

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

Brosius, H.-B., Peter, C., & Kümpel, A. S. (2018). Medien und Gewalt. In D. Hermann & A. Pöge (Hrsg.), *Kriminalsoziologie. Handbuch für Wissenschaft und Praxis* (S. 233–245). Baden-Baden: Nomos. <https://doi.org/10.5771/9783845271842-232>

Medien und Gewalt

Hans-Bernd Brosius, Christina Peter & Anna Sophie Kümpel

1. Einleitung

Am 22. Juli 2016 erschoss der 18-jährige David S. im Olympia-Einkaufszentrum neun Menschen und verletzte weitere vier, bevor er sich selbst richtete. Wir wählen dieses Beispiel als Einstieg in unseren Beitrag, da sich daran zahlreiche kommunikationswissenschaftliche Fragestellungen rund um das Thema „Medien und Gewalt“ illustrieren lassen. Ein Bereich umfasst die *Darstellung* von Gewalt in den Medien (Kapitel 2). Bei Amokläufen, aber auch im Rahmen der alltäglichen Berichterstattung über Gewalttaten, stellen sich zunächst ethische Fragen: Wird der Täter gezeigt? Wird sein vollständiger Name genannt? Wie viel Platz räumt man der Berichterstattung ein, wie viel „Bühne“ bietet man damit einem Täter? Diese Entscheidungen werden – gerade im Falle von Terroranschlägen oder Amokläufen – unter enormem Zeitdruck getroffen: Ein großes Informationsinteresse auf Rezipientenseite steht einem „Informationsvakuum“ auf Medien-seite gegenüber, was dazu führt, dass sich Massenmedien an Spekulationen beteiligen und Informationspausen durch Videomitschnitte oder Bilder des Tatortes füllen. Aber auch abseits solcher extremen Gewaltverbrechen umfasst die alltägliche Berichterstattung Gewaltdarstellung in unterschiedlicher Form: Gewalt, Negativität und Schaden sind zentrale Nachrichtenfaktoren, gewalthaltige Inhalte werden entsprechend nahezu reflexartig publiziert.

Das Beispiel des Münchner Amoklaufs eignet sich auch, um die Debatte über die Schädlichkeit fiktionaler, gewalthaltiger Medieninhalte zu illustrieren: Wie auch bei vielen vergangenen Amokläufen spielte David S. Berichten zufolge regelmäßig Ego-Shooter, was kurz nach der Tat erneut eine Diskussion um das Verbot solcher Spiele entfachte. Dahinter steht eine relativ einfache Ursache-Wirkungs-Vermutung: Die Rezeption von gewalthaltigen Spielen führt zu Gewalt im echten Leben. Entsprechend beschäftigt sich

ein zweiter Teil der Forschung mit der Frage, ob gewalthaltige Darstellungen eine *Wirkung* auf die Rezipienten haben und wie diese aussieht. Wie Kapitel 3 zeigen wird, bietet sich dabei ein etwas differenzierteres Bild als die Dichotomisierung in gefährliche vs. ungefährliche Medien, wie sie im öffentlichen Diskurs meist vollzogen wird. Fiktionale Gewaltdarstellungen sind zudem Gegenstand der Diskussion um Jugendschutz; trotz rechtlicher Auflagen und Einschränkungen kommen Kinder und Jugendliche vor allem im Fernsehen vielfach mit Gewaltdarstellungen in Kontakt, sowohl in realer als auch in fiktionaler Form.

Der vorliegende Beitrag beschäftigt sich mit dem Thema Medien und Gewalt aus zwei Perspektiven: Der Darstellung von Gewalt in den Medien und der Wirkung von gewalthaltigen Inhalten auf Rezipienten. Neben rechtlichen Rahmenbedingungen und Befunden zur Darstellung und Wirkung von Mediengewalt geht der Beitrag vor allem auch auf ethische Fragen im Zusammenhang mit Gewaltdarstellungen ein.

2. Zur Darstellung von Gewalt in den Medien

Der Begriff Gewalt wird in der Forschung unterschiedlich definiert. Die wohl am häufigsten zitierte Definition ist die relativ breit angelegte von Früh (2001); danach ist Gewalt „die realisierte oder beabsichtigte, bewusste (nicht unbedingt geplante) Schädigung von Personen, Tieren, Pflanzen oder Sachen“ (S. 39). Unter diese Definition fallen auch Tatbestände, die einem durch das Alltagsverständnis von Gewalt möglicherweise nicht unmittelbar in den Sinn kommen, z.B. Mobbing oder Drohungen. In der Strukturierung von Merten (1999) wird entsprechend unter anderem auch zwischen physischer und psychischer Gewalt unterschieden. Einige Definitionen fokussieren auf personale Gewalt, also die Schädigung anderer durch eine Person, im Gegensatz zur strukturellen Gewalt (z.B. Ungerechtigkeit innerhalb eines Systems, Kunczik 1994). Einige Autoren schließen in ihre Definitionen auch nicht-intentionale bzw. natürliche Gewalt mit ein, worunter dann z.B. auch Naturkatastrophen fallen (Gleich/Groebel 1993, S. 49). Dies wird in der Gewaltforschung kritisch diskutiert, da einige Forscher argumentieren, dass für die Wirkung die Intentionalität der Tat den entscheidenden Faktor darstellt (vgl. Diskussion bei Kunczik/Zipfel 2006, S. 44). Welche Definition man Untersuchungen zugrunde legt, ist auch entscheidend für die Beantwortung der Frage, wie viel Gewalt in den Medien vorkommt. Entsprechend kommen Inhaltsanalysen hier zu sehr unterschiedlichen Ergebnissen (vgl. nachfolgende Kapitel).

Die Darstellung von Gewalt in den Medien ist an einige rechtliche Rahmenbedingungen geknüpft (vgl. dazu Früh/Brosius 2008; Gleich 2004). Durch das Strafgesetzbuch ist die Darstellung und Verbreitung von Inhalten untersagt, die zum Rassenhass anstacheln, Gewalt verharmlosen oder in menschenverachtender Weise darstellen. Darüber hinaus ist Gewalt im Zusammenhang mit sexuellen Darstellungen strikt reglementiert. Durch

das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften ist der Zugang von Jugendlichen zu gewalthaltigen Inhalten geregelt. Potenziell jugendgefährdende Inhalte werden durch die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* (BPjM) geprüft und indiziert. Solche Inhalte dürfen nicht an Kinder und Jugendliche weitergegeben werden, für Erwachsene wird der Zugang zumindest erschwert. Im Rundfunkstaatsvertrag ist festgelegt, dass indizierte Sendungen nur zwischen 23 und 6 Uhr ausgestrahlt werden dürfen. Zusätzlich dazu legt die *Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft* (FSK) Altersempfehlungen für Filme und Videoinhalte fest, an der sich die Fernsehsender bei der Sendezeit von solchen Inhalten orientieren (z.B. werden Filme mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren erst nach 22 Uhr gezeigt).

