

Helga Theunert

## Risikopotenziale der Medienwelt und ihre Realisierung durch Kinder und Jugendliche

„Früher tauschte man auf dem Schulhof Fußballbilder. Jetzt werden Schocker-Filme von Handy zu Handy gehandelt: Vergewaltigungen gegen Schlägereien, Pornos gegen Hinrichtungen“. Der Teaser von Bild-T-Online.de vom 29. März diesen Jahres reiht sich ein in die düsteren Bilder, die in regelmäßigen Abständen von der heranwachsenden Generation gezeichnet und als Ausfluss ihrer überbordenden Nutzung von fragwürdigen bis hin zu menschenverachtenden Medienangeboten klassifiziert werden. Machen die Medien aus unseren Kindern eiskalte Monster, die sich daran ergötzen, wie Menschen erniedrigt und gequält werden, oder die sich sogar selbst einen Spaß daraus machen, anderen Gewalt anzutun? Müssen wir befürchten, dass sie ihre geschlechtlichen Beziehungen nach den Maßstäben des Pornografie-Marktes ausrichten und ihre sozialen nach pseudo-authentischen Lebensszenarien von Containerinsassen à la „Big Brother“? Überlagern Medien wie Fernsehen und Computerspiel, für die sich Kinder und Jugendliche so begeistern, die erzieherischen Anstrengungen, sie zu sozial handelnden Wesen zu formen? Der Boulevardjournalismus und zwar vereinzelt, dafür aber laut eifernde Vertreter monokausaler Wirkungszusammenhänge tun viel, um nicht nur die Angst um die heranwachsende Generation zu schüren, sondern auch die Angst vor ihr.

Unbestreitbar ist: Die mediale Welt ufert aus, beglückt uns ständig mit neuen Errungenschaften: Das Internet öffnet weltweiten Zugang zu multimedialen und multifunktionalen Angeboten, bietet als Integrationsmedium alle medialen Repräsentationen von Schrift bis Film, erlaubt Kommunikation und Interaktion in virtuellen Räumen, die wie beispielsweise in Strategiespielen konsequent immer näher an realen Vorbildern gestaltet werden. Der Ausbau des Handy, dem aktuellen Jugendmedium schlechthin, zu einem ebensolchen Integrationsmedium erweitert das Medienhandeln um den Mobilitätsfaktor. Crossmediale Marktstrategien schaffen ein Medienuniversum, in dem technische ebenso wie inhaltliche Angebote vielfach miteinander verzahnt sind und der Nutzerschaft eine Fülle von Möglichkeiten zur Unterhaltung, Information, Kommunikation und Interaktion öffnen. Wer sich wann welchen Angeboten zuwendet wird zunehmend zeit- und ortsunabhängig dem individuellen Management anheim gestellt. Ja selbst welche konkreten Inhalte sich jemand einverleibt, ist nicht mehr unbedingt auszumachen, denn die interaktiven Angebote der konvergenten Medienwelt<sup>1</sup> erhalten ihre Gestalt erst durch die Aktivitäten der Nutzenden, darüber, welche Verzahnungen sie realisieren oder selbst konstruieren. Die Individualisierung des Medienhandelns ist eine Folge, zumindest eine potenzielle. Jedoch verweisen einige Untersuchungen darauf<sup>2</sup>, dass Medien trotz allem gemeinschaftsstiftende Funktion behalten, die Massenmedien ebenso wie diejenigen, die an interaktives Tun und Eigen-gestaltung gebunden sind: Kinder und Jugendliche landen nicht automatisch in der Vereinz-

<sup>1</sup> Dieser Begriff steht für die technischen und inhaltlichen Verzahnungen der Medien: Der Kinofilm wird auf Video und DVD gedoppelt, der Soundtrack wird als CD ausgespielt und aus der Filmgeschichte wird ein Computerspiel in Off- und Online-Version gemacht.

<sup>2</sup> Siehe dazu: Die JFF-Konvergenzstudien, für einen knappen Überblick *Theunert, H.*, Medienkonvergenz – eine neue Herausforderung für die medienpädagogische Forschung, in: Kleber, H. (Hrsg.), *Perspektiven der Medienpädagogik in Wissenschaft und Bildungspraxis*, München 2005, S. 111–124; *Hasebrink, U.*, *Fernsehen in neuen Medienumgebungen. Befunde und Perspektiven zur Zukunft der Fernsehnutzung*, Berlin 2001; *Krotz, F.*, *Individualisierungsthe-se und Internet*, in: Latzer, M. et al. (Hrsg.), *Die Zukunft der Kommunikation. Phänomene und Trends in der Informationsgesellschaft*. Innsbruck-Wien 1999, S. 347–365.

lung. Trotz der vielfachen Möglichkeiten, sich auf der Basis individuellen Managements von medialen Angeboten unterhalten zu lassen, zeigen sich klar konturierte zielgruppenspezifische Vorlieben. So gibt es – differenziert nach Alters- und Geschlechtsgruppen – nach wie vor die Fernsehserie, das Computerspiel oder die Popband, die Kommunikation in der Freundesgruppe sicher stellen und über die Zugehörigkeit zur generalisierten Peergroup oder jugendkulturellen Szene demonstriert werden kann. Über interaktive Angebote entstehen sogar neue Gesellungsformen, beispielsweise Computerspielclans, virtuelle Fangemeinden und Interessengemeinschaften oder persönliche Beziehungen in Chats. Die heranwachsende Generation erprobt hier Identitätsfacetten und verschafft sich soziale Einbettung in realen und virtuellen Welten<sup>3</sup>.

