

Dies ist eine von den Autor:innen erstellte und redigierte Version eines zur Veröffentlichung angenommenen Beitrags. Die offizielle Version ist:

Brosius, H.-B., & Kümpel, A. S. (2014). Aggression, Gewalt und Kriminalität als Gegenstand der Wissenschaften - Medien- und Kommunikationswissenschaften. In W. Melzer, D. Hermann, U. Sandfuchs, M. Schäfer, W. Schubarth, & P. Daschner (Hrsg.), *Handbuch Aggression, Gewalt und Kriminalität bei Kindern und Jugendlichen* (S. 155–159). Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

Aggression, Gewalt und Kriminalität als Gegenstand der Wissenschaften - Medien- und Kommunikationswissenschaften

Hans-Bernd Brosius & Anna Sophie Kümpel

1: Zur Debatte um die Auswirkungen medialer Gewalt

Kaum ein Forschungsfeld in der Kommunikationswissenschaft wird so stark durch Einzelereignisse und die daran jeweils anschließende gesellschaftliche Debatte geprägt wie die Gewaltforschung. Die Diskussion um die möglicherweise schädlichen Auswirkungen von Mediengewalt reicht historisch gesehen weit zurück (Kunczik & Zipfel 2006). Schon Platon und Aristoteles diskutierten heftig darüber. Platon befürchtete, dass Gewalt in Gedichten und Theaterstücken Jugendliche gefährdet, Aristoteles hingegen glaubte, dass sie kathartische Effekte hat. Vor dem Hintergrund einer anhaltend hohen Mediennutzung in der Bevölkerung und der weit verbreiteten Wahrnehmung einer immer stärker abnehmenden Qualität der Angebote stehen die Medien im Generalverdacht, negative Wirkungen zu haben und insbesondere für gewalttätige Taten Einzelner verantwortlich zu sein. Historisch gesehen gilt dies vor allem dann, wenn ‚neue Medien‘ auftreten: In den 50er-Jahren das Fernsehen, dann der Videorekorder, dann Spiele auf Konsolen, dann das Internet. Dass das Muster dabei immer ähnlich ist, kann an den beiden spektakulärsten Fällen in Deutschland verdeutlicht werden: 2002 tötete ein 19-Jähriger am Erfurter Gutenberg-Gymnasium 16 Menschen, 2009 wurden an der Albertville-Realschule in Winnenden 15 Menschen von ihrem 17-jährigen Mitschüler erschossen. Die Medien berichteten ausführlich über den Konsum von gewalthaltigen Computerspielen und Filmen, mit denen die Täter einen Großteil ihrer Freizeit verbracht haben sollen. Ego-Shooter-Spiele wie „Counter-Strike“ oder vermeintlich gewaltverherrlichende Spielfilme und Musik wurden in der medienwirksamen Diskussion als Verursacher gewalttätigen Verhaltens genannt und entsprechend rege diskutiert. Ähnliche Fälle sind auch aus anderen Ländern bekannt, vor allem aus den USA, wo es etwa 1999 an der Columbine High School in Littleton, 2007 an der Universität von Virginia oder Ende 2012 an der Sandy Hook Elementary School in Newtown zu vergleichbaren Reaktionen kam.

So eindrucksvoll diese Einzelereignisse zu belegen scheinen, dass Gewaltdarstellungen schädliche Wirkungen haben, so vielschichtig und zum Teil widersprüchlich scheint die Literaturlage zu sein (Kunczik & Zipfel 2006; Früh & Brosius 2008). Dies nehmen Filmproduzenten und Fernsehveranstalter häufig zum Anlass, um in die Offensive zu gehen und die negativen Wirkungen von Gewalt generell zu bestreiten oder gar positive Wirkungen zu unterstellen. Generell entsteht in der Diskussion über wissenschaftliche Ergebnisse der Gewaltforschung der Eindruck, die empirisch nachgewiesenen Zusammenhänge seien schwach und die Studien angreifbar. Klare Antworten und Schuldzuweisungen sind daher nicht zu erwarten. Mittlerweile stehen vielmehr die Randbedingungen auf Seiten der Medien, der Inhalte und der Rezipienten im Mittelpunkt, welche die schädliche Wirkung von Gewalt verstärken oder abschwächen können.