Maurer und Reinemann (2006) unterscheiden zwischen der Darstellung realer Gewalt in der Berichterstattung und fiktionaler Gewalt in Unterhaltungsangeboten. Diese Unterscheidung ist nicht nur aufgrund der Art von Gewalt sinnvoll, sondern auch hinsichtlich der Motivation, Gewalt darzustellen: Während die Berichterstattung über reale Gewalt auf das Informationsbedürfnis der Gesellschaft abzielt und entsprechend bewertet wird, stehen für fiktionale Inhalte das Unterhaltungsbedürfnis im Vordergrund bzw. wird auf die künstlerische Freiheit verwiesen.

2.1 Gewalt in der alltäglichen Berichterstattung

Wenn im öffentlichen Diskurs von Gewalt in den Medien die Rede ist, geht es meist um fiktionale Gewalt im Fernsehen oder in Computerspielen. Gewalt begegnet uns aber auch in der alltäglichen Berichterstattung, überwiegend in Form von Verbrechen und Kriminalität bzw. Kriegsberichterstattung. Im kommunikationswissenschaftlichen Kontext sind hier zunächst die Selektionskriterien interessant, die zur Auswahl gewalthaltiger Nachrichten führen. Die hohe Publikationswahrscheinlichkeit von Gewalt lässt sich durch die Nachrichtenwerttheorie erklären (vgl. ausführlich Maier et al. 2010): Ereignissen bzw. Nachrichten werden bestimmte Faktoren zugeschrieben, die ihre Publikationswürdigkeit bestimmen. Solche Nachrichtenfaktoren sind z.B. Prominenz, Reichweite, Nähe des Ereignisortes oder Überraschungen – aber eben auch Negativität, Schaden und Aggression (Maier et al. 2010). Je mehr Nachrichtenfaktoren auf eine Nachricht zutreffen, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass diese Nachricht im Mediensystem weitergeleitet und publiziert wird (Kepplinger 1998).

Die News-Bias-Forschung beschäftigt sich mit der Frage, welche systematischen Verzerrungen in der Berichterstattung im Vergleich zur Realität vorkommen. Empirisch konnte hier ermittelt werden, dass Verbrechen und Kriminalität eine höhere Publikationschance haben als andere Gegenstände (Staab 1990). Dazu zeigen Untersuchungen, dass eine relativ starke Verzerrung in Richtung extremer Gewalt besteht: Sexual- und

Tötungsdelikte kommen in den Medien sehr häufig bzw. an prominenter Stelle vor, obwohl sie in der Realität nur einen geringen Anteil an Verbrechen ausmachen; Diebstahl und andere leichtere Vergehen kommen dagegen überproportional selten vor (Grimm et al. 2005; van Um et al. 2015). In der Forschung spricht man hier von einem „Crime Bias“ der Berichterstattung. Brosius und Esser (1995) konnten zudem zeigen, dass spektakuläre Verbrechensfälle als eine Art Schlüsselereignis fungieren und in der Folge Berichterstattung über ähnliche Fälle nach sich ziehen, die es sonst nicht – oder zumindest nicht prominent – in die Medien geschafft hätten, wodurch der Eindruck einer regelrechten Gewaltwelle entstehen kann.

2.2 Ethische Überlegungen zur Darstellung von Gewalt in der Berichterstattung

Neben der Frage, wie häufig (welche Form von) Gewalt in den Medien dargestellt wird, ist auch die Frage nach der Detailliertheit der Darstellungen wichtig, z.B. ob man Bilder oder Namen der Täter oder Einzelheiten zum Tathergang veröffentlicht. Überlegungen dazu betreffen unterschiedliche Aspekte: Zunächst geht es um ethische Fragen, z.B. die Würde von Opfern, Tätern und Angehörigen. Im Rahmen des Amoklaufs in München rügte der Deutsche Presserat die Veröffentlichung von Portrait-Bildern der Opfer auf Bild.de, die deren Facebook-Profilen entnommen wurden. Die Veröffentlichung von Name und Foto des Täters hingegen wurde als zulässig erachtet: „Das öffentliche Interesse am Täter ist höher zu bewerten als der Schutz der Persönlichkeit“ (Deutscher Presserat 2016, S. 1).

Ethische Überlegungen zur Darstellung einer Gewalttat betreffen aber auch die Frage, was man dem Publikum zumuten darf. Einige Untersuchungen konnten eine deutliche Zunahme der visuellen Darstellung von Gewalt in der Berichterstattung zeigen, unter anderem Bilder von Tatorten oder Opfern (Bruns/Marcinkowski 1997; Winterhoff-Spurk et al. 2005; für einen ausführlichen Überblick siehe Maurer/Reinemann 2006). Dies liegt vor allem auch daran, dass den Medien in der heutigen Zeit durch soziale Netzwerkseiten und Smartphones deutlich mehr Bilder zur Verfügung stehen: Das Video des Amokläufers in München, das ihn beim Schießen auf Passanten zeigt und auf allen Fernsehsendern zu sehen war, wurde von einer Passantin aufgenommen. Unter anderem wegen der Ausstrahlung dieses Videomitschnitts gab es im Rahmen des Münchner Amoklaufs eine ungewöhnlich hohe Anzahl an Zuschauerbeschwerden. Der gewalthaltige Inhalt des Videos sowie dessen Ausstrahlung am folgenden Nachmittag sahen einige Zuschauer als Verstoß gegen den Jugendschutz (Hausner 2016). Solche Beschwerden sind vor allem im Lichte des andauernden Vorwurfs, die Medien zeigen lediglich, was

das Publikum sehen wolle, interessant. „Die Qualität der Beschwerden zeigt eine erfreulich kritische Kompetenz des Publikums“, so Uwe Conrad, Direktor der Landesmedienanstalt Saarland (die Medienanstalten 2016).

Die Diskussion um die Angemessenheit von Gewaltdarstellungen rangiert zwischen realitätsgetreuer Darstellung auf der einen Seite und unangemessen sensationalistischer Berichterstattung auf der anderen. Gerade im Kontext von Kriegen und gewalthaltigen Konflikten werden in den Medien Aufnahmen gezeigt, die die öffentliche Diskussion spalten. In einem Artikel zum Bürgerkrieg in Liberia 2003 zeigte die BILD-Zeitung unter der Überschrift „Blut-Hölle Afrika“ das Foto eines Kämpfers mit abgetrenntem Kopf eines Gegners in der Hand. Der deutsche Presserat wies die zahlreichen Leserbeschwerden zurück, mit der Begründung, dass eine Darstellung der „realen Schrecken des Krieges“ zu einer faktentreuen Berichterstattung gehöre und solche Bilder „Aufmerksamkeit für Krieg und Gräuel sowie Mitgefühl mit den Opfern“ wecken könne (Langer 2005, S. 1). Die Veröffentlichung eines Standbilds aus einem IS-Video von 2004, das einen IS-Kämpfer mit abgetrenntem Kopf des 2012 getöteten US-Journalisten Nicholas Berg zeigte, führte dagegen zu einer öffentlichen Rüge der BILD-Zeitung durch den Presserat.