Heranwachsende gehen mit den Errungenschaften der Medienwelt unbefangen, je älter sie werden umso selbstverständlicher und im Jugendalter oft mit Versiertheit, Souveränität und eigenwilliger Kreativität um. Für viele Erwachsene gilt das Gegenteil. Sie kennen sich in der heutigen Medienwelt nicht aus und können ihre Möglichkeiten und Gefahren entsprechend auch kaum einschätzen. Ein Kind, das am Computer sitzt, gilt schnell als bildungsoffener als eines, das seine Zeit vor dem Fernseher zubringt. Dass der Computer eine Station für unterschiedlichste mediale Tätigkeiten ist, vor allem für das Spielen, dass er im Verbund mit dem Internet Welten öffnet, die für Heranwachsende keineswegs nur nutzbringend sind, das dringt vor allem in Bevölkerungsgruppen, die in ihrem Alltag kaum mit diesen multifunktionalen Medien in Berührung kommen, erst langsam ins Bewusstsein. Was Medien angeht, so haben wir eine Art Generationskluft. Man könnte nun einwenden, dies sei nur eine vorübergehende Erscheinung, denn die nächste Elterngeneration wird mit diesen komplexen Medienwelten schon vertrauter sein und das Tun ihres Nachwuchses entsprechend besser beurteilen können. Wer die Entwicklung der Medienlandschaft verfolgt, kann diese optimistische Einschätzung kaum teilen. Zu rasant geht sie vonstatten und Heranwachsende werden auch künftig zu den ersten gehören, die sich mediale Neuheiten neugierig, explorativ und exzessiv erschließen. Wem es darum getan ist, die heranwachsende Generation für ein souveränes Leben mit Medien stark zu machen, der muss die Medienwelt realistisch und das Medienhandeln der Heranwachsenden differenziert und vorurteilsfrei betrachten. Populistische Verbotsforderungen sind angesichts eines globalen Medienmarkts ebenso wenig hilfreich wie die pauschale Diskriminierung des Medienhandelns von Kindern und Jugendlichen. Entscheidend für gesellschaftlich verantwortliches Handeln ist vielmehr aktuell und künftig, zu analysieren, wo und im Kontext welcher Bedingungen sich risikoreiches Medienhandeln bündelt und zielgruppenspezifische Maßnahmen gegen die systematische Ungleichverteilung von Ressourcen und Risiken, die mediale Welten implizieren, zu ergreifen.

Im Folgenden will ich zunächst darauf eingehen, welche Medien im heutigen Alltag von Kindern und Jugendlichen im Vordergrund stehen, denn sie sind in besonderem Maße prädestiniert, als Orientierungsquellen herangezogen zu werden, aus denen Nützliches ebenso wie Risikoreiches heraus genommen werden kann. Zugleich fungieren die favorisierten Medienangebote für viele Heranwachsende als Startpunkte in die konvergente Medienwelt, die wiederum als Verstärker für negative wie positive Dimensionen zu betrachten ist. Nach einem kritischen Blick auf die klassische Gewaltwirkungsforschung, die sich in weiten Teilen immer noch auf unidirektive Effekte medialer Angebote auf reales Verhalten kapriziert, wird die Frage, welche Bedeutung gewalthaltige Medienangebote in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen haben, qualitativ und damit kontextgebunden angegangen. Auf dieser Basis werden relevante Risikodimensionen der heutigen Medienwelt zusammenfassend umrissen, die im Hinblick auf be-

<sup>3</sup> Vgl. Schorb, B., Identitätsbildung in konvergenten Medienwelten, in: Wagner, U./Theunert, H. (Hrsg.), Neue Wege durch die konvergente Medienwelt. BLM-Schriftenreihe. München 2006.

stimmte Teile der heranwachsenden Population Handlungsnotwendigkeiten setzen. Die Konzentration liegt auf Gewalt, dem medialen Phänomen, das seit Jahrzehnten die öffentliche Debatte dominiert und auch die wissenschaftliche Auseinandersetzung. Es sei jedoch explizit betont, dass andere mediale Risikodimensionen es nicht weniger wert wären, ausführlich diskutiert zu werden: Die wirklichkeitsfernen Traumwelten der Daily Soaps etwa, in die sich vor allem weibliche Heranwachsende involvieren, oder die schiefen Weltbilder, die beispielsweise in Gerichtsshow's bzw. generell im Real-Life-TV propagiert werden, wo mit der systematischen und oft schwer durchschaubaren Vermischung von fiktionalen und realen Elementen gearbeitet wird<sup>4</sup> und das vor allem in bildungsbenachteiligten und sozial problematischen Milieus Zuspruch erfährt und Glaubwürdigkeit attestiert bekommt, bergen für die heranwachsende Generation viele und sehr subtile Risiken.

## 1 Medienfavoriten von Kindern und Jugendlichen

Drei Mediengruppen sowie deren Verzahnung in der konvergenten Medienwelt stehen in Kindheit und Jugend im Vordergrund<sup>5</sup>:

**1.1 Audiovisuelle Medien**, allen voran das Fernsehen, das Heranwachsenden neben fernsehspezifischen Angeboten auch den ebenfalls stark favorisierten Kinofilm zugänglich macht, und zwar in größerem Ausmaß als das Originalmedium<sup>6</sup>. Das Fernsehen, heute oftmals schon beim Eintritt in den Kindergarten regelmäßiger Alltagsbegleiter, wird täglich und am häufigsten von allen Medien genutzt: Bei den 6- bis 13-Jährigen von über drei Viertel, bei den 12- bis 19-Jährigen von zwei Drittel. Für Heranwachsende aus Familien mit niedriger formaler Bildung ist die Sehdauer deutlich höher als für Heranwachsende, die in besser gebildeten Milieus groß werden. Für Kinder ist das Fernsehen zugleich das am stärksten wertgeschätzte Medium: Drei Viertel möchten keinesfalls darauf verzichten. Im Jugendalter geht diese Wertschätzung insgesamt deutlich zurück (auf 30 %), bei Hauptschülern bleibt sie mit 37 % jedoch deutlich höher als bei Gymnasiasten (27 %).

