

## 5. Zur soziokulturellen Bedeutung von Gewalt

---

»Im Prinzip kann jeder unter Gewalt verstehen, was er will: Der eine nur offensichtliche Phänomene wie Töten und Schlagen, der andere verbale Phänomene wie Beleidigen, der dritte subtile Phänomene wie Missachtung und Manipulation, der vierte schließlich gesellschaftliche Phänomene wie ungleiche Bildungschancen. Die Konsequenz: man redet und denkt aneinander vorbei, da der Begriff Gewalt so vielfältige Phänomene bezeichnen kann, dass ohne weitere Konkretisierung eine gemeinsame Ausgangslage nicht zu erreichen ist.«<sup>1</sup>

Das Zitat von Helga Theunert bringt ein zentrales Problem der Gewaltforschung auf den Punkt. Eine eindeutige Definition des Gewaltbegriffs, die sämtlichen Aspekte in sich vereint, ist schwer festzulegen, da sowohl das Spektrum gewalttätiger Handlungen als auch die jeweiligen Handlungsebenen der Gewaltausübung sehr ausdifferenziert und weitläufig sind. Physische Gewalt unter Schüler\*innen ist in Form und Wirkung anders zu erfassen als generelle Ungleichbehandlungen im Bildungssystem, so wie sich gespielte Gewalthandlungen im Film von realer Gewalt im Krieg massiv unterscheiden.

Ist gemeinhin von Gewalt die Rede, so ist damit zumeist eine »absichtsvolle Verletzung von Körpern«<sup>2</sup> gemeint. Diese Definition lässt bereits bewusste oder unbewusste Assoziationsketten in den Köpfen entstehen, die den Begriff zumeist mit physischen Gewalthandlungen in direkten Zusammenhang stellen. Hierzu gehören beispielsweise Körperverletzungen, Mord, aber auch psychische und strukturelle Gewaltakte, wie beispielsweise das Ausgrenzen von Minderheiten. Gewalt muss also weit mehr sein als die bloße »absichtsvolle Verletzung von Körpern«, denn jede dieser genannten Gewaltformen steht für sich alleine und ist oftmals erst in verschiedenen Kontexten richtig zu

---

1 Theunert 1996, S. 43.

2 Koloma/Schlchte 2014, S. 36.

deuten. Doch obwohl die Trennlinien in der gesellschaftlichen Bewertung äußerst unscharf und zeitlich variabel sind, scheint eine erste Gemeinsamkeit der verschiedenen Gewaltformen darin zu liegen, dass sie gesellschaftlich überwiegend negativ konnotiert sind. Gewalt erscheint als etwas Diffuses und schwer Greifbares. Etwas, das positiven Handlungen stets entgegenzustehen scheint. Einerseits möchte niemand Opfer von Gewalt werden, andererseits ist mediale Gewalt als Unterhaltungsinstrument omnipräsent. Wie ist also nun die Ambivalenz des Begriffs einzuschätzen und im Rahmen einer wissenschaftlichen Ausarbeitung handhabbar zu machen?

Wie bereits beschrieben, ist Gewalt ein Sozialphänomen, das in allen historischen und zeitgenössischen Gesellschaften vorkommt, jedoch nicht immer direkt als Gewalt bezeichnet wird. Die jeweilige Bewertung von Gewalt ist immer der jeweiligen Auslegung unterworfen, welche wiederum auf institutionellen Ordnungsstrukturen wie Rechtsformen und moralischen Vorstellungen innerhalb der jeweiligen Gesellschaft beruht. Diese kulturellen Deutungspraktiken geben vor, was als Mord, Totschlag oder Verletzung der persönlichen Integrität gewertet wird und inwiefern ein Einsatz von Gewalt legitim sein kann. Die gesellschaftliche Bewertung ist also der wesentliche Faktor, um die Frage nach der gesellschaftlichen Funktion und dem Stellenwert von Gewalt zu beleuchten. Dient sie beispielsweise als abschreckendes Repressivinstrument zur Machtkontrolle und Machterhalt innerhalb eines politischen Systems (bspw. in Autokratien) oder wird sie zu Unterhaltungszwecken eingesetzt (bspw. bei den Gladiatorenkämpfen im antiken Rom)? Sind gewisse Gruppierungen mehr von Gewalthandlungen betroffen als andere (bspw. die Judenverfolgung im Dritten Reich) und wodurch wird Gewalt politisch legitimiert?

