

DIE OFFENHEIT DER MEDIENGEWALT-FRAGE

Das Zimmer ist sonnendurchflutet, man hört leises Vogelgezwitscher, eine sanfte musikalische Untermalung unterstreicht die Harmonie der Szene. Ein etwa neun Jahre alter Junge, im rot-weiß karierten Schlafanzug, geht auf den Esstisch an der offenen Terrassentür zu. Er zieht einen großen braunen Teddybären an einer Tatze hinter sich her. Der bereits am Tisch sitzende Familienvater streichelt seinem Sohn, als dieser an ihm vorbei auf seinen Platz zusteuert, liebevoll über den Kopf. Seine Mutter reicht ihm fürsorglich eine Tasse, als er sich setzt. Der Junge nimmt sich ein Frühstücksei in einem Eierbecher. Die Eltern beobachten ihn glücklich und zufrieden. Jedoch: Plötzlich hebt der Junge ein Messer bis weit über seinen Kopf und rammt es von oben in das Ei, sodass die Hälfte der Klinge darin verschwindet. Mit dem schmatzenden Geräusch des eindringenden Messers endet die Musik. In die Stille hinein dreht der Junge mehrmals das Messer im Innern des Eis knirschend um, hebt die Waffe empor, sodass Eiweiß und Dotter hinabtropfen und sticht noch einige Male heftig und entschlossen auf das zerstörte Nahrungsmittel ein, um es dann mit Wucht auf den Teller der Mutter zu schleudern. Im Blick der Eltern spiegelt sich Entsetzen und Ratlosigkeit. Eine gütige Frauenstimme erklingt aus dem Off – tröstend, aber sanft tadelnd: »Wissen Sie, was Ihr Kind so alles zu sehen bekommt? SCHAU HIN! gibt Tipps zum kindgerechten Umgang mit Medien. Schau hin, was deine Kinder machen.«¹

Die Bilderfolge mit der überraschenden Wendung wird im Dezember 2006 als TV-Spot der Aktion SCHAU HIN! im Ersten und im ZDF ausgestrahlt. SCHAU HIN! ist eine Initiative, die das Bundesfamilienministerium gemeinsam mit den Sendern ARD und ZDF, dem Telekommunikationsunternehmen Arcor sowie der Programmzeitschrift *TV Spielfilm* unternimmt. Unter www.schau-hin.info sind die vielfältigen Aktivitäten des seit 2003 bestehenden Projekts in einem Internetportal gebündelt: Neben mehreren TV-Spots erscheint vierteljährlich – auch kostenlos als pdf-Datei – eine Broschüre, in der Eltern Informationen über »Neue Medien« und Erziehungstipps erhalten. Prominente Vorbilder – von den Popstars Nena und DJ Bobo über die Moderatorin Tita von Hardenberg bis hin zur Ministerin Ursula von der Leyen – schildern, wie

1 Zu sehen unter <http://www.schau-hin.info/index.php?id=170> vom 24.1. 2007.

sie Medien sinnvoll und kontrolliert in ihren Familienalltag integrieren.² »SCHAU HIN!«, so die Selbstbeschreibung der Initiative, »bildet eine Brücke zwischen Eltern und ihren Kindern. Die Aktion gibt Eltern praktische Orientierungshilfen zur Mediennutzung und -erziehung und fördert den Dialog zwischen Eltern und Kindern.«³

Den Fernsehspot über die fehlgeleitete Umgangsweise eines Kindes mit seinem Frühstücksei kommentiert SCHAU HIN! in einer Pressemitteilung am 11. Dezember 2006: »Der Spot ist in seiner Aussage bewusst plakativ und in seiner Gestaltung überzeichnend, denn er soll auf die Gefahren einer unsachgemäßen Mediennutzung hinweisen und eindringlich an die Erziehungsverantwortung erinnern.«⁴ Bemerkenswert ist dabei die Selbstverständlichkeit, mit der die Darstellung eines unvermittelten kindlichen Gewaltausbruchs auf kulturelles Wissen über Mediengewalt zurückgreift. Ohne den Topos, oder genauer: die *Kurzschlussformel* »Mediengewalt« als kulturelle Objektivation, die aggressives Verhalten fest mit Medienkonsum verknüpft, bliebe der Spot kryptisch und unverständlich. Der Subtext, der nicht ausgesprochen werden muss, lautet: Mediennutzung kann Gewalt bewirken. Der kausale Link, den der Spot voraussetzt, ist so gängig, dass er unsichtbar bleiben kann: Der Adressat des Spots soll ihn selbst ergänzen.