**1.2 Von den multifunktionalen Medien** tritt der Computer am frühesten in den Kinderalltag: Ab dem Vorschulalter erobert er sich für Edutainment und Spiele eine Stellung im Medienmenü. Bereits bei Schuleintritt wird er von der Hälfte der Kinder regelmäßig genutzt, von 14 % sogar täglich. Computererfahrung und Nutzungsfrequenz steigen mit dem Alter kontinuierlich: 24 % der 12-/13-Jährigen nutzen ihn täglich und bei den 16-/17-Jährigen sind es 81 %. Gymnasiasten liegen dabei deutlich vor den niedrigeren Bildungsniveaus. Vor allem männliche Jugendliche erklären den Computer als das unverzichtbare Medium Nummer eins. Der Hauptgrund dafür liegt in seiner Funktion als Spielgerät. Sie steht während der gesamten Kindheit im Vordergrund, bei Jungen, die zu 62 % regelmäßig spielen, deutlicher als bei Mädchen (50 %). Im Jugendalter verliert sich das Spielinteresse der Mädchen, 38 % der männlichen Jugendlichen behalten es hingegen bei. Was problematische inhaltliche Vorlieben angeht, stellt der Jugend-

<sup>4</sup> Nach einer Studie von Grimm u.a. haben sich entsprechende Angebote im Fernsehen erheblich ausgeweitet. *Grimm, P. et al.*, Gewalt zwischen Fakten und Fiktionen. Eine Untersuchung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen unter besonderer Berücksichtigung ihres Realitäts- bzw. Fiktionalitätsgrades, Schriftenreihe der NLM, Bd. 18., Berlin 2005.

<sup>5</sup> Soweit nicht anders angegeben sind die im Folgenden angeführten Daten entnommen aus: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.), *KIM-Studie 2005*. Kinder und Medien. Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland, Stuttgart 2005; sowie *ders.*, *JIM-Studie 2005*. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, Stuttgart 2005.

<sup>6</sup> Vgl. *Wagner, U. et al.*, Zwischen Vereinnahmung und Eigensinn – Konvergenz im Medienalltag Heranwachsender, BLM-Schriftenreihe, Bd. 74., München 2004.

medienschutz offenbar keine allzu hohe Hürde dar: Bereits ein Drittel der 12-/13-Jährigen behauptet, es sei einfach, an Spiele zu kommen, die für ihr Alter nicht freigegeben sind. Hauptschüler tun sich dabei noch leichter als Gymnasiasten (47 % zu 40 %).

Handy und Internet sind ebenfalls bereits bei Schuleintritt im Leben heutiger Kinder präsent: 16 % der 6-/7-Jährigen dürfen über ein Handy verfügen, bei Jugendlichen ist von einer Vollaustattung auszugehen und über die Hälfte (57 %) hat eine Handy mit Fotofunktion.

Auch Interneterfahrung wird bereits bei Schuleintritt angegeben und zwar von einem Drittel der computernutzenden Kinder und die Hälfte gibt an, mindestens einmal pro Woche das Internet zu besuchen. Beides ist vor dem Hintergrund zu werten, dass nur 7 % der Schulanfänger das Internet unbegleitet nutzen, die übrigen sind mit Hilfe der Eltern im Netz. Von einer eigenständigen und damit auch der elterlichen Kontrolle nicht mehr ohne weiteres zugänglichen Internetnutzung ist erst in der zweiten Hälfte des Grundschulalters auszugehen, dann nämlich, wenn die kognitiven Fähigkeiten, insbesondere Lese- und Schreibfähigkeiten es erlauben, dieses textlastige Medium selbständig in Gebrauch zu nehmen<sup>7</sup>. Ab diesem Alter steigt die Bedeutung dieses Mediums sehr rasch. Im Jugendalter ist dann die Mehrheit regelmäßig online, Gymnasiasten deutlich mehr als Hauptschüler (94 % zu 71 %). 70 % der ab 12-Jährigen besuchen das Internet sogar täglich. Bei diesen Intensivnutzern resultieren aus dem Bildungshintergrund deutlich geringere Unterschiede. Das weist darauf hin, dass, wenn das Internet entdeckt ist, es auch von allen regelmäßig genutzt, vom männlichen Teil der Heranwachsenden vor allem zum Spielen und Musikhören und zum Download entsprechender Dateien, vom weiblichen Teil kommunikationsorientiert, vorwiegend um zu chatten.

1.3 Mit **Musikmedien** sind bereits Kinder im Grundschulalter sehr gut ausgestattet. Neben der Nutzung der klassischen Tonträger ist mittlerweile das Musikhören am Computer vor allem für zwei Drittel der männlichen Jugendlichen ein üblicher Bestandteil des Medienalltags. Wie wichtig bei der Musiknutzung Mobilität ist, wird durch die rasante Verbreitung des mp3-Player sichtbar. Bereits ein Viertel der Kinder nutzen ihn und bei Jugendlichen haben ihn 70 % täglich mindestens einmal in Gebrauch. Im Jugendalter avanciert Musikhören zu einer der wichtigsten Freizeitbeschäftigungen und wird zu einem hochgeschätzten Instrument des Stimmungsmanagements, um dem Alltag zu entfliehen, Ärger abzubauen oder Traurigkeit zu bekämpfen. Außerdem ist Musik das zentrale Ausdrucksmittel, um die Zugehörigkeit zu Peergroups und Jugendszenen zu demonstrieren.<sup>8</sup>

1.4 Ebenfalls ab frühester Kindheit macht die heutige Generation Bekanntschaft mit der **konvergenten Medienwelt**, zunächst primär weil das familiäre und soziale Umfeld sie mit verzahnten Produkten aus Medienverbänden wie „Bob der Baumeister“ beglückt, ab Mitte des Grundschulalters dann zunehmend aus eigenem Antrieb. Startpunkte in die konvergente Medienwelt sind vor allem die favorisierten Medien, allen voran das Fernsehen. Über die Websites der Kindersender erfolgen oft die ersten Kontakte zum Internet. Jeweils 50 % der 6- bis 13-jährigen Internetnutzenden kennen Seiten von Fernsehsendern und Sendungen und die Seiten von Spielanbietern werden von einem Drittel besucht. Im Jugendalter wird die konvergente Medienwelt für manche wichtiger als die Einzelmedien. Um Interessen zu verfolgen, sich in mediale Kultwelten einzuspinnen, in virtuellen Räumen Rollen zu erproben, zu kommunizieren oder zu spielen – die konvergente Medienwelt bietet Jugendlichen attraktive Möglichkeiten, an

<sup>7</sup> Vgl. Feil, C. et al., Wie entdecken Kinder das Internet? Beobachtungen bei 5- bis 12-jährigen Kindern, Wiesbaden 2004.