Gerade im Zusammenhang mit Terrorakten und Amokläufen ist die Frage, wie viel Aufmerksamkeit man einer solcher Tat schenkt, auch aus einem anderen Grund wichtig: die Gefahr von Nachahmungstaten (Brosius/Weimann 1991; Egg 2012, siehe auch Kapitel 3.2). Die öffentliche Aufmerksamkeit ist für einige Gewalttäter das Ziel von Anschlägen, und die umfangreiche Berichterstattung kann dazu führen, dass andere sich „auch trauen“. Laut Aussagen eines Mitwissers verehrte der Amokläufer von München Anders Breivik, der bei einem Amoklauf 2011 in Norwegen 77 Menschen tötete. Der wohl spektakulärste Fall in Bezug auf übersteigerte Aufmerksamkeit für Gewalttäter war das Geiseldrama von Gladbeck 1988. Als Reaktion darauf wurde im Pressekodex ein Satz aufgenommen, nach dem sich Journalisten „nicht zum Werkzeug von Verbrechern“ machen lassen sollen (Deutscher Presserat 2015).

Ein Großteil der Forschung zu Nachahmungstaten findet sich im Bereich Suizide. Der Pressekodex schreibt hier Zurückhaltung in der Berichterstattung vor; entsprechend wird über Suizid meist nur bei öffentlichem Interesse, etwa im Fall von Prominenten, berichtet. Obwohl diese Regelung aus ethischer Sicht zu begrüßen ist, bleibt sie aus der Wirkungsperspektive problematisch, da gerade Suizide von Prominenten die größten Nachahmungswellen auslösen (Schmidtke/Schaller 2001).

2.3 Gewalt in Unterhaltungsformaten

Während sich Gewalt in Nachrichten zumindest teilweise durch den Informationsanspruch der Formate rechtfertigen lässt, ist die Legitimation von Gewalt in Unterhaltungsangeboten schwieriger. Entsprechend sind solche Inhalte auch stärker Gegenstand der öffentlichen Debatte zum Thema Mediengewalt. Warum wird Gewalt zu Unterhaltungszwecken inszeniert? Dass das Publikumsinteresse an solchen Darstellungen vorhanden ist, zeigt ein Blick auf aktuelle Zahlen zum Zuschauerverhalten. Inhalte, die sich um Kriminalität drehen, sind bei den Deutschen besonders beliebt: Krimis, Thriller und Krimikomödien machten 2015 mit rund 44 Prozent den größten Anteil an der Unterhaltungsnutzung der Deutschen aus, die Sendereihe *Tatort* ist mit rund neun Millionen Zuschauer im Schnitt das erfolgreichste Sendeformat und führt auch die Liste der meistgesehenen Einzelsendungen an (Zubayr/Gerhard 2016). Der *Tatort* ist immer wieder wegen exzessiver Gewaltdarstellungen in der Kritik. Oliver und Kollegen (2007) konnten in einem Experiment zeigen, dass Rezipienten sich bessere Unterhaltung von einem Film erwarten, wenn der Trailer Elemente von Sex und Gewalt enthält. In der Kommunikationswissenschaft beschäftigt sich ein ganzer Forschungszweig mit der Frage, warum sich Menschen medialer Gewalt zu Unterhaltungszwecken aussetzen (für einen Überblick vgl. Kunczik/Zipfel 2006).

Ein Großteil der Untersuchungen zu Gewalt in Medien bezieht sich auf das Fernsehen oder andere audiovisuelle Inhalte. Die erste groß angelegte Studie zur Untersuchung von Mediengewalt wurde in den dreißiger Jahren im Rahmen der sogenannten Payne Fund Studies durchgeführt, die sich mit Gewalt in US-amerikanischen Kinofilmen und deren Auswirkungen auf Jugendliche beschäftigten. Schon damals zeigte sich, dass Gewalt neben Liebe und Sex das häufigste Thema in Spielfilmen war (Dale 1935). Gerbner und Kollegen führten im Zeitraum zwischen 1960 und 1990 Gewaltprofilanalysen für das US-amerikanische Fernsehprogramm durch; diese bildeten die Grundlage für ihre Forschung zu Kultivierungseffekten (siehe auch Kapitel 3.1). Sie verglichen die Ergebnisse mit offiziellen Kriminalitätsstatistiken und konnten unter anderem zeigen, dass im Fernsehen mehr – und vor allem mehr schwere – Gewaltdelikte vorkommen und entsprechend deutlich mehr Personen in Gewalthandlungen verwickelt sind als in Wirklichkeit (z.B. Gerbner et al. 1987). An dieser Stelle sei nochmals darauf verwiesen, dass die zugrunde gelegte Definition von Gewalt entscheidend für die Interpretation solcher Ergebnisse ist. So kritisieren Kunczik und Zipfel (2006, S. 43) an den Studien: „Die berühmte Torte im Gesicht, ‚Gewaltakte‘ von Donald Duck, Dick und Doof oder Tom und Jerry, Autounfälle, Unwetterkatastrophen, Erdbeben, Feuersbrünste usw. werden auf ein Niveau mit kaltblütigem Mord gesetzt. Das ist – vorsichtig formuliert – ein sehr zweifelhaftes Verfahren“. Daran schließt auch die Frage an, ob Gewalthandlungen in Comics überhaupt als Mediengewalt gelten sollen – vor allem, da gerade in Zeichentrickfilmen

viel Gewalt vorkommt. Yokota und Thompson (2000) konnten bei ihrer Untersuchung von 74 US-Zeichentrickfilmen in jedem der untersuchten Filme mindestens einen Gewaltakt finden. Gewalt wurde dabei zumeist von den Helden des Films verübt, um die Bösen zu besiegen. Dabei stehen die Gewaltopfer in der Regel im nächsten Moment schon wieder unversehrt da, was oft als Verharmlosung von Gewalt gedeutet wird. Rathmann (2004) führte eine qualitative Studie zur Rezeption von gewalthaltigen Zeichentrickfilmen durch. Sie konnte zeigen, dass Kinder über die Gewalt in den Filmen lachen, weil sie sich des Unterschieds zu realer Gewalt bewusst seien.