Die Initiative SCHAU HIN! lässt sich eindeutig als Projekt der moralischen Regulation identifizieren: Sie fordert die Eltern – moralisierte Subjekte – dazu auf, ihre Kinder – moralisierte Objekte – zum richtigen Mediengebrauch anzuleiten, und legt damit die Verantwortung zur Regulierung der Mediennutzung in den Aktionsraum der autonomen Familie – sie fordert zur Selbstregulierung der Mediennutzung auf. Die auf einen Begriff verdichtete Kurzschlussformel »Mediengewalt« spielt hierbei eine entscheidende Rolle: Dass die Adressaten auf ein Wissen über Mediengewalt zurückgreifen können, ist eine entscheidende Voraussetzung für das Gelingen der moralischen Regulation.

Dieses Wissen ist den moralisierten Subjekten jedoch nicht angeboren, es hat seine Herkunft nicht in einer anthropologisch fundierten Angst

- 2 Vgl. beispielsweise das Ideal einer funktionierenden Medienerziehung, das die Familienministerin und siebenfache Mutter von der Leyen entwirft: »Wenn wir etwas zusammen spielen, dann nie am Computer. Natürlich gibt es auch besondere Tage, an denen wir alle gemeinsam vor dem Fernseher sitzen, weil etwa ein spannendes Fußballspiel übertragen wird. Dann wird jeder Spielzug heiß diskutiert und wenn es noch hell ist, gehen mein Mann und die Kinder hinterher noch auf den Bolzplatz.« SCHAU HIN!: »Regeln als Teil der Erziehung. Gespräch mit Dr. Ursula von der Leyen«, unter <http://www.schau-hin.info/index.php?id=167> vom 22.12.2006.
- 3 SCHAU HIN!: »Eine Aktion für mehr Medienkompetenz«, unter <http://www.schau-hin.info/index.php?id=9> vom 22.12.2006.
- 4 SCHAU HIN!: »Wissen Eltern, was ihre Kinder sehen? SCHAU HIN! appelliert und sensibilisiert mit neuem TV-Spot. Pressemitteilung«, 11.12.2006, unter <http://www.schau-hin.info/index.php?id=594> vom 29.1.2007.

vor Medien. Es handelt sich vielmehr um ein Wissen, das in Forschungsarrangements der Mediengewaltforschung, in Experimenten, Feldstudien und statistischen Erhebungen produziert und als glaubwürdiges Expertenwissen in kulturelle Zirkulationsprozesse überführt wird. Die Formel »Mediengewalt« kann ihre ungebrochene Brisanz in der medienkulturellen Kommunikation nur behaupten, weil sie beständig wissenschaftlich reproduziert wird. Nur auf diese Weise kann Mediengewalt als ein Verfahren der moralischen Regulation von Mediennutzern fungieren.

Der Kurzfilm über den Jungen, der seine Eltern mit Attacken auf sein Frühstücksei schockiert, moralisiert nicht mit dem Gestus eines streng erhobenen Zeigefingers. Die gesamte Darstellung der Szene ist durch ihre Überzeichnung ironisch gebrochen. Der Spot ähnelt weniger einem besorgniserregenden Sozialdrama als einer augenzwinkernden Parodie kulturkritischer Ängste vor Medienwirkungen. Das zerstoichene Ei fungiert dabei als leicht spöttische Metapher für die eigentliche Befürchtung dieser kulturkritischen Tradition, dass medial induzierte Gewalt menschliche Körper verletzen und töten könnte. Die moralische Regulation, die hier vollzogen wird, verläuft knapp an der Grenze zur eigenen Dekonstruktion. Damit reagiert das Projekt der Regulation auf eine Umstrittenheit, der sich alle gegenwärtigen Verfahren der Moralisierung ausgesetzt sehen. Es führt seine Kritik mit sich und setzt sie spielerisch in Szene.

Die hier unternommene Studie hat die historischen Voraussetzungen für und die Umstellung auf eine *moralische Regulation von Mediengewalt* untersucht. Sie hat danach gefragt, welchen Stellenwert das Wissen über Mediengewalt in diesem Projekt der Moralisierung einnimmt. Am Ende stellt sich nun die Frage, inwiefern Formationsregeln des Mediengewalt-Diskurses, die anhand historischer Debatten, Ereignisse und Forschungspraktiken analysiert wurden, im gegenwärtigen Diskurs noch anzutreffen sind bzw. inwieweit sich die Einsichten in diese historischen Prozesse für das Verständnis aktueller Debatten als fruchtbar erweisen. Als Ausgangspunkt wurde mit dem Erfurter Amoklauf im Frühjahr 2002 ein Diskursereignis aus jüngerer Zeit gewählt. Dementsprechend soll ein Blick auf die Debatte um den Amoklauf in Emsdetten im Herbst 2006 den Kreis schließen.