<sup>8</sup> Vgl. Müller, R. et al., (Hrsg.), Wozu Jugendliche Musik und Medien gebrauchen. Jugendliche Identität und musikalische und mediale Geschmacksbildung, Weinheim und München 2002.

ihrer Identität zu arbeiten, soziale Einbettung zu erleben und Selbstwirksamkeit zu erfahren. Männliche und bildungsbevorzugte Heranwachsende begeben sich besonders tief in die konvergente Medienwelt, erweitern durch Information, Interaktion und Kreativität ihren Horizont oder tauchen tief in risikoreiche Actionwelten ein. In den Actionwelten bekommen die besser gebildeten Jugendlichen reichlich Gesellschaft von männlichen Heranwachsenden aus bildungsmäßig und sozial benachteiligten Milieus.<sup>9</sup>

In all diesen Medien kommen Heranwachsende mit Gewaltpräsentationen in Berührung, in unterschiedlichen Darstellungsformen und in unterschiedlicher Intensität. Im Hinblick auf die Intensität eröffnen vor allem die multifunktionalen Medien neue Dimensionen. Sie fügen dem Betrachten des Geschehens am Bildschirm das eigene Agieren im Geschehen hinzu und können damit einen höheren Grad der Involvierung nach sich ziehen. Was die Präsentation von Gewalt und den Umgang Heranwachsender damit angeht, so sind audiovisuelle Medien und besonders das Fernsehen am ausgiebigsten untersucht. Hier reichen die Ergebnisse vor allem auch in qualitative Ebenen. Bei den anderen Medien stehen Nutzungserhebungen im Vordergrund, bei denen auf mögliche Effekte oft nur theoretisch rückgeschlossen wird. Marginal sind Untersuchungen zur Bedeutung von Gewaltdimensionen in Musikmedien<sup>10</sup>, umfassende Untersuchungen zu qualitativen Dimensionen der Nutzung gewalthaltiger Websites liegen nicht vor und in Bezug auf das Handy als mobile Gewaltauhschörse werden derzeit nur Vermutungen angestellt.

## 2 Unermüdlich, aber erfolglos: monokausale Erklärungsversuche

Seit mediale Gewalt Gegenstand wissenschaftlicher Bemühungen ist, wird versucht, unidirektive Wirkrichtungen nachzuweisen. Trotz einer enormen Anzahl von Untersuchungen nehmen sich die nach empirischen Kriterien als haltbar einzustufenden Zusammenhänge sehr bescheiden aus, so der Schluss einer aktuellen Analyse des Forschungsstandes von Michael Kunczik<sup>11</sup>, der die Gewaltwirkungsforschung seit bald drei Jahrzehnten kritisch beobachtet. Diese Forschungsrichtung kommt aus ihren engen, auf monokausale Zusammenhänge zwischen medialer Gewaltpräsentation und realem aggressivem Verhalten fixierten Schemata nicht heraus und perpetuiert so ihre Defizite. An dieser Stelle seien nur einige der zentralen ins Gedächtnis gerufen:

Trotz der quantitativen und qualitativen Ausweitung der Medien liegt das **Schwergewicht auf Film und Fernsehen**. Alle anderen Medien wie die für Heranwachsende so wichtigen und unter Gewaltaspekten zweifellos relevanten Computerspiele sind randständig und die wenigen vorliegenden Befunde können ob methodischer Mängel – so Kunczik – nicht überzeugen. Der konvergente Medienmarkt gar, von dem Kumulationseffekte plausibel zu erwarten sind, scheint gar nicht im Blick zu sein.

Das Interesse ist nach wie vor **konzentriert auf die medial präsentierte physische Destruktion**. Die Darbietung verbaler Gewalt oder durch Mimik und Gestik vermittelte Bedrohung finden selten, psychische Destruktion (Demütigung, Zynismus) nur in Ausnahmefällen Berücksichtigung. Gewalt, die über zwischenmenschliche Beziehungen hinaus geht und mit sozialen Verhältnissen und gesellschaftlichen Strukturen gekoppelt ist (strukturelle Gewalt), fehlt ganz. Der enge Blick führt notwendig zu eindimensionalen Resultaten. Die behaupteten Zusammenhänge konzentrieren sich auf den singulären Gewaltakt auf Seiten des Mediums und auf

<sup>9</sup> Vgl. Wagner, U./Theunert, H. (Hrsg.), siehe Fußnote 3.

<sup>10</sup> Schorb, B./Hartung, A., Gewalt im Radio. Eine Untersuchung zur Wahrnehmung, Bewertung und Verarbeitung von Unterhaltung im Hörfunk durch 9- bis 16-Jährige, Berlin 2003.

<sup>11</sup> Kunczik, M./Zipfel, A., Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1998, hrsg. vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Berlin 2004, www.bmfsfj.de.

die direkte Reaktion auf Seiten des Rezipierenden. Kontextuelle Dimensionen haben in den monokausalen Relationen keinen Platz. Dieser verengte Blickwinkel trifft den Charakter des Phänomens Gewalt nicht, weder in der medialen Präsentation noch in der realen Bedeutung, denn hier wie dort gewinnt Gewalthandeln seine Bedeutung aus dem Kontext, aus dem heraus es entsteht, in Bezug auf den es sich entäußert und in dem es Konsequenzen zeitigt.

Unverdrossen erfolgen zudem **aufgrund bloßer Inhaltsanalysen Rückschlüsse auf Auswirkungen** bei denjenigen, die die analysierten Medien nutzen<sup>12</sup>. Die dabei lange dominanten Zählaktionen sind laut Kunczik nicht mehr so zentral, mittlerweile werden häufiger auch mediale Kontexte, etwa gezeigte Sanktionen für den Täter, mit berücksichtigt. Wie auch immer: Inhaltsanalysen können nur Wirkungspotenziale aufweisen, die in den dramaturgisch verpackten Botschaften der Medien schlummern und somit von denen, die sich mit diesen Medienangeboten befassen, möglicherweise wahrgenommen werden können. Da die Wahrnehmung medialer Botschaften auf Seiten des Individuums von vielen Faktoren beeinflusst und moderiert wird (vgl. unten), ist eine Abschätzung der Wirkungspotenziale im Grunde nur seriös und sinnvoll, wenn sie diesen individuellen Verschiedenartigkeiten Rechnung trägt und zielgruppenspezifisch erfolgt. Diese Vorgehensweise ist in der Gewaltwirkungsforschung die Ausnahme<sup>13</sup>. Über faktische Einflüsse auf diejenigen, die sich mit gewalthaltigen Medienangeboten befassen, kann jedoch keine noch so differenzierte Inhaltsanalyse Aufschlüsse erbringen – ein Faktum, auf das in ernsthaften wissenschaftlichen Arbeiten hingewiesen wird.

