

Rauchfleisch, Udo

Überlegungen zu den Ursachen und Wirkmechanismen des Konsums von Gewaltdarstellungen bei Kindern und Jugendlichen

Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie 46 (1997) 6, S. 435-444



Quellenangabe/ Reference:

Rauchfleisch, Udo: Überlegungen zu den Ursachen und Wirkmechanismen des Konsums von
Gewaltdarstellungen bei Kindern und Jugendlichen - In: *Praxis der Kinderpsychologie und
Kinderpsychiatrie* 46 (1997) 6, S. 435-444 - URN: urn:nbn:de:0111-opus-8899 - DOI: 10.25656/01:889

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-opus-8899>

<https://doi.org/10.25656/01:889>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://www.v-r.de>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Digitalisiert

Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie

Ergebnisse aus Psychoanalyse,
Psychologie und Familientherapie

46. Jahrgang 1997

Herausgeberinnen und Herausgeber

Manfred Cierpka, Göttingen – Gunther Klosinski, Tübingen –

Ulrike Lehmkuhl, Berlin – Inge Seiffge-Krenke, Mainz –

Friedrich Specht, Göttingen – Annette Streeck-Fischer, Göttingen

Verantwortliche Herausgeberinnen

Ulrike Lehmkuhl, Berlin

Annette Streeck-Fischer, Göttingen

Redakteur

Günter Presting, Gifhorn

V&R Verlag Vandenhoeck & Ruprecht in Göttingen

Überlegungen zu den Ursachen und Wirkmechanismen des Konsums von Gewaltdarstellungen bei Kindern und Jugendlichen

Udo Rauchfleisch

Summary

Consideration About Motives and Consequences of the Use of Violent Presentations on Children and Adolescents

The article deals with the questions why children and adolescents nowadays have an intensive use of violent videos and which are the consequences of this use. The motives of the use are compensation and flight of daily problems and of inner psychic emptiness, identification with grandiose heroes, the experience of anxiety-joy, protest against the parents' generation and the test of courage to obtain a social status in the peer group. The consequences of violent presentations can be understood by different psychological concepts as social cognitive learning theory, suggestion hypothesis, justification hypothesis, habituation hypothesis, catharsis theory, priming effect, arousal theory. These findings lead to the following consequences: Media critical lectures at school, governmental protection of children against harmful products, solution of the underlying social problems which lead to resignation and hopelessness in children and adolescentsp.

Zusammenfassung

Der Autor geht den Fragen nach, warum Kinder und Jugendliche in der Gegenwart z.T. intensiv Gewaltdarstellungen konsumieren und welches die Auswirkungen dieses Konsums sind. Die Motive des Gewaltkonsums sind u.a. Kompensation und Flucht vor Alltagsproblemen und vor innerer Leere, Identifikation mit großartigen Helden, das Erleben von Angst-Lust, Abgrenzung und Protest gegenüber der Elterngeneration sowie Mutprobe zur Etablierung des sozialen Status in der peer group. Die Wirkungen, die Gewaltdarstellungen auf die Rezipienten ausüben, lassen sich mit verschiedenen psychologischen Konzepten erklären (Sozial-kognitive Lerntheorie, Suggestionsthese, Bestätigungshypothese, Habitualisierungshypothese, Katharsistheorie, Auslöse-Hypothese, Erregungstheorie sowie weitere Wirkfaktoren). Aus diesen Einsichten ergeben sich

auf individueller wie gesellschaftlicher Ebene Konsequenzen: Medienkritische Unterweisung von Kindern und Jugendlichen, staatlicher Schutz vor eindeutig schädigenden Produktionen, Lösung der zugrundeliegenden gesellschaftlichen Probleme, die zu Resignation und Hoffnungslosigkeit bei Kindern und Jugendlichen führen.

1 Einleitung

Einen großen Teil der Freizeit nimmt bei Kindern und Jugendlichen der Konsum von Gewaltdarstellungen ein, zu denen sie über das Fernsehen und vor allem über Videos Zugang finden. So hat in den vergangenen Jahren vor allem die Videonutzung in ganz beträchtlichem Maße zugenommen: Während im Jahre 1987 knapp 30% aller deutschen Haushalte mit Videorecordern ausgestattet waren, betrug der Anteil 1991 bereits 65% (GLOGAUER 1993). In einer Untersuchung von LUKESCH (1990a) wurden die Jugendlichen, die einen Zugang zum Medium Video hatten (insgesamt 68% der Gesamtstichprobe) noch nach der Konsumhäufigkeit gefragt: 33,6% der Jugendlichen gaben an, daß sie sich „sehr häufig“ oder „häufig“ Horrorvideos ansehen, 16,5% „manchmal“ und 49,9% „selten“ oder „nie“. Neben den Filmen mit eindeutigem Horrorcharakter spielen die Filme mit anderen gewalttätigen Inhalten eine dominante Rolle und werden von Kindern und Jugendlichen in großem Ausmaß konsumiert. Aufgrund seiner Studien kommt LUKESCH (1990b) zu dem Resultat, daß in Filmen unterschiedlicher Art (Action-, Grusel-, Horror- und Abenteuerfilmen) die Gewaltdarstellungen das sind, was Kinder und Jugendliche vor allem fasziniert: Von den 3935 zwölf- bis achtzehnjährigen Befragten (LUKESCH et al. 1989) gaben in bezug auf die Actionfilme 46%, bei den Gruselfilmen 29%, bei den Horrorfilmen 67% und bei den Abenteuerfilmen 2% der Jugendlichen an, daß ihnen in diesen Filmen vor allem die Gewalt besonders gefalle.