2: Theoretische Ansätze

Kunczik und Zipfel (2006) unterscheiden insgesamt 14 theoretische Ansätze zur Wirkung medialer Gewaltdarstellungen, die sich wiederum grob unter vier Thesen subsumieren lassen. Die *Stimulationsthese* geht davon aus, dass die Bereitschaft zu eigener Gewaltanwendung durch die Rezeption gewalthaltiger Medieninhalte gesteigert wird, wobei Abwandlungen dieser These verschiedene intervenierende Variablen – wie beispielsweise die bereits vorhandene Gewaltbereitschaft oder Merkmale der gezeigten Gewalt – benennen. Im Gegensatz dazu wird im Rahmen der *Nullhypothese* angenommen, dass keinerlei Zusammenhang zwischen Medien und Gewalt besteht und Gewaltdarstellungen für die Entstehung realer Gewalt letztlich bedeutungslos sind. Gemäß der *Ambivalenzthese* kann der Konsum medialer Gewalt je nach Gemengelage eigene Gewalt sowohl verhindern als auch erzeugen. Und die *Katharsis-These* schließlich geht davon aus, dass die Rezeption medialer Gewalt die Bereitschaft zur Gewaltanwendung durch das stellvertretende (Mit-)Erleben fiktiver Gewaltakte nicht erhöht, sondern vermindert.

Obwohl es mittlerweile einen großen Korpus an Forschungsergebnissen gibt, der die grundsätzliche Wirkung von Mediengewalt bestätigt, macht eine differenzierte Betrachtung deutlich, dass es eine Vielzahl an moderierenden Variablen gibt, die die potenziellen negativen Effekte verstärken oder vermindern. Denkbar ist somit, dass alle vier Thesen nebeneinander Bestand haben können bzw. eine komplexere Theorie nötig ist, um die Facetten möglicher Wirkungen zu systematisieren. Im Folgenden sollen nun dennoch einige der zentralen Ansätze knapp vorgestellt werden, um einen Eindruck von der theoretischen Debatte zu gewinnen.

Die wohl älteste These zur Wirkung von Gewalt stellt die bereits erwähnte *Katharsis-These* dar (Feshbach 1961), die auf Aristoteles zurückgeführt werden kann und davon ausgeht, dass der Mensch über einen natürlichen Aggressionstrieb verfügt, den er gelegentlich ausleben muss. Dies muss jedoch nicht notwendigerweise in Form realer Gewaltakte geschehen, sondern kann ‚stellvertretend‘ in der eigenen Phantasie vollzogen werden. Das Beobachten und gedankliche Miterleben dargestellter Gewalt hilft gemäß der Katharsis-These letztlich dabei, den eigenen Aggressionstrieb abzuleiten und reale Aggression zu vermindern. Insgesamt gibt es verschiedene Varianten der These, die entweder von einem globalen Effekt ausgehen oder moderierende Einflüsse wie die emotionale Erregung des Rezipienten oder die Art der Gewaltdarstellung berücksichtigen.

Als Spezifizierung der Stimulationsthese kann die *Excitation-Transfer-Theorie* (Tannenbaum & Zillmann 1975) gesehen werden, wobei hier vor allem kurzfristige Effekte im Zentrum stehen. Demnach sind nicht nur gewalthaltige, sondern auch erotische oder sportbetonte Medieninhalte dazu in der Lage, unspezifische emotionale Erregungszustände auszulösen. Welches Verhalten Rezipienten nach der Rezeption ausüben, ist dann jedoch situationsspezifisch und steht in keiner qualitativen Verbindung zum gesehenen Medieninhalt. Wenn also jemand durch eine Sportsendung emotional erregt wurde, wird er später – so die Annahme – in einem Kontext, der Aggressionen nahelegt, aggressiv reagieren, in einem sozialen Kontext dagegen prosozial.