Eine allgemein gefasste Definition der *Bundeszentrale für politische Bildung* beschreibt Gewalt als »den Einsatz von physischem oder psychischem Zwang gegenüber Menschen sowie die physische Einwirkung auf Tiere oder Sachen.«<sup>3</sup> In dieser Deutung wird der Gewaltbegriff zwar auf Tiere und Objekte ausgeweitet, jedoch beschränkt er sich noch zu sehr auf physische und psychische Gewalthandlungen. Gesellschaftsstrukturelle Gewaltphänomene wie ungleiche Bildungschancen werden hier weiterhin außen vor gelassen.

Inhaltlich etwas weiter gefasst ist die soziologische Perspektive. Gewalt meint hier »den Einsatz physischer oder psychischer Mittel, um einer anderen Person gegen ihren Willen a) Schaden zuzufügen, b) sie dem eigenen Willen zu unterwerfen (sie zu beherrschen) oder c) der solchermaßen ausgeübten G. durch Gegen-G. zu begegnen.«<sup>4</sup> In dieser Definition werden zwei wichtige Begriffe mit in die Betrachtung einbezogen – Macht und Herrschaft.

Betrachtet man Gewalt als eine Form sozialer Interaktion zwischen zwei oder mehreren Akteuren, so impliziert diese zunächst eine gewisse hierarchische Ordnung. Das heißt, es gibt immer mindestens eine Person, die die Gewalt ausübt und mindestens eine Person, die die Gewalt empfängt.<sup>5</sup> Der Gewaltbegriff scheint also stets in einer engen

3 Bundeszentrale für politische Bildung: Politiklexikon »Gewalt« auf Bpb.de.

4 Ebd.

5 Ausgenommen ist hier die Gewalt gegen sich selbst, da diese primär ein psycho-pathologisches Phänomen darstellt.

Verbindung mit dem Begriff der Macht zu stehen. Auch der Soziologe Heinrich Popitz greift diesen Zusammenhang auf und führt ihn mit dem Begriff der *Aktionsmacht* weiter aus. Popitz scheibt: »Die direkteste Form von Macht ist die schiere Aktionsmacht: die Macht, anderen in einer gegen sie gerichteten Aktion Schaden zuzufügen, – anderen ›etwas anzutun.«<sup>6</sup> Macht und Gewalt werden über den Begriff der *Aktionsmacht* miteinander in Relation gesetzt und in drei Gruppen schädigenden Handelns unterteilt: »Aktionen zur Minderung sozialer Teilhabe, zur materiellen Schädigung und zur körperlichen Verletzung.«<sup>7</sup> Psychische Gewalthandlungen scheinen bei Popitz hingegen keine Erwähnung zu finden. Die *Aktionsmacht* erscheint zudem als ein spezifisches Handeln, das keine bestimmten Machtressourcen voraussetzt und somit von jedem zu jeder Zeit eingesetzt werden kann.

»Der Mensch muß nie, kann aber immer gewaltsam handeln, er muß nie, kann aber immer töten [...]. Gewalt überhaupt und Gewalt des Töten im besonderen ist auch kein bloßer Betriebsunfall sozialer Beziehungen, keine Randerscheinung sozialer Ordnungen und nicht lediglich ein Extremfall oder eine ultimatio (von der nicht so viel Wesens gemacht werden sollte). Gewalt ist in der Tat [...] eine Option menschlichen Handelns, die ständig präsent ist. Keine umfassende soziale Ordnung beruht auf der Prämisse der Gewaltlosigkeit. Die Macht zu töten und die Ohnmacht des Opfers sind latent oder manifest Bestimmungsgründe der Struktur sozialen Zusammenlebens.«<sup>8</sup>