Angesichts dieser Zahlen drängen sich zwei Fragen auf, denen im folgenden nachgegangen werden soll: Zum einen gilt, es die Ursachen für einen derartigen Konsum zu klären, da Änderungen im Konsumverhalten und präventive Maßnahmen nur dann Erfolge zeitigen können, wenn wir bei den zugrundeliegenden Motiven ansetzen; zum anderen soll der in der Fachliteratur wie in der Öffentlichkeit heiß und kontrovers diskutierte Frage nachgegangen werden, welche Wirkungen Filme dieser Art auf Kinder und Jugendliche ausüben. Dabei habe ich, wenn ich im folgenden von „Gewaltdarstellungen“ spreche, nicht nur „Brutalos“ im engeren Sinne vor Augen, sondern beziehe auch harmlos erscheinende Fernsehfilme gewalttätigen Inhalts ein – ganz zu schweigen von den vielen Darstellungen realer Gewalt in den täglichen Nachrichten.

2 Motive des Gewaltkonsums

Fragt man Kinder und Jugendliche, warum sie Gewaltdarstellungen anschauen, so löst man bei ihnen oft Erstaunen aus: das sei doch klar, diese Filme seien „einfach spannend“. Eine genauere Analyse läßt indes erkennen, daß sich hinter dem Etikett „spannend“ ganz verschiedene Motive verbergen. Je nach Persönlichkeit und Lebenssituati-

on der Heranwachsenden sind die einen oder anderen Motive bestimmend, wobei sie charakteristischerweise in einer engen Wechselwirkung miteinander stehen. Dies macht die Beurteilung der Situation auch so schwierig, da wir es nicht mit einfachen Ursache-Wirkung-Folgen zu tun haben, sondern mit komplizierten multikausalen Prozessen. Bei der Frage, was Kinder und Jugendliche bewegen mag, sich Gewaltdarstellungen anzuschauen und, wie die oben zitierten Zahlen zeigen, zum Teil geradezu exzessiv zu konsumieren, lassen sich die folgenden sieben Motive identifizieren:

(a) *Kompensation und Flucht*: Das Anschauen von Gewaltfilmen dient ihnen etwa zur Kompensation von schlechten Schulerfahrungen, negativen Schuleinstellungen, Schulumüdigkeit oder von Ablehnung, die sie durch Kameraden erfahren haben. Auch die Flucht vor Problemen im Elternhaus spielt zum Teil eine wesentliche Rolle. Das Anschauen der Filme dient in diesem Falle der Ablenkung und Abreaktion. Die in den Gewaltdarstellungen geschilderte Welt bietet den Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, der tristen Alltagswelt zu entfliehen und in der gewalttätigen Gegenwelt für die in der Realität erlebten Versagungen und Enttäuschungen entschädigt zu werden.

(b) *Identifikation*: Die Gewaltdarstellungen bieten den Konsumenten die Möglichkeit, sich mit den großartigen Helden zu identifizieren und damit eigene Gefühle von Ohnmacht, Haß, Wut, Verzweiflung, verdrängte Ängste und Aggressionsphantasien einerseits abzuwehren, andererseits aber auch zu leben. So empfindet etwa der Rezipient in der Identifikation mit den Supermännern dieses Genres, die unerbittlich alle um sich herum in die Knie zwingen, eine Machtfülle, die ihn für die Machtlosigkeit entschädigt, welche er in seinem Alltag erfährt. Insofern könnte man versucht sein zu meinen – und einige Autoren haben auch durchaus so argumentiert –, die Gewalt- und Horror darstellungen gleichen Märchen und erfüllten wie diese sogar eine psychohygienische Funktion, da hier in der Phantasie Gefahren bestanden werden könnten und Auseinandersetzungen mit verdrängten Angst- und Aggressionsinhalten stattfänden, die wichtig für das psychische Wohlergehen seien. Mit Recht hat indes GROEBEL (1990) darauf hingewiesen, daß eine solche Gleichsetzung, vor allem bei Kindern, naiv sei. Ein wesentlicher Unterschied liege darin, daß das Kind die zu *erzählten* oder *gelesenen* Märchen assoziierten Bilder selbst steuern und entsprechend der eigenen „Hygiene“ gestalten könne. Eine völlig andere Situation bestehe hingegen in den Filmen bei detailgetreuen Darstellungen extremer Quälereien, die (wie viele Untersuchungen übereinstimmend nachweisen) zum Teil noch Wochen später bei den Kindern präsent sind.

