschaft ist.

Die Abbildung auf der folgenden Seite ist gut verständlich und nachvollziehbar. Allein Folgerungen für den Umgang mit (medialer) Gewalt liefert sie keine einzige.

²⁰ vgl. ¹⁹

²¹ vgl. ¹⁹

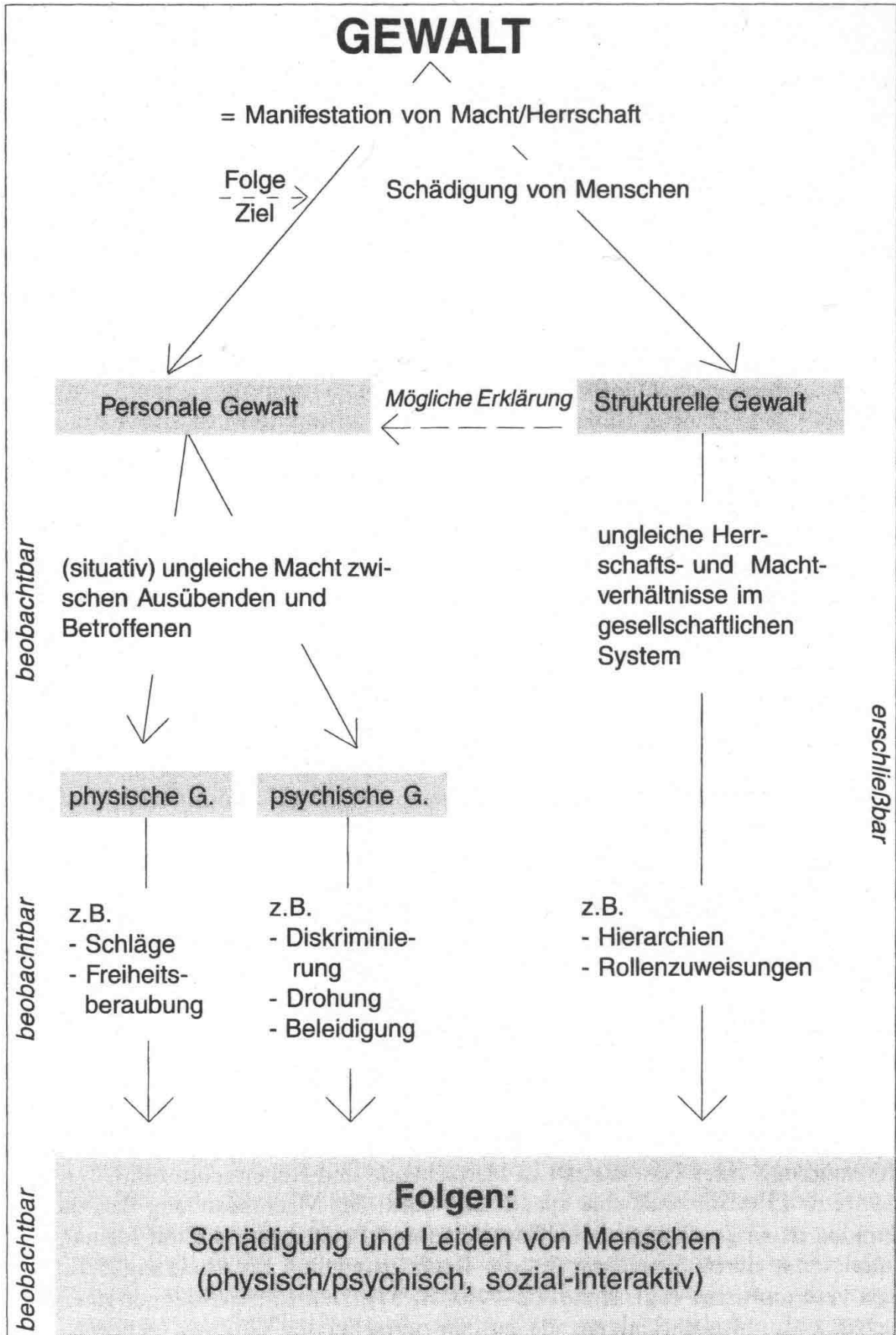


Abbildung 1 Helga Theunert, „Gewalt in den Medien – Gewalt in der Realität“, S. 61