Eine weitere Theorie, die im Rahmen der Gewaltwirkungsforschung die vermutlich größte Bedeutung gewonnen hat, ist die *Theorie des sozialen Lernens* (Bandura 1964), die Verhalten als Resultat einer Wechselwirkung aus Person und Umwelt konzipiert. Die Theorie unterscheidet dabei zwei Stufen: Auf der ersten Stufe bauen Menschen durch Beobachten des Verhaltens anderer ein Verhaltensrepertoire auf, das ihnen fortan zumindest potenziell zur Verfügung steht. Aus dem beobachteten Verhalten Dritter werden Handlungsmuster abgeleitet, neue Erwartungen entstehen. Dieses gelernte Verhalten muss jedoch nicht immer ad hoc angewendet werden: Ob eine

Verhaltensweise ausgeübt wird, hängt von der Situation, der Motivation des Handelnden, der Verfügbarkeit der Mittel sowie den erwarteten Konsequenzen ab.

3: Empirische Befunde

Die Vielzahl an Befunden zur Wirkung medialer Gewalt verlangt nach einem systematischen Forschungsüberblick, der die Erkenntnisse einzelner Studien zusammenführt und bestehendes Wissen integriert. Dazu eignen sich Meta-Analysen, die in der Medien-und-Gewaltforschung bereits mehrfach und für verschiedene Inhaltstypen durchgeführt worden sind (Kunczik & Zipfel 2006, 243). Im Kontext von medialer Gewalt in TV und Film etwa kommt Comstock (2004) nach einer Sichtung von sieben zwischen 1977 und 2001 entstandenen Meta-Analysen zu der Erkenntnis, dass tatsächlich ein positiver Zusammenhang zwischen der Rezeption von Mediengewalt und aggressivem bzw. antisozialem Verhalten besteht. Obschon dieser Befund sowohl in Fragebogen- als auch in Experimentalstudien nachgewiesen werden konnte, muss einschränkend festgehalten werden, dass a) die gefundenen Effektgrößen letztlich auf einen nur schwachen bis mittleren Zusammenhang hindeuten und b) viele der einbezogenen Studien methodische Mängel aufweisen, die insbesondere bei einer metaanalytischen Betrachtung leicht in den Hintergrund geraten.

Während die Beschäftigung mit den Auswirkungen von Gewalt in Film und TV in den vergangenen Jahren zusehends an Bedeutung verloren hat, wendet sich die empirische Forschung nun vor allem gewalthaltigen Videospielen und der Frage zu, wie (stark) deren Inhalte Aggressivität und Empathiefähigkeit beeinflussen. Bei der Auseinandersetzung mit empirischen Studien stößt man vor allem auf zwei Namen – Craig Anderson und Christopher Ferguson –, die zugleich als Stellvertreter für zwei unterschiedliche Perspektiven auf Gewalt in Spielen gesehen werden können: Während das Forschungsteam um Anderson zuletzt 2010 auf Basis einer Meta-Analyse zu dem Schluss kam, dass die Nutzung gewalthaltiger Videospielen einen kausalen Risikofaktor für gesteigertes aggressives Verhalten darstellt (Anderson u.a. 2010), kritisieren Ferguson und Kilburn (2010), dass der Einfluss gewalthaltiger Videospiele auf Aggressionen deutlich überinterpretiert wird. So hätten Anderson und Kollegen viele Studien in ihre Analyse aufgenommen, deren Messung der abhängigen Variable(n) mit tatsächlicher Aggression nur wenig zu tun hätte sowie relevante Kontrollgrößen schlichtweg ignoriert. Darüber hinaus spräche die gefundene – und wegen fehlender Drittvariablenkontrolle vermutlich noch immer überschätzte – Effektstärke von $r=0,15$ ohnehin nur für eine schwache Beziehung zwischen der Nutzung gewalthaltiger Videospiele und aggressivem Verhalten.

Natürlich darf dabei nicht aus dem Blick geraten, dass Gewalt in Serien, Filmen oder Spielen auf Aggregatebene zwar nur wenig Einfluss auf reales aggressives Verhalten haben dürfte, für *bestimmte* Personen jedoch ein ungleich größeres Risiko darstellen kann. So deuten die Befunde zum Einfluss von Personenvariablen darauf hin, dass männliche Rezipienten stärker von den negativen Wirkungen betroffen sind als weibliche Rezipienten und ein prekäres soziales Umfeld sowie unmittelbare Erfahrungen von Gewalt in Familie und Schule ebenfalls die Wirkung medialer Gewalt verstärken können (Kunczik & Zipfel 2006).

