

Mediale Gewalt

Es handelt sich um eine Anschlussstudie an die bereits 2007 veröffentlichte und in Fachkreisen sehr gelobte Hauptstudie *Medienhandeln Jugendlicher* (Meister, Sander, Treumann u. a.). Transparent und gut lesbar wird anhand der Aussagen Jugendlicher im Alter von 12 bis 20 Jahren nun das Thema Mediale Gewalt fokussiert und vertieft. Dabei geht es sowohl um fiktionale, inszenierte Gewaltdarstellungen im Kontext verschiedener Filmgenres als auch um Medienberichte über reales Gewaltgeschehen wie die Anschläge auf das World Trade Center vom 9. September 2001 oder den Amoklauf am Erfurter Gutenberg-Gymnasium im April 2002. In den ersten beiden Kapiteln des Buches werden die theoretische Rahmung, das Forschungsdesign und die Methodologie der Studie dargelegt. Auf Grundlage des „Bielefelder Medienkompetenz-Modells“ (nach Dieter Baacke: Mediennutzung, Medienkunde, Mediengestaltung, Medienkritik) werden die Jugendlichen in sieben empirisch fundierten Clustern erfasst. Sie gehören entweder zu den „Allroundern“ (11,9%), den „Bildungsorientierten“ (20,4%), den „Konsumorientierten“ (17,4%), den „Kommunikationsorientierten“ (19,1%), den „Mediengestaltern“ (3,1%), den „Positionslosen“ (20,3%) oder den „Deprivierten“ (7,8%). Im letztgenannten Cluster häufen sich die problematischen Lebenslagen. Hier ist eine unterdurchschnittliche Bildung und Medienkompetenz versammelt und auch sonst wenig kulturelles und soziales Kapital im Bourdieu'schen Sinne vorhanden. Im dritten und vierten Kapitel,

die vom Umfang her gut die Hälfte des Buches ausmachen, kommen Jugendliche in Zitaten aus Gruppendiskussionen und qualitativen Einzelinterviews selbst zu Wort. Sie äußern sich zu ihrem Umgang mit Computerspielen und dem Fernsehen. Die von ihnen genannten Sendungen und Spiele werden in Fußnoten kurz und treffend beschrieben, so dass man nicht alles kennen muss, um die Äußerungen einordnen zu können. Im fünften Kapitel wird anhand einer standardisierten Umfrage „die Bedeutung des Faktors Medienkompetenz für die Rezeption gewaltbezogener medialer Inhalte“ empirisch ausgeleuchtet. Im Schlusskapitel werden die Befunde zusammengefasst und medienpädagogische Empfehlungen entwickelt. Die verschiedenen Ergebnisse der Studie bestätigen in der Tendenz das, was in der Medienforschung bereits als Konsens gilt, bieten aber im Detail eine Reihe neuer Gewissheiten und Denkanstöße. Für die große Mehrheit der Jugendlichen gehören fiktionale Gewaltdarstellungen derzeit zum Alltag, sie problematisieren und analysieren ihren Spaß an diesen Darstellungen im Regelfall nicht. Auf die Frage, was einen guten Film von einem schlechten unterscheidet, antwortet ein 15-jähriger „Positionsloser“: „Wenn er mir gefällt, dann war er eigentlich gut, wenn er mir nicht so gefallen hat, dann [nicht]; weiß jetzt auch nicht, wie ich das erklären soll“ (S. 170). Das Lieblingsgenre der Jugendlichen ist der Horrorfilm (76,8%), gefolgt von Action- und Katastrophenfilmen (71,4%). Immerhin noch 60% favorisieren Krimis und Thriller. Das macht

deutlich, dass eine „allgemeine Präferenz für gewalthaltige Filmgenres unter Jugendlichen kein Minderheitenphänomen darstellt“ (S. 185), wenngleich es immer noch so ist, dass die Mädchen und jungen Frauen eine insgesamt viel geringere Affinität zu gewaltbetonten Filmgenres zeigen.

Die männlichen Fans des Kriegsfilm-Genres versammeln sich mehrheitlich im Cluster der „Deprivierten“, wo auch die Mehrzahl derer, die sich der rechtsradikalen Szene der Skinheads zurechnen, zu finden ist. Kriegsfilme schlagen in der Beliebtheit bei den Jugendlichen mit insgesamt 37,3 % allerdings immer noch den Western, der nur 13,1 % von ihnen begeistern kann.

Es geht den Jugendlichen bei Computerspielen und beim Fernsehen um Spaß und Erholung, um Angstlust, Peerkommunikation und die aktuelle Technik, aber auch um Abgrenzung und Identitätsentwicklung. „[...] bei der Rezeption gewaltbezogener Formate zeigen sich Parallelen zu allgemeinen handlungsleitenden Themen Jugendlicher, die auf das entlastende Moment bei der Betrachtung entsprechender Inhalte verweisen. So scheinen insbesondere die bei Jugendlichen besonders beliebten Mysteryserien allgemeine Unsicherheiten aufzugreifen und letztlich auch zu bestätigen“ (S. 55).

