

Inhalt

Herausgeber:
Landesanstalt für Rundfunk
Nordrhein-Westfalen (LfR)
Referat Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Willi-Becker-Allee 10
4000 Düsseldorf 1

Januar 1993

Gesamtherstellung: satz+druck gmbh, Dreifaltigkeitsstraße 19, 4000 Düsseldorf 12

	Seite
Begrüßung	
Helmut Hellwig MdL, Vorsitzender der Rundfunkkommission der Landesanstalt für Rundfunk Nordrhein-Westfalen (LfR)	5
Dr. Gerhard Rödding, 1. stellvertretender Direktor der LfR	7
I. Grundsatzreferate	
Christian Doelker Mediengewalt: Von A (wie Aristoteles) bis Z (wie Zombie)	10
Jo Groebel Gewalt im deutschen Fernsehen. Ergebnisse einer vergleichenden Untersuchung der Gewaltprofile öffentlich-rechtlicher und privater Fernsehprogramme	24
II. Gewalt: Ein Thema für Kindergarten und Schule	
Stefan Aufenanger Actionserien und ihre Helden: Warum Kinder sie lieben und Erzieher sie fürchten	36
Jan-Uwe Rogge Geschlechtsgebundene Tendenzen im Umgang mit medial inszenierter Realität	50
Gerhard Tulodziecki Fernsehgewalt und ihre Aufarbeitung in der Schule	63
III. Literaturdokumentation zum Thema: Gewalt im Fernsehen	91
	3

I. Grundsatzreferate

Christian Doelker

Mediengewalt von A (wie Aristoteles) bis Z (wie Zombie)

1. Vorbemerkungen

Nicht umsonst fokussiert man das Thema Gewalt immer wieder auf Gewalt in den Medien, insbesondere auf Gewalt im Fernsehen, obwohl es sich um ein umfassendes Problem handelt: Problem nicht einfach der Medien, sondern des Menschen, der Menschheit, der Geschichte der Menschheit. Aber es tritt auf dem Bildschirm unübersehbar zu Tage. Gewalt – etwas Unfaßbares, etwas, vor dem wir fassungslos sind, wird gefaßt, eingefasst durch den Rahmen des Fernsehers. Etwas beängstigend Grenzenloses wird begrenzt auf ein gängiges und bequemes Format.

Der *Bildschirm* ist aber nicht nur Schauplatz von etwas Äußerem. Irgendwann kippt er zu einem *Schirmbild*. Gewalt wird durchleuchtet, die Spezies Mensch wird durchleuchtet – und da gibt es offenbar dunkle Seiten, Schatten, den Schatten menschlicher Natur.

Aus der Tiefenpsychologie wissen wir, daß der Schatten uns unausweichlich in seinen Bann zieht. Deshalb wird über kaum ein Thema so viel geredet und geschrieben wie gerade über Gewalt, vor allem Gewalt und Medien. Wir lernen daraus, daß wir mit Reden und Schreiben das Problem offenbar nicht lösen können, und doch müssen wir uns unablässig damit beschäftigen.

Aus solcher Sachlage ergeben sich einige praktische Konsequenzen, die sich auch auf diese Tagung auswirken:

Es ist schwierig, wenn so viel über Mediengewalt geschrieben worden ist, nicht abzuschreiben. Etwas vom Originellsten, das ich zum Thema gelesen habe, ist der Titel dieses Referats – er ist nicht von mir, sondern war vorgegeben. Ich will auch gleich die damit angemeldete Bringschuld wenigstens provisorisch einlösen: Aristoteles ist angeführt wegen seiner Katharsis-Theorie im Zusammenhang mit der antiken Tragödie: die (seelische) Läuterung durch Furcht und Mitleid. Diese innere Reinigung kann nach Aristoteles durch Darstellung von Gewalt bewirkt werden. Und ein Zombie, benannt nach den Zombie-Filmen seit 1932, einem Genre des populären Horrorfilms, ist ein Untoter, der nicht sterben kann.