(c) *Angst-Lust*: Eine von psychologischer beziehungsweise psychoanalytischer Seite vielfach geäußerte Ansicht lautet, daß der Konsum von Gewaltdarstellungen eine symbolische Auseinandersetzung mit ängstigenden aggressiven Szenen aus sicherer Distanz heraus ermögliche, was zugleich wieder mit Lust verbunden sei. Die Spannung dabei resultiert vor allem aus dem gleichzeitigen Erleben von so konträren Inhalten und Gefühlen wie Gefahr und Geborgenheit, Risiko und Sicherheit, Bedrohung und Rettung. Die Vertreter dieser Hypothese vermuten, daß das Erleben von Angstlust durch Gewaltdarstellungen in der Gegenwart vor allem von Jugendlichen deshalb so

stark gesucht werde, weil diese Gefühle im Alltag unserer Gesellschaft kaum noch erlebt würden, und weil der Video-Konsum in der Gruppe Gleichaltriger neue kommunikative Bezüge für die Jugendlichen herstelle. Man könne deshalb – „in bewußtem Kontrast zur immer abstrakter, intransparenter und anonymer werdenden Gesellschaft – von einer Art herrschaftsfreier Zone sprechen, in der alternative Handlungs- und Sinn(lichkeits)-Angebote Realisierungschancen finden“ (VOGELSANG u. WINTER 1990; s. auch die Studie von VOGELSANG 1991, über jugendliche Video-Cliquen). In diesem Zusammenhang ist auch zu berücksichtigen, daß Gewaltdarstellungen insofern zur Angstbewältigung gesucht werden, als die Bedrohungen, denen wir heute weltweit ausgesetzt sind (Umweltzerstörungen größten Ausmaßes, Katastrophen wie Tschernobyl, atomare Gefahren etc.), die menschliche Vorstellungskraft überschreiten und nicht konkret faßbar sind. In den Gewalt- und Horrorfilmen werden diese – diffuse, archaische Angst auslösenden – Gefahren konkretisiert, personifiziert und mit Hilfe des Abwehrmechanismus der „Verschiebung“ auf faßbare, anschauliche, handhabbare und damit beherrschbare Objekte verlagert. Indes erhebt sich hier die Frage, ob eine solche Strategie letztlich die Fähigkeit zu einer adäquaten Auseinandersetzung mit den realen Gefahren wirklich verbessert.

(d) Langeweile und Ablenkung: Vielfach dient der Konsum von Gewaltinhalten der Vertreibung unerträglicher Langeweile, welche Kinder und Jugendliche häufig in ihrer Freizeit und überhaupt in ihrem Leben empfinden. Aus einem Gefühl innerer Leere und unter dem Eindruck, selbst eigentlich nicht viel tun zu können, schaffen sich die Rezipienten auf diese Weise Stimulation, Spannung und Abenteuer, den bekannten „Nervenkitzel“ (vgl. RAUCHFLEISCH 1996a). Die reißerische Aufmachung, mit der diese Filme für sich werben, legt ein Zeugnis davon ab, daß sie die innere Leere, die graue Eintönigkeit des Alltags mit grellen Farben beleben wollen. Es ist dabei indes charakteristisch, daß der „Erfolg“ nicht lange anhält, sondern (ähnlich wie bei einem stimulierenden Medikament) nach kurzer Zeit schon eine neue Stimulation nötig ist, wenn nach dem Abklingen der Wirkung die Leere nicht doppelt stark gespürt werden soll.

(e) Mutprobe und Gruppenzugehörigkeit: Bei Jugendlichen spielt sich das Anschauen von Horror- und Gewaltvideos in der Regel in einem bestimmten sozialen Kontext ab, nämlich in der Gruppe Gleichaltriger. Es gilt als eine Art Mutprobe zu beweisen, wer die Brutalitäten am längsten aushält und wer sich – zumindest nach außen – nicht anmerken läßt, daß ihn die Darstellungen emotional auch nur im geringsten berühren. Insofern schafft der gemeinsame Konsum solcher Filme ein gewisses Gemeinschaftsgefühl. Dabei kann es aber auch zu einem erheblichen Gruppendruck kommen, dem sich der einzelne nur schwer zu entziehen vermag, will er nicht sein „Gesicht“ (d.h. seinen Status in der Gruppe) verlieren.