Killerspiele verbieten: Die Sackgasse der Restriktionen

Beide Machttechniken, die sich um eine Regierung des Medienpublikums bemühen, – restriktive Wirkungskontrolle und moralische Regulation – sind auch im gegenwärtigen Mediengewalt-Diskurs noch anzutreffen. Die Etablierung einer moralischen Regulation mit Hilfe des Wissens über Mediengewalt um 1970 bedeutet nicht, dass Verfahren der Restriktion verschwinden. Die gouvernementale Regulationspraxis wird jedoch in diesem Zeitraum zur hegemonialen Operationsweise des wissenschaftlich etablierten Mediengewalt-Diskurses. Als wissenschaftliches Wissen

operiert das Wissen über Mediengewalt vorrangig im Rahmen der moralischen Regulation. Bis in heutige Debatten hinein lässt sich beobachten, dass Bestrebungen einer restriktiven Regierung kurzlebig sind, zwar immer wieder aufflackern, aber sofort angefochten werden und schnell wieder erlöschen. Verfahren der Regulation erweisen sich dagegen als längerfristig einsetzbar. Im Herbst 2006 ließ sich dies in der publizistischen Debatte um den Amoklauf an einer Schule in Emsdetten im Münsterland beobachten.⁵

Als am 20. November 2006 – viereinhalb Jahre nach dem Amoklauf in Erfurt – ein 18-Jähriger schwer bewaffnet seine ehemalige Schule stürmt, 37 Menschen verletzt und schließlich sich selbst tötet, ist eine markante Verbindung zwischen beiden Taten sofort augenfällig: Beide Täter waren begeisterte Spieler des Computerspiels *Counterstrike*. Noch mehr als der Erfurter Amoklauf gibt sich die Tat des Emsdettener Schülers Sebastian B. in den Presseberichten als eine Form von Mediengewalt zu erkennen. Die Artikel beobachten dabei die Selbstinszenierung, mit der Sebastian B. seinen Amoklauf im Internet angekündigt hat: Er habe »im Kampfanzug nach dem Vorbild aus dem Computerspiel ›Counterstrike« posiert. Robert Steinhäuser überbietend soll er sogar den Grundriss seiner Schule in das Spiel integriert haben.⁶ Aus der Perspektive vieler Presseartikel lässt sich der Amoklauf als medieninduzierte Nachahmungstat identifizieren; es scheint klar, dass Sebastian B., der in seiner ehemaligen Schule »wie seine Helden in den Killerspielen auf seinem Computer«⁷ auftrat, »seine Killerspielfantasien vom Internet in die Wirklichkeit übertragen wollte«.⁸ Wenn man von dem TV-Spot der Initiative SCHAU HIN! ausgeht, ließe sich der Amoklauf in Emsdetten auch als eine Tat verstehen, die sich auf der Folie eines kulturellen Wissens über Mediengewalt vollzieht. Diese Möglichkeit ziehen die Artikel allerdings nicht in Erwägung.

Weil der Emsdettener Amokläufer durch die Inszenierung seiner Tat die Diagnose »Mediengewalt« nahe legt, hält sich die publizistische Debatte nicht lange damit auf, dieser Erklärungsmöglichkeit Plausibilität zu verleihen. Die Rekonstruktion der Tat als Medienwirkung – wie sie beim Erfurter Amoklauf zu beobachten war – ist nicht mehr notwendig, denn das Verbrechen liefert seine Deutung gleich mit. Im Zentrum der Kontroverse um den Amoklauf in Emsdetten steht daher die Frage, wie auf

5 Der folgenden kurzen Analyse liegt eine Auswertung der deutschen Presse im November und Dezember 2006 über die Datenbank *LexisNexis* zugrunde. Vgl. <http://www.lexisnexis.com/de/business> vom 19.1.2007.

6 Christian Denso: »Ihr müsst alle sterben...!«, in: *Hamburger Abendblatt* vom 21.11.2006.

7 *Hamburger Abendblatt*: »Amok an der Schule – warum hat ihn niemand gestoppt?«, in: *Hamburger Abendblatt* vom 21.11.2006.

8 Simone Meyer: »Machen Computerspiele süchtig? Wenn das Internet die reale Welt ersetzt – Mediziner stellt neue Studie vor«, in: *Die Welt* vom 22.11.2006.

das Problem ›Mediengewalt‹ reagiert werden muss. Dabei prägen die Diskussion – vorwiegend von Politikern der CDU und CSU geäußerte – Forderungen, die so genannten ›Killerspiele‹ gesetzlich zu verbieten.

Als besonders nachdrücklichen Befürworter eines Herstellungs- und Verbreitungsverbots von gewalthaltigen Computerspielen zitieren die Zeitungen Bayerns Ministerpräsidenten Edmund Stoiber, der schon seit Jahren ähnliche Appelle formuliert. Nun dürfe es »keine Ausreden und Ausflüchte mehr geben«, brutale Ego-Shooter-Spiele seien »unverantwortliche und indiskutable Machwerke, die in unserer Gesellschaft keinen Platz haben dürfen.«⁹ In einem Gespräch mit Thomas Zeitner, der als Deutschland-Chef von Electronic Arts unter anderem das Spiel *Counterstrike* vertreibt, argumentiert der bayerische Innenminister Günther Beckstein, der die erneute Verbotsforderung maßgeblich initiiert hat, in der *Frankfurter Rundschau* in ähnlicher Weise:

»Ich schiebe weder der Firma Electronic Arts noch einzelnen Personen die Schuld für solche Taten zu. Aber ich bin felsenfest überzeugt: Spiele wie ›Counter-Strike‹ [sic] oder ›Medal of Honor‹ können einen Einfluss auf das Verhalten von labilen Menschen haben. Da werden Hemmschwellen herabgesetzt, es gibt Nachahmungstaten. Das sagen uns die Kriminalisten. Deswegen müssen die Killerspiele verboten werden. Es wäre allerdings nicht richtig zu behaupten, dass jeder, der stundenlang Killerspiele spielt, auch einen Mord begeht.«¹⁰

Die Argumentation der Verbotsbefürworter unterscheidet sich signifikant von einer Rhetorik der moralischen Regulation. Zwar werden auch hier nur einige – ›labile‹ – Mediennutzer als Personen identifiziert, die von Mediengewalt betroffen sein können. Allerdings behaupten diese restriktiven Regierungsbemühungen eine derart starke und gefährliche Wirkung von Computerspielen auf diese Bevölkerungsgruppe, dass die Gesellschaft nur geschützt werden kann, wenn der Stimulus beseitigt, die mediale Gewalt also verboten wird. Die nicht-normalisierende Verteilung von Risikofaktoren auf die gesamte Bevölkerung, die das Verfahren der moralischen Regulation kennzeichnet, greift hier nicht. Vielmehr operiert die Verbots-Argumentation mit einer Unterscheidung von normalen und anormalen Subjekten, wobei sichernde Maßnahmen gegen anormales Verhalten als nur dann möglich erscheinen, wenn sie zulasten der Freiheit der gesamten Bevölkerung zum Einsatz kommen. Voraussetzung ist dabei gerade nicht, dass unerwünschte Medienwirkungen zu beseitigen sind, wenn die Bevölkerung zur richtigen Mediennutzung angehalten wird. Restriktive Regierungsverfahren setzen voraus, dass eine Lenkung

9 Stoiber, zit. nach: Robert Roßmann: »Geschwätzigkeit statt Prävention. Warum es noch Killerspiele gibt«, in: Süddeutsche Zeitung vom 22.11.2006.

10 Beckstein, zit. nach: G. Schindler: »Killerspiele verbieten« – »Das ist der falsche Reflex«, in: Frankfurter Rundschau vom 18.12.2006.

der Mediennutzung nur erfolgreich ist, wenn Medienwirkung strikt kontrolliert wird – und das heißt im Fall unerwünschter Wirkung: Ihre Ursache muss beseitigt werden. Den regierten Subjekten werden dabei keine Fähigkeiten zur Selbstregierung, keine Kompetenz, das Risiko ›Medien-gewalt‹ selbst zu regulieren, zugetraut. Das bedeutet in letzter Konsequenz: Der Mediennutzer wird nicht als ein autonomes Subjekt konzipiert.

Die Verbotsforderung ist in den Presseberichten nach dem Amoklauf in Emsdetten aus diesem Grund heftig umstritten. Nicht nur die Gewalttat in der Schule, auch der wieder neu aufbrandende Ruf nach einer schärferen Reglementierung der Computerindustrie gilt als »widersinnig und beängstigend«, ja sogar als eine »kontraproduktive Geste«. ¹¹ Publizistische Diskursbeiträge, die sich kritisch mit der Verbotsdiskussion befassen, bemühen sich, die bedrohte Autonomie des Subjekts wiederherzustellen. Dies geschieht, indem sie den Mediennutzer als resistent gegenüber restriktiven Regierungsmaßnahmen entwerfen und auf diese Weise Verbote von Computerspielen als nutzlos herausstellen. Das Spiel *Counterstrike* selbst fungiert dabei als Symbol für dieses unverbrüchliche Recht auf eine selbstbestimmte Mediennutzung. 1999 ist es aufgrund von Programmierungsmodifikationen einiger Spieler selbst aus dem Verkaufsspiel ›Half-Life‹ hervorgegangen und erst nach den technischen Eingriffen der Nutzer zu einem kommerziell vermarktetem Spiel geworden. *Counterstrike* steht als »Erfindung der Szene selbst« für die Freiheit des Mediennutzers, die sich Machtstrukturen widersetzt und der auch mit Verboten nicht beizukommen ist:

»Counter Strike« [sic] liegt auf Millionen PCs weltweit, es wird auf Servern gespielt, die außerhalb deutscher Gerichtsbarkeit operieren, es lässt sich für die Weitergabe auf Schulhöfen leichter und schneller kopieren, als eine Hausaufgabe abgeschrieben ist. Die ›Counter-Strike‹-Kultur lässt sich nicht einkassieren, wegsperren, dichtmachen.« ¹²

›Killerspiele‹ zu verbieten – so die generalisierende Argumentation vieler Reglementierungs-Gegner – ist im Zeitalter des Internets nicht durchführbar. ¹³ Die Praxis der Mediennutzung selbst verhindert diese Möglichkeit, sie zu regieren. Um die Nutzlosigkeit von Verboten zu unterstreichen, wird vielfach darauf hingewiesen, dass es schon vor dem Amoklauf in Emsdetten strafbar gewesen ist, gewaltverherrlichende

11 Thomas Klingensmaier: »Reden und schießen lassen. Killerspiele zu verbieten ist keine Lösung«, in: Stuttgarter Zeitung vom 9.12.2006.