Gewalt ist nach Popitz somit ein ubiquitäres Sozialphänomen, das jeder Gesellschaftsform inhärent ist. Sie ist immer und überall möglich und stellt dadurch für die bestehende Gesellschaftsordnung eine Gefahr dar. Schon Norbert Elias wies in seinem Werk *Über den Prozeß der Zivilisation* darauf hin, dass physische Gewalt staatlich monopolisiert werden muss, damit sie nicht willkürlich stattfinden kann. Diese Monopolisierung der körperlichen Gewalt wirkt auf die jeweilige Gesellschaft zurück und führt hierdurch zu einer Verhaltensänderung, die sich in einer »Dämpfung der spontanen Wallungen«, der »Zurückhaltung der Affekte« sowie einer »Weitung des Gedankenraums über den Augenblick hinaus in die verschiedenen Ursach- und die zukünftigen Folgeketten« manifestiert.<sup>9</sup> Gewalt kann nun nicht mehr frei ausgeübt werden, weshalb eine potenzielle Ausübung aus Angst vor Sanktionierungen vorher tendenziell eher durchdacht wird, um mögliche Konsequenzen zu vermeiden. Nach Elias führt die Gewaltmonopolisierung auf der Makroebene somit zu einem Selbstzwang auf der Mikroebene.

Diese notwendige Auslagerung der Gewalt auf die Ebene des Staates wird auch in der Herrschaftssoziologie Max Webers thematisiert. Weber bezieht sich hierbei auf die politischen Begriffe der *Staatsgewalt* und der *Gewaltenteilung*. Die Staatsgewalt wird hier als eine Ordnungsmacht verstanden, die durch gezielte Machtausübung das politische und gesellschaftliche System aufrechterhalten soll. Laut Weber ist der Anspruch des Staats auf das Gewaltmonopol zentral und legitim:

<sup>6</sup> Popitz 2009, S. 43.

<sup>7</sup> Ebd., S. 44.

<sup>8</sup> Ebd., S. 57.

<sup>9</sup> Elias 1997, S. 322 f.

»Staat ist diejenige menschliche Gemeinschaft, welche innerhalb eines bestimmten Gebietes – dies: das ›Gebiet‹ gehört zum Merkmal – das Monopol physischer Gewaltsamkeit – für sich (mit Erfolg) beansprucht. Denn das der Gegenwart Spezifische ist: daß man allen anderen Verbänden oder Einzelpersonen das Recht zur physischen Gewaltsamkeit nur so weit zuschreibt, als der Staat sie von ihrer Seite zuläßt: er gilt als alleinige Quelle des ›Rechts‹ auf Gewaltksamkeit. ›Politik‹ würde für uns also heißen: Streben nach Machtanteil oder nach Beeinflussung der Machtverteilung, sei es zwischen Staaten, sei es innerhalb eines Staates zwischen den Menschengruppen, die er umschließt.«<sup>10</sup>

Der engen Verknüpfung von Herrschaft und Gewalt ist als Vermittler also auch immer die Macht zwischengeschaltet. Interessant ist hierbei, dass die vorhergegangene Negativkonnotation des Gewaltbegriffs durch die Verstaatlichung des Gewaltmonopols teilweise aufgehoben und dieser dadurch positiv aufgeladen wird. Gewalt darf ausschließlich vom Staat genutzt werden, um sie der willkürlichen Gewalt innerhalb der Bevölkerung entgegenzusetzen und somit die öffentliche Ordnung zu bewahren. Ob Gewalt also nun positiv oder negativ bewertet wird, hängt also auch immer damit zusammen, wer sie ausübt und mit welcher Zielsetzung. So wird Gewalt, die von einzelnen Akteuren ausgeht, in der Regel weniger toleriert als Gewalt, die vom Staat ausgeht, sofern dieser den Schutz der Allgemeinheit in den Fokus stellt und die eigene Monopolstellung nicht als repressives Unterdrückungsinstrument einsetzt.