Groebel und Gleich (1993) legten eine der ersten Gewaltprofilanalysen für das deutsche Fernsehen vor (auch hier wurde nicht-intentionale Gewalt miteingeschlossen). Sie untersuchten das gesamte Fernsehprogramm über den Zeitraum einer Woche. Die Autoren fanden in knapp 48 Prozent der Programme gewalthaltige Handlungen; ein Fernsehzuschauer wurde durchschnittlich fünfmal pro Stunde mit einer Gewalttat konfrontiert. Die meiste Gewalt war in fiktionalen Angeboten zu sehen, vor allem in amerikanischen Serien oder Spielfilmen; etwa ein Viertel der Gewalthandlungen kam in Zeichentrickserien vor. Auch Lukesch und Kollegen (2004) fanden den größten Gewaltanteil in fiktionalen Unterhaltungssendungen (94 Prozent), gefolgt von Kindersendungen (89 Prozent) und Informationssendungen (78 Prozent). Insgesamt nahmen Gewalthandlungen rund 5 Prozent der Gesamtsendezeit ein, in rund 80 Prozent aller Sendungen kam Gewalt vor.

3. Zur Wirkung von Gewalt in den Medien

3.1 Theoretische Ansätze

Neben der Darstellung von Gewalt in den Medien hat sich die kommunikationswissenschaftliche und medienpsychologische Forschung – theoretisch wie empirisch – vor allem der *Wirkung* von Gewalt in den Medien zugewendet. Im Fokus stehen dabei mögliche Effekte, die sich durch die Rezeption realer (z.B. in Nachrichtensendungen) bzw. fiktionaler (z.B. in Fernsehserien oder Cartoons) medienvermittelter Gewalt ergeben können. Darüber hinaus werden auch solche Effekte untersucht, die mit der Nutzung von interaktiven gewalthaltigen Medienangeboten – vor allem Video- und Computerspielen – in Verbindung gebracht werden.

Die Medien-und-Gewalt-Forschung hat vor diesem Hintergrund eine Vielzahl an Erklärungsansätzen zur Wirkung von Gewalt in den Medien hervorgebracht. Kunczik und Zipfel (2006) unterscheiden insgesamt 14 theoretische Ansätze, die sich auf Basis des unterstellten Wirkzusammenhangs (keine, negative, positive oder ambivalente Wirkung) jedoch unter vier übergeordneten Thesen subsumieren lassen (siehe Brosius/Kümpel 2014; nachfolgend auch Früh/Brosius 2008; Kunczik/Zipfel 2010):

- **1. These der Wirkungslosigkeit („Nullhypothese“):** Wie der Name bereits suggeriert, postuliert die These der Wirkungslosigkeit, dass – von pathologischen Einzelfällen abgesehen – keinerlei Zusammenhang zwischen Mediennutzung und realer Gewalt besteht. Medienvermittelte Gewaltdarstellungen seien mithin für die Entstehung tatsächlicher Gewalttätigkeit nicht von Bedeutung und einzelne Nachahmungstaten auf gesamtgesellschaftlicher Ebene irrelevant. Zwar wird die grundsätzliche Wirkmächtigkeit von Medien nicht geleugnet; die Annahme einfacher Kausalbeziehungen wird von den Vertretern dieser These jedoch bestritten.
- **2. Stimulationsthese:** Die Stimulationsthese geht davon aus, dass die Bereitschaft zu eigener Gewaltanwendung durch die Rezeption gewalthaltiger Medieninhalte gesteigert (stimuliert) werden kann – aber nicht muss. Vielmehr entscheidet eine Vielzahl intervenierender Variablen darüber, ob es beim Individuum tatsächlich zu einer Zunahme aggressiven Verhaltens kommt. Dabei wurde insbesondere der Einfluss von (durch Medieninhalte erzeugten) negativen Affekten auf aggressives Verhalten diskutiert und etwa unter Annahme der Frustrations-Aggressions-Hypothese gezeigt, dass ein durch Frustration bewirkter Zustand emotionaler Erregung aggressives Verhalten fördern kann (Berkowitz 1969, 1990).
- **3. Katharsis- und Inhibitionsthese:** Katharsis- und Inhibitionsthese sind die einzigen Theorieentwürfe, die der Rezeption von gewalthaltigen Medieninhalten eine positive Wirkung zuschreiben, d.h. von einer Verminderung aggressiven Verhaltens bzw. der Förderung prosozialen Verhaltens ausgehen. Gemäß der bereits auf Aristoteles zurückgehenden *Katharsisthese* verfügen alle Menschen über einen natürlichen Aggressionstrieb, den sie gelegentlich ausleben müssen. Dies muss jedoch nicht notwendigerweise in Form realer Gewaltakte geschehen, sondern kann ‚stellvertretend‘ in der eigenen Fantasie vollzogen werden. Durch die Beobachtung und das gedankliche Miterleben von in den Medien dargestellter Gewalt kann der eigene Aggressionstrieb mithin abgeleitet und dadurch reale Aggression vermieden werden. Obwohl die Katharsisthese bis heute nicht mit anerkannten Methoden nachgewiesen werden konnte, wird sie in der öffentlichen Debatte – insbesondere von Vertretern der Computerspielindustrie – immer wieder als Beleg für die positive Wirkung von Mediengewalt angeführt.
Im Rahmen der *Inhibitionsthese* hingegen wird angenommen, dass die (insbesondere realistische) Darstellung von Gewalt angstausslösend wirkt und die entstehende Angst dafür sorgt, dass die Bereitschaft zu aggressivem Verhalten sinkt. Ähnlich wie bei der Katharsisthese fehlt es auch bei der Inhibitionsthese jedoch an aussagekräftigen empirischen Belegen.
- **4. Ambivalenzthese:** Folgt man der Ambivalenzthese, kann der Konsum medialer Gewalt je nach Gemengelage eigenes aggressives Verhalten sowohl verhindern als auch erzeugen. Je nachdem, welche Umgangsweisen mit gewalthaltigen Stimuli erlernt wurden, kann somit ein und derselbe Medieninhalt aggressionshemmend, -auslösend oder überhaupt nicht wirken. Obwohl die Am-

bivalenzthese durch die mehrdeutige Richtungsvermutung kaum für eine empirische Prüfung geeignet ist, öffnet sie die Augen für mögliche personenbezogene Einflussfaktoren, die die Wirkung von gewalthaltigen Medieninhalten moderieren können.