Das Nutzungsverhalten verrät viel über die aktuelle Befindlichkeit und subjektiv empfundene Defizite der Jugendlichen und bietet daher auch Ansätze für medienpädagogische Angebote. Es lässt sich allerdings nicht belegen, dass das Fernsehen Jugendliche durch die Darstellung gewaltbezogener Inhalte zu gewaltbefürwortenden

Orientierungsmustern animiert, denen es entgegenzuwirken gilt. „Wenn überhaupt, sind es spezifische Strategien der Präsentation und Aufbereitung, die indirekt durch Prozesse der Identifikation mit Opfern von Gewalttaten zu einer Gewalt tolerierenden Haltung führen, die sich dann häufig in dem Wunsch nach Vergeltung manifestiert“ (S. 72). Das gilt vor allem für die jüngeren Jugendlichen, die älteren zeigen bereits differenziertere Bewertungsmaßstäbe.

Die Jugendlichen unterscheiden zwischen inszenierter Gewalt und tatsächlicher Gewalt und setzen sie nicht in Beziehung zueinander. Sie finden inszenierte Gewaltdarstellungen gerade deshalb faszinierend, weil sie aus ihrer Sicht nicht der Alltagsrealität entsprechen. Eine Wechselwirkung zwischen medialer und realer Gewalt erkennen sie nicht, auch nicht in Bezug auf Computerspiele wie *Counterstrike* und den Amoklauf von Erfurt. Sie geben zu Protokoll, dass solche Spiele eher zu einem Aggressionsabbau als dem von Erwachsenen vermuteten Aggressionsaufbau führten. Diese Selbsteinschätzung trifft sicher für die breite Mehrheit zu. Das ändert allerdings nichts daran, dass es eine potenzielle Problemgruppe gibt, die bei grundsätzlich bestehender Gewaltbereitschaft bevorzugt gewaltaffine Medieninhalte konsumiert (vgl. S. 200 ff.)

Interessant sind auch die Gedanken der Jugendlichen zur Auswirkung von medialen Gewaltdarstellungen auf Kinder. Von einer Wirkungslosigkeit oder positiven Auswirkungen gehen sie nicht aus, sondern vermuten – ganz wie die professionellen Jugendschützer – Angst, Nachahmung, eine gewisse Form der

Abstumpfung oder Desillusionierung durch die „Zerstörung kindgerechter Weltbilder. Es zeigt sich, dass verschiedene Jugendliche die Gefahren, die in der Visualisierung von Gewalt und deren Folgen liegen, differenziert beurteilen und sehr unterschiedliche Vorstellungen von Medienwirkungen problematisieren“ (S. 63).

Fragen nach der richtigen Medienerziehung von Kindern und der Medienerziehung der eigenen Kinder werden souverän beantwortet und laufen auf das Motto „eher beibringen als verbieten“ hinaus (S. 111). Ein 12-Jähriger meint: „[...] aber die spiele ich ja selber, dann kann ich das ja den Kindern nicht verbieten“ (S. 162). Einige der Jugendlichen wollen zeitliche und inhaltliche Richtlinien vorgeben, andere zumindest Computerspiele verbieten, bei denen es „nur so ums Töten geht“ – ebenso wie „diese Seiten halt, die ins Pornografische gehen“ (Danny, 15 Jahre, S. 137). Der Sinn von Schutzräumen für Kinder wird nicht in Frage gestellt, was darauf schließen lässt, dass sich die Jugendlichen in ihrer noch nicht allzu fernliegenden Kindheit durch mediale Darstellungen von Gewalt gelegentlich beeinträchtigt und überfordert fühlten. Auch die Autorinnen und Autoren der Studie monieren, dass Gewalt mit Blick auf die Quote oft unnötig detailreich in Szene gesetzt werde und die Programmverantwortlichen hier überlegen müssten, ob eine andere Darstellungsweise für ein junges Publikum nicht angemessener wäre. Was das Buch auszeichnet und zum Lesevergnügen macht, ist die präzise, unaufgeregte und unpräntentöse Beschreibung und Interpretation jugendlicher Sichtweisen.



**Dorothee M. Meister/Uwe Sander/
Klaus Peter Treumann/Eckhard Burkatzki/
Jörg Hagedorn/Mareike Strotmann/
Claudia Wegener:**

Mediale Gewalt. Ihre Rezeption, Wahrnehmung und Bewertung durch Jugendliche. Wiesbaden 2008: VS-Verlag für Sozialwissenschaften. 231 Seiten mit 11 Abb. u. 11 Tab., 29,90 Euro