(f) Jugendkultur – Protest und Abgrenzung: Diese Funktion erfüllen Gewalt- und Horrordarstellungen speziell bei Jugendlichen, die sich durch den Konsum dieser von Eltern und Lehrern abgelehnten Filme bewußt von Erwachsenen abzugrenzen suchen. Die Videos sind für diese Jugendlichen Statussymbole eines bestimmten Typus von

Freizeitverhalten, ähnlich dem Motorrad- oder Mofa-Fahren, bestimmten Arten der Kleidung und anderen altersspezifischen Verhaltensweisen.

(g) *Repressive Entsublimierung*: WAGNER-WINTERHAGER (1989) geht in ihrer Interpretation der von Jugendlichen konsumierten Gewaltvideos von Überlegungen aus, die ADORNO (1970) und MARCUSE (1970) formuliert haben. Nach Ansicht dieser Autoren zeichnet sich unsere Gesellschaft zunehmend dadurch aus, daß sie eine „fun morality“, eine „Spaßmoral“, propagiere, eine Lebenshaltung, die auch als „repressive Toleranz“ bezeichnet werden könnte, deren „institutionelle Entsublimierung“ fordere, daß ein „glückliches Bewußtsein“ („happy consciousness“) durch Erlaß von Schuldgefühlen kultiviert werde. Das Problem liegt in einer solchen Gesellschaft darin, daß durch die Devise: „Alles, was Spaß macht, ist erlaubt“ die urteilende, kritische Kraft des Gewissens, die Prüfung der Realität, die gefühlsmäßige Einstimmung auf den Mitmenschen und letztlich auch die Selbstachtung geschwächt werden. Die Konsequenz ist, daß Allmachtsphantasien wuchern und interesselose Gleichgültigkeit und gierige Haltungen des Sich-gegenseitig-Ausnutzens gefördert werden. In dieser Situation innerer Leere und erfüllt von Gefühlen der Sinnlosigkeit, des Überdresses, der nagenden Langeweile und der latenten Aggressivität dienen die Gewaltvideos, so WAGNER-WINTERHAGER, durch ihre „heroischen Pseudomythen“ der Betäubung aller solcher Gefühle und halten sie durch die „happy consciousness“ vom Bewußtsein fern. Dadurch sind diese Gefühle jedoch nicht beseitigt und die Konflikte nicht gelöst, sondern werden gerade noch verstärkt. WAGNER-WINTERHAGER ist der Ansicht, daß der Konsum von Gewaltvideos jugendliche Vielseher *noch* vor realen Delinquenzhandlungen eher zu schützen scheint, als sie dazu zu ermutigen. Doch befürchtet die Autorin (und die in jüngster Zeit vermehrt zu beobachtenden rechtsextremistischen Aktivitäten Jugendlicher scheinen dies zu bestätigen), daß die latente Gewaltbereitschaft solcher von omnipotenten Phantasien beherrschten Jugendlichen sich leicht politisch mobilisieren läßt.

3 Zur Wirkung von Gewaltdarstellungen

Die zweite zu klärende Frage betrifft die Wirkung, die derartige Gewaltdarstellungen auf Kinder und Jugendliche ausüben. Auch in diesem Falle haben wir es nicht mit einem einzelnen Mechanismus zu tun, sondern sehen uns, je nach Persönlichkeit und Lebenssituation der Rezipienten, mit ganz unterschiedlichen Bündeln von Wirkmechanismen konfrontiert. Die im folgenden zu diskutierenden theoretischen Ansätze zum Verständnis der Wirkung von Gewaltdarstellungen vermögen je für sich die vielschichtigen Probleme nicht hinreichend zu erklären. Sie sind jedoch insofern hilfreich, als sie je eine Facette beleuchten und, wenn wir sie als einander ergänzende Konzepte verstehen, auf diese Weise eine differenzierte Sicht des komplexen Phänomens Gewalt vermitteln. Die wichtigsten dieser Verständnismodelle sind die folgenden (in Anlehnung an die von BONFADELLI, 1990, aufgestellte Liste; vgl. auch die Arbeiten von AMMITZBOELL 1987; BANDURA et al. 1963; BERKOWITZ 1965; FESHACH u. SINGER 1971; GEEN 1981; GERBNER et al. 1979; KUNCZIK 1987; PALMER u. DORR 1980).