Der vielleicht prominenteste theoretische Ansatz, der sowohl geeignet ist, angstauslösendes als auch aggressivitätssteigerndes Potenzial von gewalthaltigen Medieninhalten zu erklären, ist die *Theorie des Beobachtungslernens* (z.T. auch als *Theorie des sozialen Lernens* oder schlicht *Lerntheorie* bezeichnet; Bandura 1979). Diese konzipiert Verhalten als Resultat einer Wechselwirkung aus Person und Umwelt und unterscheidet dabei zwei Stufen: Auf der ersten Stufe bauen Menschen durch Beobachten Anderer ein Verhaltensrepertoire auf, das ihnen fortan zumindest potenziell zur Verfügung steht. Das gelernte Verhalten muss jedoch nicht zwingend auch zur Anwendung kommen. Ob ein gelerntes Verhalten ausgeübt wird, hängt dann auf der zweiten Stufe u.a. von der (Ähnlichkeit der) Situation, der Verfügbarkeit der Mittel sowie den erwarteten Konsequenzen ab (siehe ausführlich auch Brosius/Esser 1995, S. 41 ff.; Kunczik/Zipfel 2006, S. 149 ff.). Sieht ein Jugendlicher in einer TV-Serie etwa, wie der Protagonist eine Waffe zückt, um sich in einer Konfrontationssituation zu behaupten, liegt die Information „Waffen können erfolgreich zur Problemlösung eingesetzt werden“ zunächst als impliziter Wissensbestand vor. Ob der Jugendliche dieses Wissen in einer vergleichbaren Lage anwendet, ist jedoch davon abhängig, wie stark die Lage des Jugendlichen den in der Serie dargestellten Umständen tatsächlich entspricht (*Ähnlichkeit der Situation*), ob er überhaupt im Besitz einer Waffe ist (*Verfügbarkeit der Mittel*) und wie der Erfolg der Handlung sowie mögliche Folgen wie eine Strafanzeige oder eine eigene Verletzung abgeschätzt werden (*erwartete Konsequenzen*).

Die soziale Lerntheorie hat in der Medien-und-Gewalt-Forschung auch deshalb große Bedeutung erlangt, weil sie geeignet ist, andere theoretische Ansätze in einen größeren Bezugsrahmen zu stellen. So lässt sich etwa der *Kultivierungsansatz* hier verorten, wenn man den Prozess der Kultivierung als spezielle Form des sozialen Lernens begreift. Der auf George Gerbner zurückgehende Ansatz (Gerbner/Gross 1976; für einen Überblick siehe Gerbner 1998) konzipiert Kultivierung als langfristigen Beeinflussungsprozess, im Zuge dessen vor allem das Fernsehen das Weltbild der Rezipienten in Richtung medialer Darstellungen verändert. Es wird postuliert, dass das Fernsehen aufgrund seiner weiten Verbreitung und überwiegend realitätsnahen Darstellung sowohl quantitative Einschätzungen (Kultivierung 1. Ordnung, z.B. „Es gibt viele Diebstähle auf der Welt“) als auch Einstellungen, die sich aus diesen Einschätzungen ergeben (Kultivierung 2. Ordnung, z.B. „Ich würde nie in einer Wohnung ohne Panzerriegel leben“), beeinflussen kann. Die Annahmen besagen darüber hinaus, dass insbesondere diejenigen Rezipienten, die häufig und ausgiebig fernsehen („Vielseher“), die Realität eher so einschätzen, wie sie im TV dargestellt wird. Im Gegensatz zu den bisher vorgestellten Ansätzen geht es

im Rahmen des Kultivierungsansatzes nicht primär um den Zusammenhang zwischen der Rezeption von Mediengewalt und realer Gewalt, sondern vielmehr um die Entstehung von Angst oder sozialem Misstrauen. Ausdruck findet dies in dem von Gerbner als *mean world syndrome* bezeichneten Phänomen, demzufolge die häufige Darstellung von Kriminalität und Gewalt in den Medien insbesondere Vielseher zu einer negativeren Weltsicht veranlasst. Meta-Analysen deuten auf einen eher geringen, aber beständigen Effekt hin und bestätigen damit die prinzipielle Gültigkeit des Kultivierungsansatzes (Morgan/Shanahan 1997; Dossche/Van Den Bulck 2010). Kultivierungseffekte finden sich dabei nicht nur für fiktionale, sondern auch für non-fiktionale TV-Angebote: So fanden etwa Romer und Kollegen (2003) in drei verschiedenen Studien auf nationaler, regionaler und lokaler Ebene einen Zusammenhang zwischen der Rezeptionsdauer von lokalen Fernsehnachrichten und der Angst vor Kriminalität und Gewalt. Dies deckt Gerbners Grundannahme, dass es sich beim Fernsehen um ein „relatively coherent system of images and messages“ (Gerbner et. al. 1994, S. 18) handelt, das mithin formatunabhängig ähnliche (Kultivierungs-)Effekte provoziert.

Ein integratives Konzept, das die Annahmen verschiedener Theorien zur Entstehung von Aggression bzw. gewalttätigem Verhalten verbindet, ist das von Anderson und Bushman (2002) entwickelte *General Aggression Model* (GAM), das personale, situative und motivationale Einflussfaktoren zusammenführt. Dem GAM zufolge kann gewalttätiges Verhalten als Aktivierung bestimmter, kurz- oder langfristig gelernter, Strukturen im Gehirn verstanden werden. Übertragen auf die Effekte medialer Gewalt legt das GAM nahe, dass gewalthaltige Medieninhalte Aggressionen steigern können, indem sie modellhaft zeigen, wie Gewalt ausgeübt wird und so Erregung steigern oder aggressive Kognitionen und Emotionen evozieren können.

3.2 Empirische Befunde

Die Vielzahl an theoretischen Ansätzen sowie die daraus generierten empirischen Befunde zur Wirkung von Gewalt in den Medien verlangen nach einem systematischen Forschungsüberblick, der die Erkenntnisse einzelner Studien integriert. Dazu eignen sich *Meta-Analysen*, die in der Medien-und-Gewaltforschung bereits mehrfach und für verschiedene Inhaltstypen und abhängige Variablen durchgeführt worden sind (für einen Überblick über Meta-Analysen aus den Jahren 1977 bis 2001 siehe Comstock/Scharrer 2003; aktuell für jegliche Formen gewalthaltiger Medieninhalte Bushman/Huesmann 2006, sowie Anderson et al. 2010 und Greitemeyer/Mügge 2014 für gewalthaltige Videospiele).