2.3. Schwächen der Medienwirkungsforschung

Die Ergebnislosigkeit der Wissenschaft krankt allein schon daran, dass der Gewaltbegriff häufig gar nicht definiert wird, das heißt, welche Art von Gewalt für die Studie wichtig ist. „So gelangen Schorb und Theunert (1982) in einer Analyse der Studien zur Problematik der Mediengewalt zu der Feststellung, dass nahezu in der Hälfte der von ihnen analysierten 78 Studien Gewalt nicht definiert worden ist.“²² Es wird vorausgesetzt, dass jeder wisse, was mit dem Begriff gemeint sei. Wie in Punkt 2.2. erwähnt, gibt es aber eine Vielzahl von Differenzierungen. An dieser Stelle noch einmal zurück zu den als gesichert geltenden Erkenntnissen der Wissenschaft: aus dem unklaren Begriff der Gewalt bei vielen Studien resultiert, „dass Ergebnisse verschiedener Studien oft nicht vergleichbar sind; ohne eine Vielzahl von Studien mit in ähnlicher Richtung gehenden vergleichbaren Ergebnissen ist aber von ‚gesicherten Erkenntnissen‘ nicht zu sprechen.“²³ Andererseits scheint es schier unmöglich einheitliche Ergebnisse zu erzielen. Beide Seiten der Relation Medien-Konsumenten sind viel zu komplex, als dass man allgemeingültig sagen könnte, so ist es und so ist es nicht.

An den Forschungsweisen lässt sich kritisieren, dass es nur wenige Langzeituntersuchungen gibt, die wiederum eine zu geringe Zahl der Probanden aufweisen (Problem der Repräsentativität). Auch kurzfristige und künstliche Laborexperimente sind hier die falsche Methodik.

Ein weiteres, äußerst wichtiges Problem ist die Tatsache, „dass viele Studien nur auf Bestätigung vorgefasster Meinungen hin angelegt sind beziehungsweise aus ihren Ergebnissen voreilige Schlüsse gezogen werden.“²⁴

Ein großer Fehler ist auch, dass sich die Wissenschaft häufig nur auf die personale Gewalt konzentriert und die strukturelle außen vor lässt. Es ist aber eben die strukturelle Gewalt, die Ungerechtigkeit und Ungleichheit der modernen Gesellschaft, die den einzelnen Menschen Aggression verspüren lassen. Und hier spielen die Medien eine große Rolle. Sie vermitteln dem Individuum, was sein könnte beziehungsweise was es sein könnte. Sie vermitteln das Potenzielle. Verglichen mit dem Aktuellen, dem Ist-Zustand des Individuums kann es leicht zu Aggressionsbereitschaft kommen. Schuld daran sind aber nicht die Medien, da sie nur transportieren, was sein kann oder was anderswo ist.

²² Michael Kunczik, „Gewalt und Medien“, S. 13

²³ Karsten Weber, „Gewalt und Medien“

²⁴ Jörn Jürschik, „Gewalt und Medien“

2.4. Medien als Gewaltursache?

Bis zu dieser Stelle dürfte klar sein, dass es nicht direkt und allein die Medien sein können, die den Gewaltquotienten des Alltagslebens steigern. Allenfalls wirken die Medien als „Ideengeber“ gewalttätiger Handlungen, aber – und das bleibt der unwiderrufliche Fakt – es muss vorher einen Schaden im individuellen Wertesystem und Richtigkeitsempfinden des Gewaltanwenders gegeben haben, meist mit einem finalen einschneidenden Erlebnis als letztendlichen Auslöser.

„Weder die Kennzeichnung von Videospiele mit Altersangaben noch deren Indizierung [...] können kausal die Gefahren beseitigen, die von diesen Produkten ausgehen. Warum? Wer produziert, will auch verkaufen. Das Mediensystem selbst steht hier zur Diskussion [...].“²⁵

Das ist sicher richtig. Jedoch bestimmt auch und vor allem die Nachfrage das Angebot: es wird produziert, was sich auch verkauft. Wie im Punkt 1.3. erwähnt, sind Nazi-Dokumentationen ein Quotenhit, beinhalten aber ohne Zweifel ein beträchtliches Gewaltpotenzial. Natürlich muss man differenzieren, dass es sich um dokumentierte Geschichte handelt, aber dennoch: das „Böse“ fasziniert. Trotzdem weiß jeder, dass sich die NS-Diktatur nicht wiederholen darf.