(a) *Sozial-kognitive Lerntheorie*: Wie anderes Verhalten wird auch Aggressivität gelernt. Die in den Medien dargestellte Gewalt kann für die Rezipienten Vorbildcharakter erhalten und zur Nachahmung anregen. Diese – vor allem in der Öffentlichkeit häufig vertretene – These gilt indes nicht im Sinne einer monokausalen Erklärung, auch wenn manche Gewalttäter sie mitunter selbst anführen. Insbesondere erhebt sich hier die Frage, warum Gewaltdarstellungen den einen Rezipienten zur Nachahmung in der sozialen Realität anregen, während sie beim anderen im Phantasiebereich bleiben und sich nicht in Handlung umsetzen. Die uns vorliegenden Untersuchungen lassen erkennen, daß hier weitere Variablen von Bedeutung sind, wie spezifische Persönlichkeitszüge der Konsumenten sowie der soziale Kontext und die aktuelle Situation, in der es zu Gewalttaten kommt. Dennoch ist unbestreitbar, daß es bei entsprechend prädisponierten Personen (die aufgrund ihrer Aggressionsspannung Gewaltdarstellungen suchen) in gewaltprovozierenden Situationen zum Ausbruch des durch Gewaltdarstellungen „angeheizten“ Aggressionspotentials kommen kann.

(b) *Suggestionsthese*: Mitunter kann man auch im Hinblick auf Gewalttätigkeiten von einer „ansteckenden“ Wirkung sprechen (was für suizidales Verhalten lange bekannt ist). So gehört es etwa bei Jugendlichen zum „Stil“ bestimmter Gruppen, sich in einer ganz speziellen, häufig an Filmvorbildern orientierten Art zu kleiden und zu verhalten – und das kann auch heißen: Einem „Modetrend“ gewalttätigen Verhaltens zu folgen. Wenn es zu Gewalttaten in Gruppensituationen kommt, muß man außerdem gruppenspezifische Mechanismen berücksichtigen, etwa die von BATTAGAY (1961) geschilderte „Verstärkerwirkung der Gruppe auf die Gefühle“. Damit ist gemeint, daß in Gruppen die Gefühle des einzelnen sich (gleichsam wie in einem Treibhaus) potenzieren und eine Intensität erreichen können, die sie ohne den Gruppenkontext nicht aufweisen würden.

(c) *Kultivierungstheorie*: Diese Hypothese geht von der in etlichen Untersuchungen empirisch belegten Beobachtung aus, daß Vielseher ihre Umwelt wie „durch eine Fernsehbrille“ verzerrt als *gewalttätiger* wahrnehmen als sie in Wirklichkeit ist und darum selbst auch ängstlicher und gewalttätiger sind. So haben RIESEBERG und MARTIN-NEWE (1988) in einer Umfrage unter Jugendlichen feststellen können, daß die ängstlichsten Jugendlichen (etwa die, welche Angst angaben, in einen dunklen Keller zu gehen) ausgeprägte aggressive Phantasien hatten und auch in der sozialen Realität unter dem Eindruck standen, bedroht zu sein und sich durch das Mitnehmen von Waffen und durch die Bereitschaft, gegen andere gewalttätig vorzugehen, meinten „schützen“ zu müssen. Auf diese Weise „kultivieren“ (d.h. schaffen *und* festigen) Medien bestimmte Vorstellungen von der Realität, zum Beispiel Familienbilder, die Rollen von Frau und Mann, die Legitimität von sexueller Gewalt, die Ausbeutung Schwächerer, Minoritätenstereotype. Dadurch werden auch Vorurteile unterstützt beziehungsweise neu geschaffen: Minoritätenhaß, Frauenfeindlichkeit und ähnliches.

(d) *Bestätigungshypothese („justification“)*: Diese Hypothese stellt einen der in der sozial-kognitiven Lerntheorie genannten spezifischen Persönlichkeitszüge dar und

gründet sich auf die Beobachtung, daß Medienbenutzer sich vor allem jenen Inhalten aussetzen oder solche Inhalte suchen, die ihre Prädisposition bestätigen. Konkret heißt dies: Aggressive Menschen und solche mit Insuffizienz- und Ohnmachtsgefühlen konsumieren Werke mit aggressivem Inhalt, um einerseits in diesen Filmen symbolisch Allmachtsphantasien auszuleben, und um andererseits ihre eigenen aggressiven Verhaltensweisen legitimieren zu können. Eine solche die eigenen Gefühle und das eigene Handeln rechtfertigende Interpretation der Situation, in der ein Mensch sich befindet, hat sich als eine der wichtigen Determinanten aggressiven Verhaltens erwiesen (BLUMENTHAL et al. 1973, 1975; JÄGER et al. 1981). Mir scheint der Rechtfertigungsmechanismus insbesondere in Verbindung mit der Kultivierungstheorie von besonderer Bedeutung zu sein, da es im Erleben der Konsumenten auf diese Weise zu einer „self fulfilling prophecy“ kommt: Der Rezipient sieht sich in den Filmen in seinem Welt- und Menschenbild bestätigt (zum Beispiel „Recht des Stärkeren“ u.ä.) und handelt entsprechend.