Eine groß angelegte Meta-Analyse von Bushman und Huesmann (2006), die die Effekte von einer Vielzahl gewalthaltiger Medienangebote (u.a. Darstellungen in TV, Filmen, Videospielen, Musik und Comicbüchern) bei Kindern und Erwachsenen in den Blick

genommen hat, offenbart einen schwachen bis mittleren positiven Zusammenhang zwischen der Rezeption gewalthaltiger Inhalte und aggressivem Verhalten ($r = .19$), aggressiven Gedanken ($r = .18$), Wutgefühlen ($r = .27$), sowie physiologischer Erregung ($r = .26$). Daneben zeigte sich ein schwacher negativer Zusammenhang zwischen der Rezeption gewalthaltiger Inhalte und (prosozialem) Hilfeverhalten ($r = -.08$). Die Autoren konnten zudem zeigen, dass die kurzfristigen negativen Effekte von gewalthaltigen Medienangeboten bei Erwachsenen stärker ausfallen als bei Kindern, langfristige negative Effekte jedoch stärker bei Kindern auftreten. Entsprechend müsse man, so die Autoren, insbesondere Kinder vor der wiederholten Rezeption gewalthaltiger Inhalte schützen. Angesichts der steigenden Bedeutsamkeit von Computer- und Videospiele sowie der Befürchtung, dass deren immersions- und identifikationsfördernder Charakter negative Auswirkungen noch verstärkt, hat sich die Forschung in den letzten Jahren zunehmend der Frage zugewendet, wie interaktive gewalthaltige Medienangebote Kognitionen und Verhalten beeinflussen. Die aktuellste Meta-Analyse, die sich diesem Zusammenhang widmet, stammt von Greitemeyer und Mügge (2014) und nimmt die Daten von fast hundert Studien mit über 36.000 Teilnehmern in den Blick. Da die Autoren sowohl die Auswirkungen gewalthaltiger als auch prosozialer Videospiele analysieren, können sie zeigen, dass 1) ein positiver Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Videospiele und aggressivem Verhalten besteht ($r = .18$), aber auch, dass 2) ein positiver Zusammenhang zwischen prosozialen Videospiele und Hilfeverhalten existiert ($r = .22$). Videospiele scheinen soziales Handeln also ganz generell zu beeinflussen, weshalb die häufig in der öffentlichen Debatte vorgebrachte Aussage „Videospiele machen aggressiv“ in ihrer Generalität genauso unzulässig ist wie „Fernsehen macht dumm“.

Die Vielzahl an Meta-Analysen lässt die Schlussfolgerung zu, dass aggressive Medieninhalte tatsächlich einen kausalen Risikofaktor für gesteigerte(s) aggressives Verhalten sowie aggressive Kognitionen darstellen, wobei die Zusammenhangsmaße überwiegend für eine schwache bis mittlere Beziehung sprechen. Allerdings sollte trotz der Vorteile von Meta-Analysen bedacht werden, dass jede Studie individuelle Stärken und Schwächen hat sowie mit unterschiedlichen Stichproben und Operationalisierungen arbeitet, was bei einer metaanalytischen Betrachtung fraglos außer Acht geraten kann. Entsprechend sollte das Ziel neben Verallgemeinerung auch Präzisierung sein, um relevante Einflussvariablen im Wirkungsprozess identifizieren zu können.

Ein weiterer Forschungszweig in der Medien-und-Gewaltforschung hat sich einem besonderen Aspekt möglicher Wirkungen von Gewalt in den Medien angenommen – den *Nachahmungstaten*. Große Beachtung erhält hierbei die Untersuchung des sog. „Werther-Effekts“, d.h. die Zunahme von Suizidfällen nach der Veröffentlichung von Berichten über Suizide (für einen systematischen Überblick siehe Stack 2000). Für diesen Beitrag deutlich relevanter ist jedoch die Frage, wie sich fiktionale Gewaltdarstellungen und/oder die aktuelle Berichterstattung in den Medien auf Gewalttaten wie

Amokläufe, Morde oder sonstige Straftaten auswirken. Bereits 1971 berichteten Berkowitz und Macaulay (1971) über die „Ansteckung“, die sich durch sensationelle Berichterstattung über Morde in den Massenmedien ergibt. Auch Phillips (1983) zeigt gute zehn Jahre später, dass nach Ausstrahlung von Schwergewichtsboxkämpfen eine signifikante Zunahme von Mord- und Totschlagsdelikten zu verzeichnen war. Ähnlich Zusammenhänge zeigen sich nach Amokläufen und Gewalttaten an Schulen, die nachweislich eine starke Zunahme an Gewaltandrohungen – und teilweise auch deren Umsetzung – nach sich ziehen (Kostinsky et al 2001; Leuschner et al. 2016). Im Kontext der Berichterstattung über PKK- und Kurden-Gewalt konnten Scheufele und Brosius (2001) zudem belegen, dass die Berichterstattung über Gewalt *von* Ausländern reale Gewalt *gegen* Ausländer hervorrufen kann. Allerdings kann dies nicht einzig auf die Berichterstattung zurückgeführt werden, sondern ist vielmehr das Resultat einer Wechselwirkung zwischen (1) dem damaligen ‚objektiven‘ Problem der PKK-Gewalt, (2) der wahrgenommenen Bedrohung durch Kurden im öffentlichen Bewusstsein und politischen Diskurs, (3) der Berichterstattung der Massenmedien sowie (4) der Gewaltbereitschaft fremdenfeindlich motivierter Personen. So lässt sich allgemein schlussfolgern, dass Medien als Katalysatoren für Nachahmungstaten fungieren können, jedoch nicht der einzige Auslöser sind. Oft lässt sich dabei aber nicht trennen, ob die fiktionalen Inhalte oder die Berichterstattung über sie zu Nachahmungstaten führen.

Betrachtet man mögliche Faktoren, die die Wirkung von gewalthaltigen Medieninhalten beeinflussen können, sind dabei neben Eigenschaften des *Medieninhalts* vor allem Eigenschaften von *Rezipienten* sowie ihres *sozialen Umfelds* relevant (vgl. nachfolgend Kunczik/Zipfel 2006, S. 249 ff.; Früh/Brosius 2008; Kunczik/Zipfel 2010). Was Inhaltsmerkmale betrifft, so scheinen sich negative Wirkungen verstärkt dann zu offenbaren, wenn die Gewaltanwendung legitim erscheint, ein dem Rezipienten ähnlicher und vorbildhafter Protagonist gewalttätig wird oder negative Konsequenzen (z.B. Leiden der Opfer) nicht dargestellt werden. Mit Bezug auf Rezipientenmerkmale zeigte sich in der bisherigen Forschung, dass Männer etwas mehr als Frauen, Jüngere etwas mehr als Ältere sowie Personen, die bereits ein höheres Aggressivitätsniveau aufweisen, stärker von negativen Effekten betroffen sind. Zuletzt legen die Befunde mit Blick auf das soziale Umfeld (z.B. Familie, Freundeskreis, Schule) nahe, dass vor allem jene Rezipienten anfällig für die negativen Effekte von Mediengewalt sind, die in Haushalten mit ausgeprägtem Medien(gewalt)konsum leben, im „echten“ Leben einem hohen Maß an Gewalt ausgesetzt sind oder Teil von delinquenten Peer-Groups sind. Ganz generell bleibt festzuhalten, dass die Rezeption von Mediengewalt nur einer von vielen Risikofaktoren ist, wenn es darum geht, reales aggressives Verhalten zu erklären. Nichtsdestotrotz kann die Nutzung gewalthaltiger Medieninhalte bei einzelnen Rezipienten, die sich in besonderen sozialen Situationen befinden, ein gleich größeres Risiko darstellen.