12 Ebd.

13 Vgl. exemplarisch die Argumentation des Medienforschers Jo Groebel, zit. in: R. Hebestreit: »Initiative Bayerns stößt auf Skepsis. Experten fordern Druck auf Hersteller von Killerspielen«, in: Frankfurter Rundschau vom 7.12.2006.

Computerspiele zu verbreiten.¹⁴ Die politischen Forderungen werden dann als »reflexartiger« Aktionismus bezeichnet, der eine »echte Auseinandersetzung mit den wirklichen Ursachen« des Amoklaufs verhindert: »Nach Littleton, Erfurt und jetzt nach Emsdetten offenbart sich darin [...] nur die Hilflosigkeit, mit der unsere Gesellschaft solchen schrecklichen Ereignissen gegenübersteht.«¹⁵

Die Verbotsforderung bleibt nicht ohne Rückhalt aus dem wissenschaftlichen Feld. So können beispielsweise die drastischen Thesen des Ulmer Hirnforschers Manfred Spitzer zitiert werden, die den Gegnern von Gewaltspielen »handfeste« Argumente liefern: »Wenn wir die Entwicklung so weiterlaufen lassen wie bisher, dann verursachen Bildschirme im Jahr 2020 hierzulande jährlich einige hundert Morde, einige tausend Vergewaltigungen und zehntausende von Gewaltdelikten gegen Personen.«¹⁶ Spitzer bewegt sich mit diesen Zukunftsprognosen allerdings nicht im etablierten Feld der Mediengewaltforschung, sondern in populärwissenschaftlichen Randbezirken. Die empirische Sozialforschung stützt die Verbotsforderung gerade nicht, sie liefert vielmehr plausible Gegenargumente. Erneut tritt der Mediengewalt-Experte Kunzick als Mahner vor zu starken Wirkungsthese auf:

»Es ist nicht bewiesen, dass Spiele aggressiv machen«, sagte Professor Michael Kunzick von der Universität Mainz. Zwar lasse sich belegen, dass Gewaltszenen negative Effekte haben können, das gelte »aber nur für Problemgruppen«. Den Politikern wirft der Medienwissenschaftler »Profilneurose« vor. Mit der von Beckstein angestoßenen Verbotsdiskussion werde versucht, von anderen Ursachen zur Gewaltneigung wie Arbeitslosigkeit oder fehlende Zukunftsperspektiven abzulenken.«¹⁷

Die immer wieder auftauchende Rede von der (noch) unbewiesenen Mediengewalt, die kennzeichnend für die Praxis der moralischen Regulation ist, greifen die Verbotsgegner dankbar auf: »Es gibt keinen wissenschaftlichen Beweis für einen monokausalen Zusammenhang zwischen Gewalt auf dem Bildschirm und in der Realität«, entgegnet der Electronic Arts-

- 14 Vgl. Stuttgarter Nachrichten: »Jugendschützer lehnen Killerspiel-Verbot ab. Amoktäter hinterlässt Abschiedsvideo – Bayerischer Innenminister fordert mehr Internet-Kontrollen«, in: Stuttgarter Nachrichten vom 24.11.2006.
- 15 Stuttgarter Nachrichten: »Verbot von Killerspielen – Aktiv werden statt kapitulieren – Verantwortung zeigen statt verbieten«, in: Stuttgarter Nachrichten vom 25.11.2006.
- 16 Spitzer, zit. nach: Berliner Zeitung: »Gewaltspiele. Hirnforscher an der Playstation«, in: Berliner Zeitung vom 11.12.2006.
- 17 Frank Käßner: »Weniger brutal als James Bond«. Entwickler von Killer-Computerspielen weisen Verbotsdrohung zurück. Gewaltspiele«, in: Die Welt vom 7.12.2006.