(e) *Habitualisierungshypothese*: Eine stärkere Wirkung von Gewaltdarstellungen ist vor allem dann beobachtbar, wenn es durch häufiges Konsumieren dieser Inhalte zu einer Gewöhnung, ja zu einer Abstumpfung kommt. Dies äußert sich beispielsweise in einem verminderten Mitgefühl mit den Opfern. Die in den Medien präsentierte Gewalt wird mit der Zeit zu etwas völlig „Normalem“, „Alltäglichem“. Die Gewöhnung kann nicht nur emotionale Abstumpfung zur Folge haben, sondern (wenn wir etwa an die Funktion denken, Langeweile und innere Leere zu bekämpfen) auch dazu führen, daß immer extremere Formen von Gewalt gesucht werden, um trotz Gewöhnung noch stimuliert zu werden.

(f) *Katharsistheorie*: Vertreter dieser Theorie sehen im Konsum von Gewaltdarstellungen die Möglichkeit für den Rezipienten, latent vorhandene Gewalt symbolisch abzureagieren, wodurch innere Spannung abfließt und Aggressivität im Alltag herabgesetzt werde. Ich habe auf die in diesem Zusammenhang angeführte Analogie von Märchen und TV-Gewalt bereits oben hingewiesen. Diese an sich logisch erscheinende Hypothese ließ sich indes in empirischen Untersuchungen nicht belegen. Einzuwenden ist dagegen auch, daß es eine naive Gleichsetzung von Märchen und Gewaltdarstellungen in Videos ist, da die Art und Weise, in der Gewaltinhalte präsentiert werden, in diesen beiden Medien grundsätzlich verschieden ist.

(g) *Auslöse-Hypothese (priming effect)*: Demgegenüber betonen andere Untersucher, daß Gewaltdarstellungen gerade als Auslösereize für gewalttätiges Verhalten wirken können. Die Filme lassen in den Konsumenten Gewaltphantasien entstehen oder führen zumindest zu einer Verstärkung solcher Vorstellungen, die zu einer Uminterpretation der aktuellen Situation und/oder zum Abbau von Aggressionshemmungen führen.

(h) *Erregungs-(arousal)Theorie*: In etlichen Untersuchungen ist nachgewiesen worden, daß Gewaltdarstellungen, aber auch Pornographie, Sportsendungen und andere

Inhalte, die Konsumenten physiologisch aktivieren, und daß mitunter in erster Linie diese Erregung gesucht wird, um beispielsweise innere Leere auszufüllen oder um damit die Misere der eigenen Lebenssituation zu überdecken. Die Aktivierung kann einerseits Angstgefühle, andererseits aber auch aggressives Verhalten auslösen. Diese Wirkung kann nicht nur durch die Inhalte der Darstellungen, sondern auch durch formale Mittel erreicht werden, beispielsweise in Filmen durch rasche Schnittfolge. Die Entladung einer solchen Erregung kennen wir beispielsweise in oder nach Rock-Konzerten, in Fußballstadien oder in anderen stark stimulierenden Situationen, die aufgrund der sich zunehmend stauenden Spannung zu Auslösern aggressiven Verhaltens werden können.

BONFADELLI (1990) weist darauf hin, daß wir aufgrund der uns vorliegenden Untersuchungen neben den hier diskutierten acht Wirkmechanismen eine Anzahl von *Drittfaktoren* berücksichtigen müssen, die das Auftreten von aggressivem Verhalten im Alltag begünstigen. Der Autor nennt als die wichtigsten dieser Faktoren: Darstellung von *Gewalt um ihrer selbst willen*, *sehr realistische Darstellung* fiktiver Gewalt, *strukturelle Ähnlichkeit* zwischen den in den Medien geschilderten Ereignissen und Situationen der konkreten Umwelt, Darstellung von *Gewalt „im Dienste einer guten Sache“*, *Belohnung von Gewalt* beziehungsweise *fehlende Bestrafung*, *Erfolg* und *Wirksamkeit* von Gewalt, *Ähnlichkeit* von Aggressor und Konsument beziehungsweise *Identifikation* des Rezipienten mit dem Aggressor.

Wenden wir diese von BONFADELLI genannten Drittfaktoren auf die Filme und Videos gewalttätigen Inhalts an, so erkennen wir unschwer, daß die Gewaltdarstellungen häufig mit diesen Mechanismen arbeiten: Gewalt „im Dienste der guten Sache“ und fehlende Bestrafung sind ebenso beliebte Mittel in den James Bond-Filmen, in Rambo-, Rocky- und anderen Serien, um nur die harmlosesten Varianten zu nennen, wie die Darstellung des Erfolgs von Gewalt und die Tendenz dieser Werke, den Rezipienten in die Identifikation mit den Helden geradezu hineinzuzwingen.