Offensichtlich ist das Thema Gewalt selbst ein Zombie, der immer wieder aufsteht und den Menschen begleitet, eben als untrennbarer Schatten. Es ist aber auch ein Schwarzer Peter, den man herumreicht, am liebsten und leichtesten den Medien zuspielt. Und die Medien machen ihrerseits geltend, daß sie Gesellschaft lediglich abbilden und verweisen auf die Soziologie, die ihn prompt an die Verhaltensforschung und die Biologie weitergibt. Wir befinden uns in einem Schleifenfilm; die gleichen

Problemstellungen, Mutmaßungen und Verdächtigungen kehren immer wieder zurück.

Zu Beginn einer Tagung tönt dies entmutigend – mit voller didaktischer Absicht. Man soll gerade von Anfang an wissen, daß es keine Patentlösungen gibt, keine einfachen Rezepte. Und daß wir das Problem nicht isoliert behandeln können, etwa beschränkt auf die Medien. Das macht die Sache für den Medienpädagogen nicht leicht, auch wenn er sein Fach interdisziplinär versteht.

2. Befindlichkeit und Befund

Wir gehen das heutige Thema an aus persönlicher und allgemeiner Besorgtheit heraus. In unserer nächsten Umgebung, zum Beispiel auf dem Schulareal, stellen wir zunehmende Gewalt fest (zudem oft in Verhaltensmustern, die wir aus den Medien kennen). In der Stadt, in der wir leben, wird wachsende Kriminalität gemeldet, und weltweit gibt es immer wieder neue Konflikte und Ausweitungen von bestehenden Konfliktherden – Jugoslawien, wie es unlängst noch hieß, als Beispiel für irrational gewalttätige Prozesse.

Und was die globale Perspektive betrifft, entnehmen wir zum Beispiel der Neuen Zürcher Zeitung (1./2. Februar 1992) zum Thema Abwerbung russischer Atomforscher durch Drittländer, daß – allein in Rußland – 100 000 Menschen in der Atomwaffenentwicklung beschäftigt sind (respektive waren – was machen solche „Arbeitslose“ nun in der Krise?). Sozusagen zum Trost läßt Viktor Michailow, der Leiter des russischen Atomwaffenprogramms, wissen, daß „nur“ 2 000 bis 3 000 Personen im Besitz geheimer Informationen zur Herstellung von Atombomben seien. Leute, die mit den Verhältnissen vertraut sind, monieren, daß man bei dieser Schätzung „ruhig“ eine Null anhängen könne.

Aus solchen sich aufsummierenden Informationen und alltäglichen Erfahrungen aus der näheren Umgebung ergibt sich eine Befindlichkeit der Angst, aus der heraus wir dann auch wieder Medien mit ihren Unglücksmeldungen konsumieren, nur um uns zu vergewissern, daß die Welt noch in den Fugen ist. Daraus folgt ein Teufelskreis von Nachfrage und Angebot.

3. Medien zwischen Auftrag und Markt

Wenn Gewalt offenbar konstitutiv zum Menschen gehört, – wenn also rund um den Planeten Auseinandersetzungen, Konflikte immer wieder gewaltsam ablaufen, wenn sich zudem – als Folge der Störung des ökologischen Gleichgewichts – immer mehr Naturkatastrophen ereignen, gehört es auch zum Informationsauftrag der Medien, darüber zu berichten. Die Frage ist einzig, wie sie das tun. Gefragt ist Professionalität, Ethos und – eigentlich im Ethos miteingeschlossen – Empathie, Einfühlung in den Rezipienten. Die Versuchung läßt sich nicht leugnen – selbst für den öffentlich-rechtlichen Anbieter –, mit brutalen Bildern über die bloße Informationspflicht hinaus die Einschaltquote zu steigern, zumal, wie man zu seiner eigenen Entlastung je-

weils annimmt, die Reizschwelle ob der Allgegenwart von Gewalt ja ohnehin gesunken sei. Auch historische Dokumentarfilme zum Beispiel über den Zweiten Weltkrieg mit Bildern von Greueln in Konzentrationslagern werden bisweilen bedenkenlos zu Zeiten ausgestrahlt, wo Kinder vor dem Bildschirm sitzen.