Ähnlich ist es auch bei Filmen: Sie dienen der Unterhaltung (was letztendlich auch Dokumentationen tun). Und mit alltäglicher Tristesse wird niemand unterhalten. Der Reiz besteht darin, etwas darzubieten, was eben nicht alltäglich, richtig, normal ist – Fiktion.

Damit diese uns anspricht, muss sie gewöhnlich an unsere Realität angelehnt sein. Ist das nun schlecht? Nun, hier liegt zumindest die Gefahr: „Als Konsequenz ergibt sich, dass das Fernsehen [und andere Medien auch] nicht nur zwischen Zuschauer und Realität, sondern auch zwischen Realität und Fiktion vermittelt. Wir blicken alle nicht mehr durch.“²⁶

2.5. Die wahren Ursachen für Gewalt

Ist diese Fiktion nun gewalttätig, besteht die Gefahr, dass wir auch die Gewalt zur Realität erklären. Doch die Medien (die wir selbst geschaffen haben) sind nur Vermittler. Ursache ist unser Verstand beziehungsweise unser Verstehen der strukturellen Gewalt unseres Gesellschaftssystems. Es ist die Wettbewerbsgesellschaft, die uns erlaubt zu bestehen, aber auch zu scheitern.

²⁵ Dr. Rudolf H. Weiß, „Gewalt und Medien – Ein Zusammenhang?“

²⁶ James Monaco, „Film verstehen“, S. 510

„Am Beispiel der Erforschung rechtsradikaler Gewalt und Gewalttäter wird zudem deutlich, dass soziodemografische Faktoren in ihrer Wirkung sehr hoch einzuschätzen sind. Geschlecht, Alter, Bildung, Einkommen sind wesentliche Determinanten für gewalttätiges Handeln. Hinzu kommen Faktoren wie Stabilität des sozialen Umfeldes oder die familiäre Situation.“²⁷ In der individuellen Unzufriedenheit liegt das Potenzial für Aggression. Die Medien sind sicher auch ein Grund dieser Unzufriedenheit. Medien fungieren als Informationskanal, und im Wettbewerb untereinander sind sie bestrebt, besser als die Konkurrenz zu sein, was aber leider oftmals bedeutet, das Niveau noch weiter zu drücken. Mit all den Reality- und Talk-Shows zum Beispiel wird dem Volk suggeriert, dass man „dumm“ und trotzdem berühmt sein kann. Die Masse der Bevölkerung wird es aber niemals sein. Und das ist frustrierend. Die Medien kontrollieren uns, weil wir es zulassen. Hierin liegt die Ursache von Aggression/Gewalt. Wir haben den Verstand, also benutzen wir ihn auch um das Medienangebot zu filtern, um zu verstehen, dass die Mehrheit des Angebots irrelevant ist – nicht im informationstechnischen Sinne, sondern im persönlichen. Ich habe zu entscheiden, was für mich wichtig ist, nicht die Medien. Unzureichende Aufklärung zum Mediengebrauch in Bildung, Politik und Elternhaus hat uns in eine Passivität gedrängt, aus der es sich zu befreien gilt. Das Problem ist nicht, dass wir die Aufklärung nicht wollten. Aber die mediale Entwicklung hat uns im vergangenen Jahrhundert quasi überrollt und zu sehr fasziniert, als dass wir viel über die Folgen nachdachten.

Und die Folgen sind unter anderem Eskapismus aus unserem grauen, frustrierenden Alltag. Es ist die Flucht in eine schöne, heile Welt im Kino, aber auch in gewalttätige Phantasien wie Filme und Computerspiele, in denen man ungestraft „Dampf ablassen“ kann. Solange man diese Wirkungen so begreift, ist der Eskapismus nicht einmal etwas schlechtes. Bereits 1914 wurde festgehalten, „dass Unterhaltung der Rekreation und damit der Reparatur des Arbeitsvermögens dient.“²⁸

Im Gegensatz zu dieser positiven Realitätsflucht (wie sie auch im Punkt 2.1.2. zu verstehen ist) wird es jedoch gefährlich, wenn die Flucht vor Einsamkeit und Leere zum eigentlichen Grund für diese Einsamkeit wird, wenn die Fiktion zum Lebensersatz wird. Der Realitätsbezug darf nie verloren gehen.