Werden diejenigen untersucht, die sich gewalthaltigen Medienangeboten widmen, geschieht dies vorrangig in – oftmals fragwürdigen – **experimentellen Arrangements und gern unter Anwendung physikalischer Messverfahren**. Puls-, Herzfrequenz- oder Hautwiderstandsmessungen sollen die monokausalen Beziehungen zwischen medialer und realer Gewalt unter Beweis stellen. Gemessen werden hier jedoch unmittelbare Reaktionen, wie beispielsweise die kurzzeitige Erregung, die durch die Dramaturgie einer spannenden Krimiszene oder durch das Erschrecken über eine unvermittelt stattfindende Gewalttat ausgelöst werden kann. Unstrittig können gewalthaltige Medienangebote zu solchen kurzfristigen Erregungszuständen führen. In der Gewaltwirkungsforschung mutieren sie jedoch oft zu stabilen Verhaltensdispositionen, die mit den angewendeten Untersuchungsverfahren gar nicht erfasst werden können. Die Einsicht in die Beschränktheit solcher auf kurzfristige Effekte abhebenden Messverfahren ist – so Kunczik – mittlerweile erkennbar und auch die Einsicht, dass Effekte medialer Gewaltpräsentation eher in kumulativen Prozessen zutage treten. Solche Einsichten schlagen sich in Längsschnitt- und Langzeitstudien nieder, wie sie in den USA etwa von Johnson und anderen<sup>14</sup> vorgelegt wurden. Die Aussagekraft der auf Kausalität abhebenden Perspektive ist über die wenigen derzeit vorliegenden Untersuchungen nicht überzeugend erhöht. Allerdings – so fasst Kunczik die Ergebnisse zusammen – spricht einiges dafür, dass mediale Gewalt langfristig zu negativen Auswirkungen führen kann. Einer simplen Übertragung dieser aus den USA stammenden Ergebnisse stehen jedoch die erheblichen Differenzen entgegen, die das US-amerikanische und das deutsche Fernsehen in punkto Gewaltpräsentation aufweisen.

Jenseits der auf monokausale Reiz-Reaktions-Zusammenhänge fixierten Gewaltwirkungsforschung besteht Einigkeit darin, dass ein Transfer von medialer Gewalt auf eigenes Gewalthan-

<sup>12</sup> Als Beispiel Lukesch, H. et al., Das Weltbild des Fernsehens. Eine Untersuchung der Sendungsangebote öffentlich-rechtlicher und privater Sender in Deutschland. Synopse der Weltbildstudie, Regensburg 2004.

<sup>13</sup> Vgl. Früh, W., Gewaltpotenziale des Fernsehangebots. Programmangebot und zielgruppenspezifische Interpretation, Wiesbaden 2001.

<sup>14</sup> Johnson, J.J. et al., Television Viewing and Aggressive Behavior During Adolescence and Adulthood, Science Magazine 29.03.02 Vol. 295, S. 2468–2471, 2002.

deln nicht als direkter Übertrag erfolgt, sondern in höchst komplexe Prozesse integriert ist, die von vielen und vielfältigen medialen und realen Kontexten gerahmt sind und in entscheidendem Maße von der subjektiven Interpretation dieser Kontexte durch die Individuen abhängen.

### 3 Mediale Gewalt und ihre reale Relevanz: Ein kontextgebundenes Phänomen

Wer Wirkungsdimensionen medialer Gewaltszenarien einschätzen will, muss sich von monokausalen Vorstellungen lösen, die Kinder und Jugendliche als „passive Auftreff-Flächen“ begreifen. Mediale Gewalt kann – zu diesem Schluss kommen alle als seriös einzuordnenden Forschungen der letzten Jahrzehnte – reales Gewalthandeln nicht generieren. Wohl aber kann sie vorhandene Dispositionen verstärken und in kumulativen Prozessen wohl auch langfristig stabile Effekte zeitigen. In der Verstärkung liegt das eigentliche Risikopotenzial. Wie groß es zu veranschlagen ist, hängt von den Medienangeboten ebenso ab wie von denjenigen, die sie nutzen. Die grundlegenden Aspekte sind am deutlichsten für den Umgang Heranwachsender mit Fernsehgewalt untersucht<sup>15</sup>. Sie können – zumindest teilweise – auch für andere Medien, beispielsweise für gewalthaltige Computerspiele angenommen werden<sup>16</sup>. Aspekte, die aus den Interaktionsmöglichkeiten und -erfordernissen resultieren, müssen ergänzend berücksichtigt werden, was aufgrund einer lückenhaften Forschungslage jedoch nur auf der Plausibilitätsebene möglich ist.

Der Umgang von Kindern und Jugendlichen mit medialen Gewaltszenarien ist – wie der Umgang mit allen medialen Angeboten – generell eingebunden in komplexe Wechselspiele zwischen Medium und Individuum. Die Ergebnisse dieser Wechselspiele werden auf beiden Seiten von zahlreichen Faktoren moderiert. Auf Seiten der Heranwachsenden beispielsweise von persönlichen Faktoren wie Alter und Geschlecht, von sozialen und individuellen Lebensbedingungen wie Bildungshintergrund, familiäre Belastungen, Haltung des sozialen Umfeldes und der realen oder virtuellen Peergroup zu medialer und realer Gewalt sowie insbesondere von eigenen Erfahrungen mit realer Gewalt. Auf Seiten der Medien erfolgt die Moderation zum Beispiel dadurch, welche Form von Gewalt (physisch, psychisch ...) präsentiert wird, in welcher Art und Weise (blutrünstig, angedeutet ...) sie dargeboten wird, welcher Fokus auf Gewalthandeln im Vordergrund steht (legitimierte Gewalt, emphatische Darstellung der Opfer, Thematisierung der Sanktionen für die Täter ...), in welchem Kontext (historisch – futuristisch, fiktional – realistisch, ernsthaft – humoristisch ...) das geschieht, und welche Spielräume für Distanzierung bzw. Involvierung gegeben sind.