4. Fazit

Die (kommunikations- und medien-)wissenschaftliche Behandlung des Themenkomplexes Gewalt wird in regelmäßigen Abständen durch eine gesellschaftliche Diskussion überlagert, verzerrt und konterkariert. Nahezu reflexartig wird nach jedem herausragenden Gewaltereignis (Amoklauf, Selbstmordattentat, Fememord etc.) in der Berichterstattung die Rolle der Medien thematisiert. Meist geschieht dies unter Zuhilfenahme unzulässiger Rückschlüsse und fragwürdiger Experten. So gibt es beispielsweise nach jedem Amoklauf eines Jugendlichen – zuletzt in München – Berichte aus dem Umfeld, dass der Täter gewalthaltige Computerspiele wie *Counterstrike* gespielt habe. Der journalistische Schluss, dass dies offenbar den Gewaltausbruch kausal verursacht hat, ist unzulässig und wissenschaftlich nicht haltbar. Man müsste ja erklären können, warum all die vielen Millionen anderer Jugendlicher, die dieses Spiel auch spielen, nicht auch zu Amokläufern werden.

Die Frage, ob Gewaltdarstellungen in Medien schädliche Wirkungen auf Rezipienten haben oder nicht, ruft auch regelmäßig verschiedene gesellschaftliche Gruppierungen auf den Plan. Die Film- und Fernsehindustrie sowie auch Spieleentwickler dürften eher ein Interesse daran haben, dass Gewaltdarstellungen harmloser Natur sind, während Erzieher und konservative Strömungen eher eine schädliche Wirkung unterstellen. „Das Fernsehen ist [die Spiele/die Filme sind] schuld“ ist darüber hinaus auch eine einfache Erklärung, die vermutlich innerhalb der Rezipienten auf fruchtbaren Boden fällt. Komplexe soziokulturelle Verhältnisse eignen sich wesentlich weniger als plausible Schuldzuweisung. So ist es auch die Vermittelbarkeit von alternativen Ursachen für Gewaltwirkung, welche die Gewaltdiskussion jeweils mitprägt.

Man kann die wissenschaftliche Diskussion aber wohl eher so zusammenfassen, dass monokausale Schlüsse meist zu kurz greifen: Aggressives antisoziales Verhalten entsteht nicht plötzlich aufgrund einer einzelnen Medienbotschaft und deren Rezeption, sondern steht meist am Ende einer Verkettung von sozialen, situativen und personenspezifischen Faktoren, wie es etwa moderne Modelle der Gewaltwirkung wie das GAM postulieren (vgl. Anderson/Bushman, 2002). Mediengewalt ist dabei ein Faktor unter mehreren, möglicherweise nicht einmal der wichtigste, wenn es darum geht, reales aggressives Verhalten zu erklären. Aber solche komplexen Modelle sind für die Medienberichterstattung natürlich nicht besonders „sexy“, so dass dort eher der Eindruck entsteht, die Wirkungsforschung wisse auch nach jahrzehntelanger Forschung immer noch nichts Genaues.

Tatsächlich sind auch noch dunkle Flecken auf der Forschungslandkarte zu erkennen. So ist zum Beispiel noch ungeklärt, wie die mediale Gewalt in Unterhaltungsformaten und Computerspielen und die Berichterstattung *über* solche Gewalt in der aktuellen Berichterstattung der Medien (vor allem Nachrichtenformaten) ineinandergreifen. Es wäre durchaus denkbar, dass gar nicht die Rezeption von fiktionaler Gewalt bei Jugendlichen

zu Gewaltbereitschaft führt, sondern die Berichterstattung über besonders herausragende Ereignisse. Die wahrgenommene Glorifizierung der Täter etwa im Sinne (1) er wurde von Lehrern und Mitschülern dauernd gemobbt, (2) er sah keinen anderen Ausweg mehr und (3) die zumindest zeitweise Berühmtheit, die ein Amokläufer durch die Berichterstattung über ihn erlangt, könnten dazu beitragen, dass die Information die Gewalt auslöst und verbreitet und nicht etwa die Unterhaltung.

Literaturverzeichnis

Anderson, C.A./Bushman, B.J. (2002): Human aggression. In: *Annual Review of Psychology* 53, S. 27–51.

Anderson, C.A.; Shibuya, A.; Ithori, N.; Swing, E.L.; Bushman, B.J.; Sakamoto, A.; Rothstein, H.R. und 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, S. 151–173.

Bandura, A. (1979): *Sozial-kognitive Lerntheorie*. Stuttgart: Klett-Cotta.

Berkowitz, L. (1969): *Roots of aggression: A re-examination of the frustration-aggression hypothesis*. New York: Atherton Press.

Berkowitz, L. (1990): On the formation and regulation of anger and aggression. A cognitive-neoassociationistic analysis. In: *The American Psychologist* 45, S. 494–503.

Brosius, H.-B./Esser, F. (1995): *Eskalation durch Berichterstattung? Massenmedien und fremdenfeindliche Gewalt*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

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 und P. Daschner (Hg.): *Handbuch Aggression, Gewalt und Kriminalität bei Kindern und Jugendlichen*. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt, S. 155–159.

Brosius, H.-B./Weimann, G. (1991): The contagiousness of mass mediated terrorism. In: *European Journal of Communication* 6, S. 63–75.

Bruns, T./Marcinkowski, F. (1997): *Politische Information im Fernsehen: Eine Längsschnittstudie zur Veränderung der Politikvermittlung in Nachrichten und politischen Informationssendungen*. Opladen: Leske + Budrich.

Bushman, B.J./Huesmann, L.R. (2006): Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. In: Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine 160, S. 348–352.

Comstock, G./Scharrer, E. (2003): Meta-analyzing the controversy over television violence and aggression. In: D.A. Gentile (Hg.): Media violence and children: A complete guide for parents and professionals. Westport, CT: Praeger, S. 205–226.

Dale, E. (1935): Content of motion pictures. New York: Macmillan Company.

Deutscher Presserat (2015): Publizistische Grundsätze (Pressekodex), Fassung vom 11. März 2015. Online verfügbar unter http://www.presserat.de/fileadmin/user_upload/Downloads_Dateien/Pressekodex_BO_2016_web.pdf, zuletzt geprüft am 26.10.2016.

Deutscher Presserat (2016): Amoklauf in München: Opferschutz missachtet. Presseinformation. Online verfügbar unter http://www.presserat.de/fileadmin/user_upload/Thema_des_Monats/Pressemitteilung_DPR_Beschwerdeausschuesse_16.September_2016.pdf, zuletzt geprüft am 26.10.2016.

die Medienanstalten (2016): Amoklauf von München: Publikum kritisiert TV-Berichterstattung über Bürgerportal Programmbeschwerde.de. Online verfügbar unter: <http://www.die-medienanstalten.de/presse/pressemitteilungen/die-medienanstalten/detailansicht/article/die-medienanstalten-pm-152016-amoklauf-von-muenchen-publikum-kritisiert-tv-berichterstattung-uebe.html>, zuletzt geprüft am 26.10.2016.