Die strukturelle Gewalt unserer Wettbewerbsgesellschaft, das Bestehenmüssen, mündet in der Definition des Aufmerksamkeitsterrors.

²⁷ Karsten Weber, „Gewalt und Medien“

²⁸ Michael Kunczik, „Gewalt und Medien“, S. 205

2.6. Aufmerksamkeitsterror

Wie auch immer ein Amoklauf motiviert war, er ist erst einmal ein inszeniertes Ereignis, das Aufmerksamkeit ködert. „Die Tat selbst kann man einen Aufmerksamkeitsterror nennen, da sie den Blick der Medien, der kollektiven Aufmerksamkeit, auf sich und damit auf den Täter zu richten sucht.“²⁹ Es ist typisch für das Wesen einer Gesellschaft, dass man nur dann Teil dieser ist, wenn einen die anderen „Teilnehmer“ wahrnehmen. Um das wertvolle Gut Aufmerksamkeit wird mit allen Mitteln gekämpft – und das letzte Mittel am Ende der Kette ist Gewalt. Der Aufmerksamkeitsterror wird zu einem „ansteckenden und sich weiter ausbreitenden Mittel der Ohnmächtigen, Übersehenen und Loser, die sich so aus persönlichen, religiösen oder politischen, wahrscheinlich meist in einem Gemenge aus vielen Gründen in die Aufmerksamkeit bomben wollen.“³⁰ So gesehen gibt es Millionen von Schläfern. Das Stichwort heißt Prominenz. Man kann sich gerne vorstellen, dass es eine Gleichheit aller geben kann, aber Aufmerksamkeit ist Selektion. Prominent können stets nur wenige sein. Und deshalb ist die Konkurrenz so hart, und für viele auch so verzweifelt. Hier haben die Medien zweifellos den größten Einfluss durch die stets vermittelte angebliche Bedeutsamkeit von Prominenz. Doch die Konsumenten müssen begreifen, dass jeder nur das Potenzial zum Prominenten hat, aber niemals auch jeder einzelne einer sein kann. Fehlt dieser Realitätsbezug und ist man dem medialen Aufmerksamkeitskult erlegen, wird man notfalls Gewalt anwenden, um Prominenz zu erlangen.

„Möglicherweise handelt es sich beim Aufmerksamkeitsterror auch um eine säkularisierte und mediatisierte Form des sakralen Opfers, das durch Blut eine Gemeinschaft erzeugt und zusammenhält.“³¹ So hat nach dem Amoklauf in Erfurt ganz Deutschland gemeinsam getrauert, alle waren sich einig, dass so etwas nicht passieren darf, gleich welcher Herkunft, welchen Alters etc. Auch die Anschläge des 11. September könnte man als Aufmerksamkeitsterror bezeichnen. Und auch hier war (nahezu) die ganze Welt erschüttert und durch ein starkes Gemeinschaftsgefühl miteinander vereint. Doch viel zu schnell verblasen solche Momente und man ist wieder mit den eigenen Schwierigkeiten beschäftigt. Trotz aller Gewalt leben wir in einer relativ sicheren und dadurch monotonen Welt, die womöglich zu wenig erregt und Aufmerksamkeit bannt. Durch die Evolution ist der Mensch bemüht, „diese Erregungen aktiv zu suchen oder auch zu erzeugen – fiktiv, virtuell, aber auch in der Realität.“³²