Chef Thomas Zeitner den Verbotsforderungen Günther Becksteins und verweist auf die Selbstbestimmtheit des Subjekts: »Wir leben in einer freien Gesellschaft, jeder muss selbst über sein Leben entscheiden können.«¹⁸ Den Computerspielen die Schuld an sozialer Gewalt zu geben, ist aus der Sicht der Grünen-Fraktion, wie die *Süddeutsche Zeitung* sie zitiert, ein zynisches Verhalten, das politisches Versagen zu verbergen versucht: »Schließlich habe die Wissenschaft bisher keinen einfachen Zusammenhang zwischen dem Konsum von Killerspielen und kriminellen Handlungen beweisen können.«¹⁹

Wer Verbote medialer Gewaltdarstellung als nutzlos, unangemessen oder gar als schädigend ablehnt, Mediengewalt aber dennoch als eine ernstzunehmende gesellschaftliche Gefahr ansieht, bringt – das lässt sich auch in der Pressedebatte nach dem Amoklauf in Emsdetten beobachten – eine andere Strategie zum Einsatz, die sich selbst nicht ohne Weiteres als Praxis des Regierens zu erkennen gibt. Sie findet sich in der publizistischen Debatte als Forderung einer »Kultur des Hinschauens«²⁰ wieder: »Wir müssen grundsätzlich mehr als bisher hinschauen, was Kinder und Jugendliche machen, was sie bewegt, wo sie Ängste vor der Zukunft haben«, so der Ludwigsburger »Experte für Medienpädagogik« in den *Stuttgarter Nachrichten*.²¹ Dass es sich bei diesen Forderungen häufig nur um eine leichte Modifikation der restriktiven Regierungstechnik handelt, wird etwa in der Argumentation der Bildungsministerin Annette Schavan in der *Berliner Zeitung* deutlich: »Es wäre schön, wenn man Gewaltvideos einfach verbieten könnte.« Dies sei aber nicht machbar. »Also bleibt nur der komplizierte Weg: Die Gesellschaft muss mehr am Leben von Kindern und Jugendlichen teilhaben, damit die nicht in eine ganz andere Welt abdriften.«²² Dass der Zusammenhang zwischen medialer und sozialer Gewalt wissenschaftlich ungelöst – aber grundsätzlich lösbar – ist, liefert dieser Machttechnik der *moralischen Regulation* sein entscheidendes diskursives Fundament. Wie aber unterstützt die empirische Forschung diese subtile Machttechnik, die sich nicht auf staatliche Regierungspraktiken beschränkt und ihr Eindringen in den Alltag der Bevölkerung so weit wie möglich unsichtbar hält? Ein letzter Blick auf die Aktion SCHAU HIN! soll den gegenwärtigen Einsatz der Forschung im Verfahren der moralischen Regulation veranschaulichen.

18 G. Schindler: »Killerspiele verbieten«.

19 R. Roßmann: »Geschwätzigkeit statt Prävention«.

20 Die *Stuttgarter Nachrichten* berufen sich hierbei auf einen Appell des baden-württembergischen Kultusministers Helmut Rau. Vgl. *Stuttgarter Nachrichten*: »Killerspiel-Verbot reicht nicht«, in: *Stuttgarter Nachrichten* vom 8.12.2006.

21 Ebd.

22 Jörg Michel/Daniela Vates: »Schavan fordert härtere Waffengesetze. Zustimmung auch bei der Opposition. Länderinitiative zum Verbot von Killerspielen stößt auf Bedenken«, in: *Berliner Zeitung* vom 24.11.2006.

Schau hin! Der Appell an autonome Subjekte

SCHAU HIN! geht zwar auf eine Initiative des Bundesfamilienministeriums zurück, lässt diese staatliche Fundierung jedoch weit in den Hintergrund treten, indem es den vier Partnerorganisationen – Arcor, ARD, ZDF und *TV Spielfilm* – einen zentralen Platz einräumt. Darüber hinaus verweist die Selbstdarstellung auf eine Zusammenarbeit mit »vielen Stars und Prominenten, Verbänden und Institutionen, die sich – auch auf lokaler Ebene – für die Ziele von SCHAU HIN! einsetzen und konkrete Unterstützung leisten.«²³ Die Regulationspraxis ist also breit gestreut und umgeht so den Verdacht, es könne sich um einen staatlichen Zugriff auf die Bevölkerung handeln. Jedoch bleibt die politische Institution federführend: Insbesondere stellt das Ministerium die zentrale Verbindung zur empirischen Forschung her, indem es – in Form einer Auftragsstudie – die aktuellen Ergebnisse integriert.

2004 erscheint die Studie *Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1998* – als Teil der Öffentlichkeitsarbeit der Bundesregierung – in der Form eines pdf-Dokuments auf den Internetseiten der Kampagne SCHAU HIN!²⁴. Die Autoren der Studie geben sich erst auf der letzten Seite des über 300 Seiten langen Berichts zu erkennen: Es handelt sich – wenig überraschend – um Michael Kunczik und Astrid Zipfel vom Institut für Publizistik der Universität Mainz. Kunczik hat also seit den 70er Jahren seinen Status als Gewährsmann für das Wissen über Mediengewalt nicht eingebüßt. Die Einleitung der Studie wiederholt die gängige Argumentation, mit der sich die Forschung rationalisierend einer »simplifizierenden Vorstellung von der Wirkung der Medien«, wie sie bei »Laien« im Gegensatz zu »Experten« vorherrscht, entgegenstellt, und weist eine populärwissenschaftliche Perspektive zurück, »bei der als Faustregel gilt: Je einfacher eine These aussieht, desto attraktiver und erfolgreicher ist sie für den Laien.«²⁵ Solch vereinfachenden Auffassungen von Mediengewalt halten Kunczik und Zipfel die »Komplexität der tatsächlichen Zusammenhänge«²⁶ entgegen. Damit postulieren sie eine grundsätzliche Überlegenheit der empirischen Vermessung von Mediengewalt und gehen davon aus, dass sie unabhängig von einer emotionalisierten öffentlichen Debatte operiert.