Zentral für die Wahrnehmung und Bewertung medialer Gewalt ist immer das Gewaltverständnis der Heranwachsenden. Dessen primäre Grundlage liegt in der Realität<sup>17</sup>. Was hier als Gewalt begriffen, beobachtet und erfahren wurde und wird, leitet auch die Wahrnehmung und Bewertung von medialer Gewalt. In den Medien darf es jedoch für die meisten Heranwachsen-

<sup>15</sup> Im Folgenden ist vorwiegend auf eigene Untersuchungen zum Umgang Heranwachsender mit Gewaltdarstellungen im Fernsehen und zur Orientierungsfunktion von Medien Bezug genommen, v.a. *Theunert, H. et al.*, Zwischen Vergnügen und Angst – Fernsehen im Alltag von Kindern, Berlin 1994 (2). *Dies./Schorb, B.*, „Mordsbilder“: Kinder und Fernsehinformation, Berlin 1995; *Dies./Schorb, B.*, Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder, München 1995. *Dies.*, Gewalt in den Medien – Gewalt in der Realität. Gesellschaftliche Zusammenhänge und pädagogisches Handeln. München 1996 (2).

<sup>16</sup> Vgl. *Fromme, J. et al.*, Computerspiele in der Kinderkultur, Opladen 2000.

<sup>17</sup> Auf die Bedeutung der realen Gewalterfahrungen für gewaltintegrierende Denk- und Handlungsschemata von jungen Menschen verweisen auch soziologische und entwicklungspsychologische Untersuchungen. Für einen Überblick *Heitmeyer, W./Hagan, J.*, Internationales Handbuch der Gewaltforschung, Wiesbaden 2002.

den etwas mehr und etwas heftiger sein als in der Realität, allerdings für die Mehrheit nur, wenn die Fiktionalität gewiss ist. Diese Gewissheit ist umso größer, je deutlicher die Medien sie inhaltlich und formal präsentieren. Bezogen auf das Fernsehen gilt für Kinder bis zum Alter von ca. 12 Jahren Folgendes:

- Zeichentrick ist schon in den Augen von Schulanfängern eindeutig fiktional. Damit betrachten sie auch die gezeichneten Gewaltaktionen als erfunden und es wird nicht sonderlich ernst genommen, wenn sich die Figuren – im Wortsinn – platt machen.
- Ernster wird Gewalt im Realfilm genommen, wenn also – wie Kinder das gern ausdrücken – „richtige Menschen“ mitspielen. Wie hier auf Gewaltszenarien reagiert wird, hängt von verschiedenen Elementen ab, vor allem davon, wodurch die Gewalttätigkeit legitimiert ist. Setzen die Helden sie für den guten Zweck ein, wird also ihr Gewalthandeln als gerechtfertigt dargestellt, wird sie von vielen Kindern akzeptiert. Wenn die Gewaltaktionen jedoch zu drastisch präsentiert werden, stößt das bei der Mehrheit der Kinder auf Abwehr. Vor zu viel Blut eckeln sich insbesondere die Mädchen. Ein zumindest für Kinder zentrales Element ist, ob und wie die Leiden der Opfer in Szene gesetzt sind. Vollziehen die Kinder die Leiden nach, reagieren die meisten, wiederum die Mädchen stärker als die Jungen, mit Empathie. Werden die Folgen von Gewalt hingegen ausgeblendet, wird also „saubere Gewalt“ präsentiert, kommt es nicht zum Mitleiden.
- Ganz ernst wird es schließlich für Kinder, wenn mediale Gewaltszenarien der Wirklichkeit oder gar den eigenen Erfahrungsräumen nahe kommen oder wenn wirkliches Gewaltgeschehen thematisiert wird. Das ist beispielsweise in heimischen Krimis häufig der Fall oder wenn in Boulevardmagazinen Unglücksfälle in allen Einzelheiten ausgeschlachtet werden und ganz besonders wenn in Nachrichten Kriegsgeschehen und Katastrophen behandelt werden. Kinder zeigen Abwehr und Angst bei den realitätsnahen Szenarien und starke Empathie für die Opfer bei der Darstellung realer Gewaltgeschehnisse.

Es gibt einige Hinweise, dass sich Kinder und Jugendliche hinsichtlich dieser Wahrnehmungsmuster unterscheiden. Bei Jugendlichen, vor allem bei männlichen, finden blutrünstige mediale Gewaltszenarien in Spielfilmen, Computerspielen und Internetangeboten durchaus ihre Fans. Manche probieren dabei aus, wie viel Ekelhaftigkeiten sie anschauen und aushalten können, andere begeistern sich an den Filmtricks oder an der Möglichkeit, in Computerspielen Vernichtungsszenarien erfolgreich durchlaufen und das Pixelblut spritzen lassen zu können. Bei den meisten ist das eine vorübergehende Phase. Doch einige behalten die zweifelhaften Vorlieben auch über längere Zeit bei. Sie favorisieren harte Action- und Horrorfilme oder entsprechend kämpferische und blutrünstige Computerspiele oder einschlägige Seiten aus dem Internet mit Snuff-Videos und ähnlichen Unerträglichkeiten, die mittlerweile auch per Handy kursieren. Der konvergente Medienmarkt macht ihnen die Zugänge zu ihrem zweifelhaften Vergnügen leicht.