4: Fazit und Ausblick

Aus den empirischen Befunden kann man zumindest schlussfolgern, dass violente Medieninhalte kaum besänftigend auf Rezipienten wirken. Wenn Mediengewalt Effekte hat, dann sind es unter den meisten Umständen wohl eher *negative*. Allerdings sollte man nicht aus den Augen verlieren, dass Mediengewalt nur ein Faktor unter

vielen ist, der dazu führen kann, dass jemand gewalttätig wird. Es wäre auch viel zu leicht, uns selbst als Eltern, Erzieher oder Mitmenschen so aus der Verantwortung zu stehlen. Nicht nur die Medien gestalten die soziale Umwelt, in der wir leben – wir selber tun das genauso.

Was also von der wissenschaftlichen Diskussion zurückbleibt, ist die nicht immer zufriedenstellende Erkenntnis, dass monokausale Schlüsse meist zu kurz greifen: Aggressives antisoziales Verhalten entsteht nicht plötzlich aufgrund einer einzelnen Medienrezeption, sondern steht meist am Ende einer Verkettung von sozialen, situativen und personenspezifischen Faktoren. Mediengewalt ist dabei ein Faktor unter mehreren, möglicherweise nicht einmal der wichtigste, wenn es darum geht, reales aggressives Verhalten zu erklären. Mediengewalt stellt aber sicherlich ein Risiko dar; die dauerhafte Rezeption entsprechender Inhalte erhöht einfach die Chance, selbst aggressiv zu sein. Das von Anderson & Bushman (2002) entwickelte „General Aggression Model“ bildet die Komplexität dieser Zusammenhänge ab und sei interessierten Lesern sehr ans Herz gelegt.

Die gesellschaftliche Debatte um die Gefährlichkeit von Mediengewalt dreht sich hauptsächlich um unterhaltende, fiktionale Medieninhalte wie Computerspiele und Spielfilme. Dagegen tritt die Rolle der Nachrichtenberichterstattung über Gewalt in den Hintergrund, obwohl relativ sicher ist, dass Medienberichte – etwa über Bombendrohungen, Terroranschläge oder Amokläufe – Nachahmungstaten hervorrufen können. Womöglich ist es dann nicht in erster Linie die fiktionale Unterhaltungsgewalt, sondern die Berichterstattung darüber, welche entweder selbst schädliche Wirkungen hat oder durch ihre Art die schädliche Wirkung von Unterhaltungsgewalt verstärken kann. Hier scheint uns in nächster Zeit verstärkter Forschungsbedarf gegeben.

Literatur

- Anderson, C. A.; Bushman, B. J. (2002): Human aggression. In: *Review Of Psychology*, 53, Nr. 1, 27–51.
- Anderson, C. A.; Shibuya, A.; Ihori, N.; Swing, E. L.; Bushman, B. J.; Sakamoto, A.; Rothstein, H. R.; Saleem, M. (2010): Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. In: *Psychological Bulletin*, 136, Nr. 2, 151–173.
- Bandura, A. (1964): What TV violence can do to your child. In: Larsen, O. N. (Hrsg.): *Violence and the mass media*. New York, 123–130.
- Comstock, G. (2004): Paths from television violence to aggression: Reinterpreting the evidence. In: Shrum, L. J. (Hrsg.): *The psychology of entertainment media. Blurring the lines between entertainment and persuasion*. Mahwah (NJ), London, 193–211.
- Ferguson, C. J.; Kilburn, J. (2010): Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in eastern and western nations: Comment on Anderson et al. (2010). In: *Psychological Bulletin*, 136, Nr. 2, 174–178.
- Feshbach, S. (1961): The stimulating versus cathartic effects of a vicarious aggressive activity. In: *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, Nr. 2, 381–385.
- Früh, H.; Brosius, H.-B. (2008): Gewalt in den Medien. In: Batinic, B.; Appel, M. (Hrsg.): *Medienpsychologie*. Berlin, 177–194.
- Kunczik, M.; Zipfel, A. (2006): *Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch*. Köln.
- Tannenbaum, P. H.; Zillmann, D. (1975): Emotional arousal in the facilitation of aggression through communication. In: Berkowitz, L. (Hrsg.): *Advances in experimental psychology* (Vol. 8). New York, 149–192.