4 Konsequenzen

Selbstverständlich können wir nicht bei der Analyse der Motive und Wirkmechanismen des Gewaltkonsums stehenbleiben. Vielmehr gilt es, aus diesen Einsichten praktische Konsequenzen zu ziehen. Wie meine Ausführungen zeigen, haben wir es nicht mit einfachen Ursache-Wirkung-Mechanismen, sondern mit komplizierten Wechselwirkungen der verschiedenen Faktoren zu tun. Außerdem sehen wir uns, wie immer, wenn es um das Phänomen der Gewalt geht, der Schwierigkeit gegenüber, einerseits das Individuum mit seiner spezifischen Persönlichkeit und Lebenssituation berücksichtigen zu müssen, dabei andererseits aber nicht die kollektive soziale Situation aus den Augen verlieren zu dürfen (RAUCHFLEISCH 1996b). Daraus folgt, daß Maßnahmen, die therapeutisch und präventiv wirken sollen, stets an beiden Orten ansetzen müssen. Dabei scheinen mir vor allem drei Gesichtspunkte von vorrangiger Bedeutung zu sein:

1. In Anbetracht der geschilderten Motive und Wirkungen von Gewaltdarstellungen bei Kindern und Jugendlichen kann es – wie in der Psychotherapie – nicht darum

gehen, sich lediglich auf das „Symptom“ zu konzentrieren und an ihm zu arbeiten. Vielmehr müssen die *zugrundeliegenden Probleme* angegangen und die *eigentlichen Ursachen* des Gewaltkonsums behoben werden. Dies bedingt ein *bifokales Vorgehen*, nämlich Arbeit mit dem individuellen Kind oder Jugendlichen und zugleich Arbeit an den gesellschaftlichen Verhältnissen, die zum Gewaltkonsum führen. So einleuchtend ein solches Vorgehen auch erscheinen mag, so schwierig ist es in der Praxis durchführbar, da wir gerade bei der Auseinandersetzung mit dem Phänomen der Gewalt immer wieder auf gesellschaftliche Probleme treffen, die ohne grundsätzliche Änderungen im sozialpolitischen Bereich nicht lösbar sind. Als Beispiele seien genannt: Resignation und Hoffnungslosigkeit mit daraus resultierenden Gefühlen der Langeweile und Angst und der Entwicklung der oben erwähnten „fun morality“ bei Jugendlichen angesichts von Rezession und Arbeitslosigkeit.

2. Bei therapeutischen und präventiven Maßnahmen ist zu berücksichtigen, daß die Lösung des Problems nicht in der Verteufelung der Massenmedien liegt. Es kommt vielmehr darauf an, Kinder und Jugendliche von früh auf zu einer medienkritischen Haltung zu erziehen, die es ihnen ermöglicht, selbstverantwortlich zu entscheiden, welche Art von Filmen sie konsumieren.
3. Ein solcher Appell an die Selbstverantwortung der Rezipienten enthebt indes Eltern, professionelle Erzieherinnen und Erzieher sowie die Öffentlichkeit insgesamt nicht von der *Verpflichtung, Kinder und Jugendliche vor Inhalten zu schützen, die sich eindeutig schädigend auf sie auswirken*. Solange sich die Diskussion im theoretischen Bereich bewegt, werden die meisten einer solchen Argumentation wohl zustimmen. Sobald es jedoch konkret wird, vor allem wenn finanzielle Interessen ins Spiel kommen, zeigt sich, daß es außerordentlich schwierig ist, das „vernünftig“ Erscheinende auch wirklich umzusetzen. Fast stereotyp werden in solchen Diskussionen dann „Einschaltquoten“ ins Feld geführt, und es wird auf die „Selbstverantwortung“ und das „Recht auf umfassende Information“ verwiesen, während *medienethische Erwägungen* oft überhaupt nicht berücksichtigt werden (vgl. HOLDEREGGER 1992). Spätestens an dieser Stelle wird sichtbar, daß der Gewaltkonsum Teil eines komplizierten gesamtgesellschaftlichen *circulus vitiosus* darstellt, der nur dann aufgelöst oder wenigstens entschärft werden kann, wenn Fachleute verschiedener Disziplinen (neben Pädagogik, Psychiatrie und Psychologie Vertreter der Ethik, der Politologie und der wirtschaftswissenschaftlichen Fächer, um nur die wichtigsten zu nennen) zusammenarbeiten und ihren Einfluß in der Öffentlichkeit wie in politischen Gremien geltend machen.