Der Bericht entfaltet dann das bekannte Bild der Forschung im etablierten Feld: Die unterschiedlichen theoretischen und methodischen Ansätze werden vorgestellt; es finden sich immer wieder Verweise auf offe-

23 SCHAU HIN!: »Eine Aktion für mehr Medienkompetenz«.

24 Vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend: *Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1998* (Autoren: Michael Kunczik/Astrid Zipfel), Stand: Juli 2004, unter http://www.schau-hin.info/fileadmin/content/Medienerziehung/langfassung_medien_und_gewalt.pdf vom 4.1.2007.

25 Ebd., S. 6.

26 Ebd., S. 7.

ne Fragen und Desiderate. Dies gelte insbesondere für das noch neue Forschungsgebiet zur Wirkung von Gewalt in Computerspielen. Bei allen Unsicherheiten wird die Mediengewalt-Formel jedoch niemals grundsätzlich zurückgewiesen, ihre Ungeklärtheit heißt immer: Der Zusammenhang ist *noch nicht ausreichend erforscht*, ein ›Beweis‹ für Mediengewalt ist *noch nicht erbracht*. An keiner Stelle entsteht jedoch der Verdacht, Mediengewalt sei widerlegt oder – was noch schlimmer wäre – wissenschaftlich überhaupt nicht zu klären. Zusammenfassend argumentieren Kunczik und Zipfel dann in der typischen Manier eines nicht-normalisierenden Verweises auf eine unbekannte Risikogruppe: »Letztlich bestätigen aktuelle Forschungsbefunde die schon länger gültige Aussage, dass *manche* Formen von Mediengewalt für *manche* Individuen unter *manchen* Bedingungen negative Folgen nach sich ziehen können.«²⁷

Im letzten Kapitel ihrer Studie über »Medienpädagogische Interventionsstrategien« gehen Kunczik und Zipfel einen Schritt über einen reinen Forschungsbericht hinaus und erklären die empirische Vermessung von Mediengewalt deutlich zu einer Regulationstechnik. Auch wenn der Kausalzusammenhang der Formel eine (noch) ungeklärte Frage ist, scheint er doch so klar zu sein, dass er bearbeitet werden muss: »Eine zentrale Funktion der Medien-und-Gewalt-Forschung sollte darin bestehen, durch ihre Befunde zur Entwicklung sinnvoller Strategien beizutragen, um negative Folgen von Mediengewalt abzumildern oder zu vermeiden.«²⁸ Erstaunlicherweise sind die Autoren, wenn sie die empirischen Wirkungsstudien über regulierende Aktionen gegen Mediengewalt – durch die Eltern, die Schule oder die Medien selbst – beurteilen, weit weniger skeptisch, als sie sich in ihrer Bewertung von Mediengewaltstudien zeigen: »Insgesamt sprechen die Befunde empirischer Untersuchungen dafür, dass medienpädagogische Maßnahmen in der Lage sind, negativen Effekten von Fernsehgewalt entgegenzuwirken.«²⁹

Kuncziks und Zipfels Bewertung der einzelnen ›Interventionsstrategien‹ zeigt, dass sich die ›sanfte Führung‹ der moralischen Regulation auf der Ebene der moralisierten Subjekte wiederholen soll; auch das Kind, das Zielobjekt der Regulation, wird als autonomes Subjekt konzipiert: Restriktive Maßnahmen der Eltern – etwa eine starke Reglementierung der Fernsehzeiten bis hin zum Fernsehverbot –, so das Ergebnis, erweisen sich häufig als kontraproduktiv, weil sie die Gefahr bergen, »das Verhältnis zu den Kindern zu belasten, Gewaltinhalte erst richtig interessant zu machen und den Gewaltfilmkonsum auf den Freundeskreis zu verlagern.«³⁰ ›Aktive Interaktionsstrategien‹ – wenn Eltern beispielsweise mit ihren Kindern über das Fernsehen sprechen, ihnen nahe legen,

27 Ebd., S. 290. Kunczik und Zipfel beziehen – im Unterschied zu der hier gewählten Verwendungsweise – den Begriff ›Mediengewalt‹ ausschließlich auf die mediale Darstellungsebene.