²⁹ Florian Rötzer, „Aufmerksamkeitsterror“

³⁰ vgl. ²⁹

³¹ vgl. ²⁹

³² vgl. ²⁹

3. Erkenntnisse

3.1. Verantwortung der Medien und der Politik

Medien informieren und unterhalten. Zu einem gewissen Grad lehren sie dem Rezipienten auch etwas. Hierin liegt die Verantwortung der Medien. Ziel muss es sein, in der Gesellschaft gültige Werte und Normen auch über die Medien zu transportieren. In der Wettbewerbsgesellschaft zählt jedoch häufig nur die Quote. Die Medien zwingen sich zur Konformität und fühlen sich verpflichtet, aus Konkurrenzgründen die „Topstory“ zu behandeln. Die Medien als kollektive Aufmerksamkeitsorgane werden zunehmend blind durch ihr Bestreben, auf allen Kanälen und Seiten immer wieder das Entsetzliche zu wiederholen. „Der Aufmerksamkeitsterror kulminiert in dem Augenblick, in dem die Tat in Echtzeit in den Medien auftaucht.“³³ Ebenso benutzt die Politik die medialen Verbreitungswege selten als Mitteilungskanal, sondern eher als Propagandainstrument. Wenn Politiker nach einem Vorfall wie in Erfurt die Indizierung von Computerspielen verlangen beziehungsweise durchsetzen wollen, so ist das vielleicht politisch opportun im Hinblick auf die nächsten Wahlen, der implizierte monokausale Zusammenhang zwischen virtueller und realer Gewalt aber faktisch einfach falsch.

In gewisser Weise tragen die Medien so zur Verdummung des Volkes bei, was definitiv nicht dem Grundgedanken eines Mediums zur Informationsverbreitung entspricht. Fakt ist, dass viele Konsumenten nicht wissen, wie Medien vorteilhaft zu gebrauchen sind. Die Reizüberflutung steht in keiner Proportion zur Aufklärung im Mediengebrauch. Letzteres ist aber nicht ausschließlich Aufgabe der Medien, und so liegt die nötige Aufklärungsarbeit viel mehr in den Händen des sozialen Umfeldes des einzelnen Konsumenten wie zum Beispiel bei den Eltern eines Kindes.

3.2. Medienwirkungsforschung der Zukunft

Eine generelle Aussage zur Wirkung von Gewaltdarstellungen „kann und wird es auf wissenschaftlich fundierter Basis nie geben, denn der Wirkzusammenhang ‚Rezipient-Medium‘ ist so komplex, dass sich wissenschaftlich haltbare Aussagen nur für einzelne Populationen in genau umrissenen Situationen treffen lassen.“³⁴

³³ Florian Rötzer, „Aufmerksamkeitsterror“

³⁴ Michael Kunczik, „Gewalt und Medien“, S. 273

In der Medienwirkungsforschung der Zukunft muss es vor allem darum gehen, durch weitere Analysen Risikogruppen zu bestimmen. Es muss konkretisiert werden, unter welchen Bedingungen bisher gefundene Zusammenhänge zum Tragen kommen. Der sozialwissenschaftliche Teil der Forschung, die Erforschung des Konsumenten, muss stärker beachtet werden, denn es sind die Konsumenten, die so unterschiedlich wie nur möglich sind, nicht die Medien allein. Hätte eine mediale Gewaltdarstellung auf alle Rezipienten die gleiche Wirkung, gäbe es nicht nur den einen Amokläufer, sondern Millionen andere.

3.3. Prävention statt Opferhilfe

Die reale strukturelle Gewalt, die Ungleichheit und Ungerechtigkeit sowie weitere gesellschaftliche Randbedingungen müssen in der Öffentlichkeit stärker betont werden – und zwar stetig, nicht immer nur (wenn überhaupt) in den Folgewochen einer aktuellen Gewalttat. Das Motto lautet „Prävention statt Opferhilfe“. Die Grundsatzwerte „richtig“ und „falsch“ haben nichts von ihrer Wichtigkeit verloren – im Gegenteil. Es heißt immer, ein gewisses Richtigkeitsempfinden hat jeder Mensch. Das stimmt sicher, aber in unserer vernetzten Welt ist es für jeden einzelnen eine tägliche Herausforderung, den Überblick zu behalten, den Überblick zwischen Realität und Fiktion, zwischen Information und Propaganda, zwischen wichtig und unwichtig etc.

Es ist an den Eltern, den Lehrern, den Politikern, den Medienmachern – an allen – ehrlich und aufrichtig das Richtigkeits- und Realitätsempfinden zu wahren und weiterzugeben. Ziel muss es sein, sich der Passivität der Mediennutzung zu entziehen und Medien aktiv zu nutzen, das heißt zu diskutieren, zu filtern und zu hinterfragen. Aktive Mediennutzung ist der Schlüssel zur Prävention von Gewaltakten. Hinzu kommt das Begreifen, das (auch gegenseitige) Sich-bewußt-machen der Existenz struktureller Gewalt. Wir sind nicht alle gleich. Wir sind nicht alle prominent. Manche haben Vorteile, manche Nachteile. Jedem aber bleibt die Möglichkeit zwischen richtig und falsch zu entscheiden – immer.