Literatur

- ADORNO, TH. W. (1970): Eingriffe. Neun kritische Modelle. 6. Aufl. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- AMMITZBOELL, J. M. (1987): Macht Fernsehen aggressiv? Empirische Untersuchung über die Auswirkungen von Gewalt in Fernsehen und Video (1982-1984). Universität Zürich: Phil. Diss.
- BANDURA, A./ROSS, D./ROSS, S. A. (1963): Imitation of film-mediated aggressive models. J. Abnorm. Soc. Psychol. 66, 3-11.
- BATTEGAY, R. (1961): Verstärkerwirkung der therapeutischen Gruppe. Prax. Psychother. 6, 9-13.

- Berkowitz, L. (1965): Some aspects of observed aggression. *J. Person. Soc. Psychol.* 2, 359-369.
- BLUMENTHAL, M.D./CHADHA, L.B./COLE, G.A./JAYARATH, T.E. (1975): More about Justifying Violence: Methodological Studies of Attitudes and Behavior. Institute for Social Research, Michigan.
- BLUMENTHAL, M.D./KALM, R.L./ANDREWS, F.M./HEAD, K.B. (1973): Justifying Violence: Attitudes of American Men. Institute for Social Research, Michigan.
- BONFADELLI, H. (1990): Gewalt im Fernsehen – Gewalt durch das Fernsehen. Unveröffentl. Skript Seminar f. Publizistikwissenschaft, Zürich.
- FESHBACH, S./SINGER, R.D. (1971): Television and Aggression. San Francisco: Jossey-Bass.
- GEEN, R. (1981): Behavioral and physiological reactions to observed violence: Effects of prior exposure to aggressive stimuli. *J. Person. Soc. Psychol.* 40, 868-875.
- GERBNER, G./GROSS, L./SIGNORIELLI, N./MORGAN, M./JACKSON-BEECK, M. (1979): The demonstration of power: Violence profile no. 10. *J. Communic.* 29, 177-196.
- GLOGAUER, W. (1993): Die neuen Medien verändern die Kindheit. Weinheim: Deutscher Studien Verlag.
- GROEBEL, J. (1990): Wechsel-Risiko-Spiele. Zur Debatte über die Mediendarstellung von Gewalt. *Kirche und Rundfunk* No. 94, 3-7, 28.11.1990.
- HOLDEREGGER, A. (Hrsg.) (1992): Ethik der Medienkommunikation. Grundlagen. Freiburg i. Ue.: Universitätsverlag, Freiburg/Br.: Herder.
- JÄGER, H./SCHMIDTCHEN, G./SÜLLWOLD, L. (Hrsg.) (1981): Lebenslaufanalysen. Analysen zum Terrorismus 2. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- KUNCZIK, M.L. (1987): Gewalt und Medien. Köln: Böhlau.
- LUKESCH, H./KARGER, G./KAEGI, H./TASCHLER-POLLACEK, H. (1989): Video im Alltag der Jugend. Regensburg: Roderer.
- LUKESCH, H. (Hrsg.) (1990a): Jugendmedienstudie. Nutzung und ausgewählte Wirkungen von Massenmedien bei Kindern und Jugendlichen. Bd. 1. Regensburg: Roderer.
- LUKESCH, H. (1990b): Horrorvideos – Verbreitung und Wirkung. *Psychosozial* 13, 33-41.
- MARCUSE, H. (1970): Repressive Toleranz. In: Wolff, R.P. (Hrsg.): Kritik der reinen Toleranz. Frankfurt: Suhrkamp.
- PALMER, E.L./DORR, A. (Hrsg.) (1980): Children in the Faces of Television. New York: Academic Press.
- RAUCHFLEISCH, U. (1996a): Menschen in psychosozialer Not. Beratung, Betreuung, Psychotherapie. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- RAUCHFLEISCH, U. (1996b): Allgegenwart von Gewalt. 2. Aufl. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- RIESEBERG, A./MARTIN-NEWE, U. (1988): Macho-, Monster-, Medienfreizeit. TV- und Videokonsum Jugendlicher. Pfaffenweiler: Centaurus.
- VOGELANG, W. (1991): Jugendliche Video-Cliquen. Action- und Horrorvideos als Kristallisationspunkte einer neuen Fankultur. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- VOGELANG, W./WINTER, R. (1990): Die neue Lust am Grauen. Zur Sozialwelt der erwachsenen und jugendlichen Horrorfans. *Psychosozial* 13, 42-49.
- WAGNER-WINTERHAGER, L. (1989): Heroische Mythen – Repressive Entsublimierung durch Gewalt-Videos? In: TRESCHER, H.-G./BÜTTNER, CH. (Hrsg.): Jahrbuch für Psychoanalytische Pädagogik; Bd. 1, 32-55, Mainz: Grünewald.

Anschrift des Verfassers: Prof. Dr. Udo Rauchfleisch, Psychiatrische Universitätspoliklinik, Kantonsspital, Petersgraben 4, CH-4031 Basel.