28 Ebd., S. 262.

29 Ebd., S. 283.

30 Ebd.

»mediale Gewaltdarstellungen moralisch zu verurteilen«³¹ – erweisen sich bei älteren Kindern als wirkungsvoller.³²

Da die *Medien und Gewalt*-Studie explizite Aussagen über den Erfolg von Regulationsmaßnahmen trifft, erweist sie sich für die Aktion SCHAU HIN! direkt anschlussfähig. In »10 Goldenen Regeln zur Fernsehnutzung«, die sich auf den Internetseiten der Kampagne finden, wird dieses »Expertenwissen« konkret angewendet. Regel 4 warnt etwa davor, das Medium nicht als Druckmittel einzusetzen, denn: »das Interesse am Fernsehen wird durch das Verbot noch gesteigert«; Regel 5 wiederum mahnt die Eltern, ihre Kinder zu einer kritischen Mediennutzung anzuhalten: »Sie sollten mit ihnen auch über Gewaltdarstellungen sprechen.« Darüber hinaus sollten die Eltern selbst ihre Vorbildfunktion nicht aus dem Blick verlieren, wie Regel 7 mahnt:

»Überdenken Sie als Vorbild für Ihre Kinder Ihr eigenes Fernsehverhalten. Zappen Sie oberflächlich oder wählen Sie Programme bewusst aus? Lassen Sie den Fernseher oft nebenbei laufen? Besser ist es, den Fernseher zu einer bestimmten Sendung einzuschalten und danach wieder abzuschalten.«³³

SCHAU HIN! legt das Problem »Mediengewalt« deutlich in den Verantwortungsbereich der Familie. Das empirische Wissen über Mediengewalt hilft in seiner Unabgeschlossenheit, diese Regierungspraxis in einer Balance zu halten, die einerseits fehlgeleitete Mediennutzung als ernstzunehmende Gefahr postuliert, andererseits immer dem Verdacht zu entkommen versucht, die Autonomie der regierten Subjekte durch eine allzu eindeutige, allzu zwingende Beweislage zu missachten. Die moralische Regulation befindet sich in einem Zustand der unverbindlichen Schwebel, der zu viel Sorge gleichermaßen zu vermeiden sucht, wie zu viel Unbekümmertheit. Manchmal stehen diese beiden Seiten sogar unverbunden nebeneinander:

»Die »Killerspiele« sind in. Aber bitte nicht in Panik verfallen, wenn Sie Ihr Kind beim Ballern »erwischt«. Ihr Kind wird durch ein Computerspiel nicht zwangsläufig zum psychopathischen Gewalttäter. Für die Entwicklung der Persönlichkeit sind immer mehrere Faktoren wichtig.

Tatsächlich bestätigen aktuelle Forschungen, dass reale Gewalt und der Konsum aggressiver Medien gemeinsam auftreten können [...].«³⁴

31 Ebd., S. 272.

32 Vgl. ebd., S. 284.

33 SCHAU HIN!: »Kinder und der Fernseher. 10 Goldene Regeln zur Fernsehnutzung«, unter <http://www.schau-hin.info/index.php?id=60> vom 22.12.2006.

34 SCHAU HIN!: »Wenn Gewalt zum Spiel wird. Die Diskussion über Gewalt in Computerspielen und ihre Wirkung auf die Spieler ist längst nicht

Die moralische Regulation von Mediengewalt ist aufgrund dieser Unentschiedenheit schwer zu greifen. Als subtile Regierungstechnik lässt sie weniger leicht als restriktive Verbotsforderungen erkennen, dass sie Vorstellungen von richtiger und falscher Mediennutzung formiert und auf diese Weise Mediennutzung regiert. Jede Position der Forschung – selbst die widerlegte Katharsisthese – kann in ihren Anleitungsschriften als *Möglichkeit* vorkommen. Sie kann eine soziale Gewalttat – wie einen erneuten Amoklauf in einer Schule – jederzeit in ihr auf Dauer gestelltes Regulierungsverfahren integrieren. Die Regulation erfolgt allein über den Verdacht, dass sich der immense Bereich der Mediengewaltforschung in der beständigen Reproduktion seines Forschungsgegenstands ›Mediengewalt‹ nicht irren kann und in einer unbestimmten Zukunft den wissenschaftlichen Beweis doch noch erbringt. Sie hält die Vermutung wach, dass es doch nicht ganz ungefährlich und harmlos sein könnte, ein Kind medialer Gewaltdarstellung auszusetzen – und damit geht die Adressierung des Medienpublikums weit über die gezielte Erziehung von Eltern in Initiativen wie SCHAU HIN! hinaus. Moralische Regulation vergegenwärtigt Mediengewalt als Vermutung immer wieder – alles andere überlässt sie der ›freiwilligen Selbstkontrolle‹ des autonomen, moralisierten Subjekts.

abgeschlossen. Viele Eltern sind verunsichert«, in: SCHAU HIN! Was Deine Kinder machen 3 (2005), H. 7, S. 6f., hier S. 6.