Es wird deutlich, dass der Gewaltbegriff ständigen gesellschaftlichen Deutungsprozessen unterworfen ist. Da soziokulturelle Diskurse heutzutage hauptsächlich über die Massenmedien ausgehandelt werden, ist eine Erweiterung der soziologischen und politikwissenschaftlichen Perspektive auf Gewalt um eine medienwissenschaftliche Sichtweise unabdingbar. Mit Ausnahme von Personen, die über eigene Gewalterfahrungen verfügen (bspw. weil sie selber Opfer von Gewalthandlungen wurden), ist die persönliche Gewalterfahrung (zumindest was physische Gewalttaten anbelangt) der meisten Menschen in den Industrienationen medial geprägt. Die über die Massenmedien transportieren Gewaltinhalte bilden dabei nie die direkte Realität ab, sondern stellen lediglich konstruierte oder anderweitig aufbereitete Ausschnitte dar. Die Mediengewalt kann dabei gleichermaßen reale Gewaltdarstellungen (bspw. im Rahmen einer Berichterstattung) oder auch rein fiktive Inhalte (Filme, Bücher, etc.) umfassen. So kamen bereits in den Theaterstücken der griechischen Antike Gewalthandlungen vor, diese wurden jedoch erst mit der Verschiebung auf die Ebene der digitalen Informations- und Unterhaltungsmedien zu einem von Zeit und Ort losgelösten und jederzeit (freiwillig) erfahrbaren Phänomen.

Da reale Gewalthandlungen in der westlichen Welt verpönt sind und strafrechtlich verfolgt werden, haftet gerade der *Mediengewalt* stets der Nimbus der faszinierenden und außergewöhnlichen Erfahrung an. Die über das jeweilige Medium übermittelte Gewalt wird als Unterhaltung verpackt und jederzeit abrufbar gemacht. Durch die Verlagerung der Gewalt auf die Ebene der Künstlichkeit entsteht für die Rezipient\*innen eine

---

<sup>10</sup> Weber 1926, S. 8.

emotionale Distanzierbarkeit, die es erlaubt, auch grausame Gewalt als lediglich fiktiv zu erkennen und dementsprechend bewerten zu können. Die Gewaltdarstellungen erscheinen so von der eigenen Alltagswelt weit entfernt und können hierdurch als unerholt wahrgenommen werden. Die persönliche Gewaltwahrnehmung verschiebt sich so von der realen auf die mediale Bewertungsebene.

Die Kommunikationswissenschaftler Hans Martin Kepplinger und Stefan Dahlem haben verschiedene Formen medialer Gewalt untersucht und nehmen darin eine Unterteilung in *reale* und *fiktive* sowie *natürliche* und *künstliche* Gewalt vor. Während die Begriffe *reale* und *fiktive Gewalt* allgemein zwischen inszenierten und realen physischen oder psychischen Schädigungen unterscheiden, bezieht sich die *natürliche* und *künstliche* Gewalt auf fiktionale Inhalte. Hierbei geht es um den Grad an Realismus in der dargestellten Gewalt und in welcher Form diese dem Betrachter dargeboten wird. *Natürliche Gewalt* ist demnach eine Form der Inszenierung, die sich versucht möglichst nah an realer Gewalt anzulehnen, um diese möglichst authentisch zu vermitteln. Reale Gewaltinhalte werden demnach adaptiert und auf das jeweilige Medium übertragen. Beispiele hierfür sind Filme, die drastische Gewaltdarstellungen beinhalten und dabei keine abstrahierenden Elemente wie Ironisierungen oder gezielte Übertreibungen einbinden.<sup>11</sup>

Der Terminus *künstliche Gewalt* beschreibt genau diese überspitzte und somit distanzierende Mediengewalt. Durch die realitätsferne Darstellung von Gewalt (zum Beispiel durch den Einsatz von Humor oder Überzeichnungen) wird die eigentliche Gewalt verfremdet und für die Zuschauer\*innen zugleich abstrahierbarer. Eine emotionale Distanzierung ist dadurch einfacher und Gewalt kann problemloser als Unterhaltung akzeptiert werden.<sup>12</sup> Wird im Film beispielsweise auf jemanden geschossen und er fliegt nach dem Einschlag der Kugel zehn Meter nach hinten, ohne dabei zu bluten, ist dies für die Betrachter\*innen wesentlich erträglicher als, wenn der Betroffene unter realen Bedingungen qualvoll verbluten würde. Die Typisierung von Kepplinger und Dahlem lässt sich auf alle medialen Gewaltdarstellungen übertragen und kann daher auch bei der weiteren Unterscheidung von Gewaltinhalten im Computerspiel hilfreich sein.

11 Beispielsweise die Filmreihen *Hostel* oder *Saw*.

12 Vgl. Kepplinger/Dahlem 1990, S. 384.