Je näher mediale Gewaltszenarien den realen Gewalterfahrungen kommen, je mehr Übereinstimmungen zwischen den Gewaltkontexten und den Gewaltmitteln in den medialen und realen Welten festgestellt werden, desto größer ist das Risiko eines Transfers von medialen Elementen in die reale Welt. Dieser Transfer manifestiert sich jedoch selten auf der Handlungsebene. Viel relevanter sind die Legitimations- und Ideologiemuster, in die Gewalthandeln eingebettet ist, zum Beispiel die Rechtfertigung gewalthafter Durchsetzung oder die Relativierung von Gewalthandeln durch seine angebliche Folgenlosigkeit („saubere Gewalt“). Unterstützt wird das Risiko eines Transfers durch die eigene Involviertheit. Diese kann steigen, wenn Gewaltszenarien nicht nur betrachtet werden wie bei der Film- und Fernsehrezeption, sondern man selbst in ihnen aktiv werden kann wie bei Computerspielen. Unter diesem Aspekt verdienen insbesondere

die Ego-Shooter-Spiele, deren Fangemeinde mittlerweile in die Kindheit reicht, erhöhte Aufmerksamkeit. Sie leben von Spielszenarien, die geprägt sind von wirklichkeitsnahen oder auch real existierenden Umgebungen (z.B. der Irak) und ebensolchen Missionen (z.B. Terroristenbekämpfung). Die in diesen Kontexten stattfindenden Gewaltaktionen werden mit realistischen oder real existierenden Waffen verrichtet, die in allen Details präsentiert werden und deren Funktionskenntnis wesentlich für den Spielerfolg ist. Gegner und damit Opfer der Gewaltaktionen sind gesichts- und geschichtslose Wesen, deren Vernichtung durch die Mission gefordert ist. Die Folgen von Gewaltanwendung kann man ausbauen mit blood-patches, sie also noch blutrünstiger machen, oder wenn sie die Konzentration stören, auch ausblenden. Diese Spielszenarien werden aus der Ich-Perspektive durchlaufen, die den Spieler zum direkt in das Spielgeschehen involvierten Gewalttäter macht. Er steht unter dem Handlungsdruck des Spiels und im Multiplayer-Modus zusätzlich unter dem Erfolgsdruck des Spielteams. Ist er erfolgreich, hat er Aussicht auf virtuelle oder reale Gratifikation, denn wer im Team spielt, tut das mit Freunden, in virtuellen und realen Gruppen oder auf privat oder kommerziell organisierten Spielevents, den LAN-Parties. Diese virtuellen und realen Gesellungsformen sind Foren für soziale Einbettung und Identitätsarbeit<sup>18</sup>. Wer hier tief eintaucht, kann die Distanz zum Spielgeschehen verlieren. Vom derzeitigen Wissensstand aus kann die Annahme, dass gerade die Allianz von spielerischem Handeln aus der Ich-Perspektive mit in die Realität reichenden Gratifikationsmöglichkeiten das Risiko eines Übertrags von Spielwelt in die reale Welt wahrscheinlicher werden lässt, als dies in bei passiv zu konsumierenden Medienangeboten der Fall ist, zumindest Plausibilität beanspruchen. Als empirisch gesichert kann sie allerdings nicht gelten. Umfassende und vor allem an qualitativen Dimensionen interessierte Untersuchungen von Spielern und ihren Spielaktivitäten in der sozialen Einbettung und vor dem Hintergrund ihrer lebensweltlichen Bedingungen stehen aus.

#### 4 Die heutige Medienwelt – Besonders riskant für bestimmte Gruppen Heranwachsender

Untersuchungen, die den beschränkten Fokus der Monokausalität überschreiten, lassen keinen Zweifel daran, dass Wahrnehmung und Beurteilung und damit die reale Wirkkraft medialer Gewalt von einer Vielzahl realer und medialer Kontexte abhängig ist. Die entscheidenden Risikodimensionen liegen in ihrer Allianz mit zweifelhaften Botschaften und verqueren Welt- und Menschenbildern. Diese nämlich reichen in aller Regel näher an die Wirklichkeit und die alltäglichen Lebenszusammenhänge heran als die direkten „Haudraufakte“. Die Nähe zur Realität ist eine zentrale Voraussetzung für die Verstärkungsfunktion von Medien, in der wiederum die eigentliche Gefahr negativer Einflussnahme zu verorten ist. Medien können die Disposition zu gewalttätigem Handeln bestätigen und verstärken. Deren Genese ist in der wirklichen Welt verankert, in der individuellen Biografie, im persönlichen Lebensumfeld und in den Lebenschancen, die hierzulande systematisch nach sozialer Zugehörigkeit diskriminiert sind. Je näher die realen und die medialen Erfahrungen einander kommen, desto größer wird das Risiko, dass mediale Vorgaben Gewicht für reale Denk- und Handlungszusammenhänge bekommen können.<sup>19</sup> Wo mediale Angebote immer „echter“ werden und öffentliches Leben immer mehr zum Medienspektakel gerät, wird auch die Trennwand zwischen Medien und Realität dünner und die Transfer Risiken steigen. Diese Risiken jedoch betreffen nicht alle Heranwachsenden in gleicher Weise. Geht es um die Bedeutung medialer Gewaltszenarien verdienen zwei Gruppen besondere Aufmerksamkeit:

<sup>18</sup> Vgl. Wagner, U./Theunert, H., siehe Fußnote 3.

<sup>19</sup> Vgl. Theunert, H. (siehe Anm. 15), 1996 (2).

#### 4.1 Männliche Heranwachsende – offen für Gewaltbotschaften

Wo immer der Medienmarkt mit Action und Gewalt Gewinne anstrebt, er realisiert sie vorwiegend über die männliche Population, auch dort, wo Extremes angeboten wird. Die Suche nach actionreicher Unterhaltung ist bei Jungen bereits im Vorschulalter deutlich konturiert und wird von der Mehrheit während der Kindheit und Jugend beibehalten, in ihren extremen Ausprägungen jedoch nur von einem kleinen Teil. Die oben erwähnten Untersuchungen zum Gewaltumgang von Kindern und Jugendlichen (vgl. 3.) liefern Anhaltspunkte dafür, dass hinter dieser Vorliebe nicht allein die größere Lust an Spannung und Thrill steht, sondern dass die männliche Sozialisation hierbei erhebliche Anteile hat. Immer noch wird schon kleinen Jungen mehr Selbstständigkeit in der Konfliktbewältigung abverlangt und immer noch gelten Vielen Stärke und Durchsetzungsvermögen als erstrebenswerte Eigenschaften männlichen Daseins. Das Tabu, sich realiter mit Gewaltmitteln zu behaupten, öffnet schnell den Weg in mediale Fantasiewelten, in denen Gewalthandeln im Dienste der guten Sache legitimiert ist und sicher zum Erfolg führt, in Mann-Gegen-Mann-Gefechten ebenso wie in Großkampfszenarien. Das Risikopotenzial liegt weniger in einem direkten Übertrag von Gewalthandeln in die Realität, sondern primär darin, dass die Botschaften, die in diesen Medienangeboten transportiert werden, in das Denken Eingang finden.<sup>20</sup> Dass gegen „das Böse“ in dieser Welt mit allen Mitteln zu Felde gezogen werden kann und muss, ist keine auf die Medien beschränkte Ideologie. Und wenn der US-amerikanische Computerspielmarkt in offener Symbiose mit dem US-amerikanischen Militär Neuentwicklungen auf dem Spielektor betreibt<sup>21</sup>, dann sind reale und mediale Welten in erschreckender Weise miteinander verwoben.