4. Schlusswort

Festzuhalten bleibt: natürlich wirken Medien auf den Konsumenten. Aber es besteht kein monokausaler Zusammenhang zwischen medial konsumierter Gewalt und realer verübter Gewalttat. Es gibt keine generellen Aussagen zu dieser Thematik. Amokläufer wie in Erfurt sind Einzelfälle. Maximal kann man von Risikogruppen sprechen. Die Ursachen für Gewalttaten sind so vielseitig wie die Flut der medialen Informationsmenge groß ist. „Es nützt wenig, das ‚Symptom einer Krankheit‘ zu behandeln, ohne die Krankheit selbst zu kurieren.“³⁵

Wir leben in einer dramatisierten Welt. „Es ist eindeutig eines der unverwechselbaren Charakteristika fortgeschrittener Industriegesellschaften, dass heute das Erleben von Dramatischem dem Alltagsleben teilhaft innewohnt, und zwar in einer quantitativen Dimension, die so weit über das bisher Gewesene hinausgeht, dass sie ein fundamentaler qualitativer Wandel zu sein scheint.“³⁶ In einer Woche erleben wir über die Medien mehr Dramatisches als in irgendeiner früheren geschichtlichen Periode in einem Jahr oder sogar in einem ganzen Leben. Es ist also gar nicht unbedingt so, dass Gewalt zugenommen hat. Die Medien machen uns nur sämtliche Gewalttaten auf diesem Planeten zugänglich. Gewalt ist vor allem ein evolutionäres Problem, und dann eventuell ein mediales. Die modernen Medien lassen sich nicht aufhalten. Sie werden weiter unser Leben durchdringen. „Aber die Ethik ist die Ästhetik der Zukunft. Wir müssen uns darauf konzentrieren, welche Anwendung unsere Talente und Technologien finden. [...] Und das Wichtigste ist: Wir haben uns zu erinnern, dass es jenseits des Films, jenseits der Medien, jenseits von Multimedia noch einen Rest von Realität gibt.“³⁷

³⁵ Michael Kunczik, „Gewalt und Medien“, S. 273

³⁶ James Monaco, „Film verstehen“, S. 511

Anmerkung: der Autor zitiert Raymond Williams, „Television: Technology and Cultural Form“

³⁷ James Monaco, „Film verstehen“, S. 561 f.

5. Literaturverzeichnis / Quellennachweis

- Spiegel Online, „Chronik des Horrors“, in:
<http://www.spiegel.de/panorama/0,1518,193914,00.html>
(Zugriff am 25.03.2003)
- dbb akademie, „Medien und Gewalt“, in:
<http://www.dbbakademie.de/binarydata/download/10-02.doc>
(Zugriff am 13.02.2003)
- Karsten Weber, „Gewalt und Medien“, in:
<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/co/12459/1.html>
(Zugriff am 13.02.2003)
- Rechtsvorschriften für das ZDF, Mainz 1995, S. 30 ff., in:
http://www.friedenspaedagogik.de/themen/medien/m_ethik_1.htm
(Zugriff am 13.02.2003)
- James Monaco, „Film verstehen“, 2. Auflage, Hamburg, 2000
- Michael Kunczik, „Gewalt und Medien“, 4. aktualisierte Auflage, Köln, 1998
- Helga Theunert, „Gewalt in den Medien – Gewalt in der Realität“, München, 1996
- Jörn Jürschik, „Gewalt und Medien“, in: ZOOM K&M, Nr. 4, Oktober 1994
- Dr. Rudolf H. Weiß, „Gewalt und Medien – Ein Zusammenhang?“, in:
<http://www.bdp-bw.de/gewmzusa.pdf>
(Zugriff am 13.02.2003)
- Florian Rötzer, „Aufmerksamkeitsterror“, in:
<http://www.heise.de/tp/deutsch/special/auf/12428/1.html>
(Zugriff am 13.02.2003)