Dossche, D./Van Den Bulck, J. (2010): 30+ years of cultivation surveys: a meta-analysis. Vortrag gehalten auf der 60. Jahrestagung der International Communication Association (ICA) „Matters of Communication“, Singapur.

Egg, R. (2012): Nachahmungstaten und Fehlannahmen. In: T. Hestermann (Hg.): Von Lichtgestalten und Dunkelmännern. Wiesbaden: VS Verlag, S. 15–24.

Früh, W. (2001): Gewaltpotentiale des Fernsehangebots. Programmangebot und zielgruppenspezifische Interpretation. Wiesbaden: VS Verlag.

Früh, H./Brosius, H.-B. (2008): Gewalt in den Medien. In: B. Batanic/M. Appel (Hg.): Medienpsychologie. Berlin, Heidelberg: Springer, S. 177–193.

Gerbner, G. (1998): Cultivation analysis: An overview. In: Mass Communication & Society 1, S. 175–194.

Gerbner, G./Gross, L. (1976): Living with television: The violence profile. In: *Journal of Communication* 26, S. 172–194.

Gerbner, G.; Gross, L.; Jackson-Beeck, M.; Jeffries-Fox, S.; Signorielli, N. (1978): Cultural Indicators: Violence Profile No. 9. In: *Journal of Communication* 28, S. 176–207.

Gerbner, G.; Gross, L.; Morgan, M. und Signorielli, N. (1994): Growing up with television: The cultivation perspective. In: J. Bryant/D. Zillmann (Hg.): *Media effects: Advances in theory and research*. Hillsdale, N.J: Erlbaum, S. 17–41.

Gleich, U. (2004): Medien und Gewalt. In: R. Mangold; P. Vorderer und G. Bente (Hg.): *Lehrbuch der Medienpsychologie*. Göttingen: Hogrefe-Verlag, S. 587–618.

Gleich, U./Groebel, J. (1993): Realität und Fiktion: Mischformen im Fernsehprogramm. In: *Media Perspektiven* 7, S. 350–353.

Greitemeyer, T.; Mügge, D.O. (2014): Video games do affect social outcomes. A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. In: *Personality and Social Psychology Bulletin* 40, S. 578–589.

Grimm, P.; Kirste, K. und Weiss, J. (2005): Gewalt zwischen Fakten und Fiktionen: eine Untersuchung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen unter besonderer Berücksichtigung ihres Realitäts- bzw. Fiktionalitätsgrades. Berlin: Vistas.

Hausner, J. (2016): Zuschauer beschwerten sich über TV-Sender. In: *Focus Online*. Online verfügbar unter: http://www.focus.de/kultur/kino_tv/wegen-berichterstattung-zu-muenchen-amoklauf-zuschauer-beschwerten-sich-ueber-tv-sender_id_5768971.html, zuletzt geprüft am 26.10.2016.

Kepplinger, H.M. (1998): Der Nachrichtenwert der Nachrichtenfaktoren. In: C. Holtz-Bacha; H. Scherer und N. Waldmann (Hg.): *Wie die Medien die Welt erschaffen und wie die Menschen darin leben*. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 19–38.

Kunczik, M. (1994): *Gewalt und Medien*. Köln: Böhlau Verlag.

Kunczik, M./Zipfel, A. (2006): *Gewalt und Medien: Ein Studienbuch*. Böhlau: UTB.

Kunczik, M./Zipfel, A. (2010): Gewalttätig durch Medien? In: G. Cleppien/U. Lerche (Hg.): *Soziale Arbeit und Medien*. Wiesbaden: VS Verlag, S. 119–128.

Langer, U. (2005): Müssen abgehackte Köpfe sein? Wie Presserat und Journalisten mit Gewaltfotos in den Medien umgehen. In: Medium Magazin 1. Online verfügbar unter: <http://www.mediummagazin.de/download/2696.pdf>., zuletzt geprüft am 26.10.2016.

Lukesch, H.; Bauer, C., Eisenhauer, R. und Schneider, I. (2004): Das Weltbild des Fernsehens. Eine Untersuchung der Sendungsangebote öffentlich-rechtlicher und privater Sender in Deutschland. Synopse der Weltbildstudie. Online verfügbar unter: <http://epub.uni-regensburg.de/3264/1/lukesch22.pdf>, zuletzt geprüft am 26.10.2016.

Maier, M.; Stengel, K./Marschall, J. (2010): Nachrichtenwerttheorie. Baden-Baden: Nomos.

Maurer, M./Reinemann, C. (2006): Medieninhalte: Eine Einführung. Wiesbaden: VS Verlag.

Merten, K. (1999). Gewalt durch Gewalt im Fernsehen? Wiesbaden: VS Verlag.

Morgan, M./Shanahan, J. (1997): Two decades of cultivation research: An appraisal and meta-analysis. In: B.R. Burleson (Hg.): Communication Yearbook 20. Thousand Oaks, CA: SAGE, S. 1–45.

Oliver, M.B.; Kalyanaraman, S.; Mahood, C. und Ramasubramanian, S. (2007): Sexual and violent imagery in movie previews: Effects on viewers' perceptions and anticipated enjoyment. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media 51, S. 596–614.

Rathmann, C. (2004): Was gibt's denn da zu lachen? Lustige Zeichentrickserien und ihre Rezeption durch Kinderunter besonderer Berücksichtigung der präsentierten Gewalt. München: Fischer Verlag.

Romer, D.; Jamieson, K.H. und Aday, S. (2003): Television news and the cultivation of fear of crime. In: Journal of Communication 53, S. 88–104.

Schmidtke, A./Schaller, S. (2001): What do we know about media effects on imitation of suicidal behaviour. In: D. De Leo; A. Schmidtke und R.F.W. Diekstra (Hg.): Suicide prevention: A holistic approach. New York: Kluwer Academic Publishers, S. 121–137.

Staab, J.F. (1990): Nachrichtenwert-Theorie: Formale Struktur und empirischer Gehalt. Freiburg: Alber.

van Um, E.; Huch, M. und Bug, M. (2015): Lokale Kriminalitätsberichterstattung: Abbild oder Zerrspiegel von Kriminalität? In: DIW-Wochenbericht 82, S. 288–294.

Winterhoff-Spurk, P.; Unz, D./Schwab, F. (2005): Häufiger, schneller, variabler. In: Publizistik 50, S. 225–237.

Yokota, F./Thompson, K.M. (2000): Violence in G-rated animated films. In: JAMA 283, S. 2716–2720.

Zubayr, C./Gerhard, H. (2016): Tendenzen im Zuschauerverhalten: Fernsehgewohnheiten und Fernsehreichweiten im Jahr 2015. In: Media Perspektiven 3, S. 142–155.