#### 4.2 Sozial benachteiligte Gruppen – prädestiniert für Risikorealisation

Vor allem der soziale Lebenskontext entscheidet, ob mediale Offerten Einfallstore in die wirkliche Welt finden. In den Wechselspielen, die Heranwachsende zwischen medialen und realen Orientierungsvorgaben inszenieren, hat normalerweise die Realität das stärkere Gewicht. An ihr werden die medialen Angebote abgeprüft und in Bezug auf sie muss sich deren Tauglichkeit weisen. Risikopotenziale ergeben sich vor allem, wenn in der Realität und in den Medien gleichermaßen zweifelhafte Einstellungen und Verhaltensweisen akzeptiert oder gutgeheißen werden, oder wenn problematische mediale Orientierungsvorgaben als die besseren und für die eigene Lebensgestaltung tragfähigeren Alternativen angesehen werden. Auf der sicheren Seite bewegen sich Heranwachsende, wenn sie ihre Wechselspiele vor dem Hintergrund einer anregungsreichen, nicht von Gewalt geprägten sozialen Lebenswelt gestalten können. Diesen Heranwachsenden gelingt es in der Regel, die medialen Welten zu diskriminieren und deren Botschaften zu qualifizieren. Das Gegenteil gilt vor allem für Heranwachsende, deren Realität von Gewalterfahrungen geprägt ist und auch für Bildungsbenachteiligte, denen die Qualifizierung medialer Orientierungsofferten oft nicht gelingt, weil sie die entsprechenden Fähigkeiten nicht ausbilden konnten. Beides fällt in bestimmten Sozialmilieus zusammen. So sind nicht nur die Lebenschancen in sozialer Diskriminierung systematisch ungleich verteilt, sondern auch die Chancen, den Verstärkungseffekten der Medien zu entkommen.

Für beide Gruppen hält die konvergente Medienwelt kumulative Effekte bereit, denn hier werden die immer gleichen Gewaltbotschaften über unterschiedliche Medienträger und in unterschiedlichen Kontexten verbreitet und über die multifunktionalen Medien Computer und Internet bequem zugänglich gemacht, zukünftig mit dem Mehrwert der Mobilität versehen zu-

<sup>20</sup> Vgl. Fritz, J./Fehr, W., Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel. Computerspiele aus der Sicht der Medienwirkungsforschung, in: dies. (Hrsg.). Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn 2003, S. 49–60.

<sup>21</sup> Gieselmann, H., Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Hannover 2002.

sätzlich auch über das Handy. Gerade wenn es um Gewalt geht, haben die crossmedialen Vermarktungsstrategien des Medienmarktes einiges zu bieten: Actionfilme und -fernsehserien werden von Computerspielen begleitet, auf die wiederum in der Fernsehwerbung verwiesen wird. Im Internet findet man Downloads von audiovisuellem Material ebenso wie Spiele und Spielezubehör, Chats zum Fachsimpeln und Möglichkeiten zum vernetzten Spielen. Es ist heutzutage ein Leichtes, sich in einseitige Medienwelten einzuspinnen. Eine Affinität dazu zeigen nach den Befunden der auf die Nutzerperspektive konzentrierten JFF-Konvergenzstudien<sup>22</sup> männliche Heranwachsende, die explorativ Zugänge zu multimedialen und multifunktionalen Vergnügungen in der konvergenten Medienwelt suchen und die technischen Möglichkeiten dazu in aller Breite ausschöpfen, und ebenfalls vorwiegend männliche Heranwachsende aus niedrigeren Bildungsmilieus, die sich im Zuge ihrer Vorliebe für actionreiche Unterhaltung insbesondere die verzahnten Rezeptions- und Konsummöglichkeiten der konvergenten Medienwelt erschließen. Die geringere Verbreitung der multifunktionalen Medien in diesen Milieus ist nur bedingt als Hürde zu sehen, denn sobald das Internet erschlossen ist, ist es ebenso intensiv in Gebrauch wie in höheren Bildungsmilieus, jedoch mit anderen Schwerpunkten.

Wer den Risikopotenzialen der heutigen Medienwelt entgegenwirken will, tut gut daran, nicht nur die Einzelmedien zu betrachten, sondern ihre Verzahnung in der konvergenten Medienwelt ins Kalkül zu ziehen und zugleich darauf zu achten, welche Gruppen der heranwachsenden Population von den risikoreichen Angeboten und von deren quantitativer wie qualitativer Vervielfachung in der konvergenten Medienwelt besonders fasziniert sind. Was in unserer Gesellschaft in dieser Hinsicht geschieht, lässt sich vor allem an zwei Bereichen ablesen: Erstens an der Medienpolitik und den Jugendschutzmaßnahmen, die sie ergreift bzw. durchzusetzen vermag, um den Medienmarkt zum Wohl von Kindern und Jugendlichen zu regulieren. Zweitens an der Bildungspolitik und den Anstrengungen, die sie unternimmt bzw. durchzusetzen vermag, um die Kompetenz von Kindern und Jugendlichen für das Leben mit Medien zu stärken.

*Verf.: Prof. Dr. Helga Theunert, Wissenschaftliche Direktorin des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, Pfälzer-Wald-Str. 64, 81539 München*

---

<sup>22</sup> Siehe Anm. 1.