Da Fernsehen auch Filme transportiert, die als professionelle Produktionen bereits bestehen, ist das Angebot eines Senders an fiktionaler Gewalt einerseits an rechtliche Vorschriften und andererseits an Ethos und Menschenbild der Programmverantwortlichen gebunden. Ein solches Ethos läßt sich auch in einer Art Regelwerk kodifizieren, wie dies vom ZDF und anderen Anstalten beispielhaft vorgenommen worden ist.

Zum Befund der Gewalt in der Bundesrepublik, also generell der Gewalt (und nicht nur der Mediengewalt) liegt eine gründliche Untersuchung vor. 1987 hat die Deutsche Bundesregierung eine Expertenkommission (nach amerikanischem und französischem Vorbild) eingesetzt: Die 36köpfige „Unabhängige Regierungskommission zur Verhinderung und Bekämpfung von Gewalt“ (Neue Zürcher Zeitung, 22. November 1991). Diese „Gewalt-Kommission“ hatte die Aufgabe, die Ursachen der vielfältigen Formen der Gewalt zu untersuchen und Konzepte für Maßnahmen in Gesetzgebung, Verwaltung und Justiz zu entwickeln. Die Ergebnisse liegen seit 1990 in vier Bänden auf zweieinhalb Tausend Seiten vor (Hans-Dieter Schwind, Jürgen Baumann u. a. [Hg.]: Ursachen, Prävention und Bekämpfung von Gewalt. Verlag Duncker & Humblot, Berlin 1990). Da ist alles über Gewalt erfaßt, von A bis Z, oder fast alles. Bleiben immer noch Fragen, die im öffentlichen Diskurs nicht kurant sind, wie Sinnfragen oder Fragen, die wir uns ganz persönlich zu stellen haben, etwa: Waren wir in dieser Sache zu lange zu ahnungslos und zu sorglos? Waren wir zu permissiv – uns gegenüber, in der Gesellschaft, in der Erziehung? Waren wir mit dem Problem zu punktuell beschäftigt? Haben wir seine Tragweite falsch eingeschätzt? Haben wir uns mit den falschen Dingen befaßt?

An zwölfter Stelle der allgemeinen Empfehlungen der erwähnten Gewalt-Kommission wird genannt: „Verantwortung der Massenmedien“.

Wenn solche Nachdenklichkeit hochkommt und aktuelle Gewaltdarstellung in den Medien dazukommt, ruft man bald einmal nach einer Feuerwehr, und diese heißt Medienerziehung.

Eigentlich ein trauriger Anlaß für eine gute Sache. Schade, daß sie dann verengt als eine Art „Reparier-Pädagogik“ daherkommen muß, was sie ja umfassend doch nicht leisten kann. Sie leistet anderes und mehr; zum Beispiel die Hinführung zu allgemeiner Medienkompetenz, zu qualifizierter Mediennutzung, zu Medienkultur. Da läuft natürlich das Thema Mediengewalt auch irgendwo mit, und sei es nur als Desillusionierungs-Strategie wie: Das Blut ist mit Ketchup gemacht. Nur: Die Kids nehmen für ihre eigenen Videoproduktionen ohnehin lieber echtes Blut statt Ketchup aus dem schlichten Grund, weil Blut beim Metzger billiger zu kaufen ist.

Was kann nun Medienpädagogik systematisch zur Thematik Mediengewalt beitragen?

4. Der spezifische Beitrag der Medienpädagogik

Phänomenologie

Wir lernen verschiedene Formen von Gewalt kennen: von der Naturgewalt (Lawinen-Niedergänge, Überschwemmungen, Vulkanausbrüche, Erdbeben etc.) über Kampfformen im Tierreich, „höhere“ Gewalt bei Unglücksfällen bis zum breiten Spektrum menschlicher Aggression: Verletzung von Leben, Brachialgewalt, Waffengewalt, Massenvernichtung, Unterdrückung, Quälen, Killen – nach Erich Fromm ist der Mensch „im Gegensatz zu den meisten Tieren ein wirklicher ‚Killer‘“ („Nur der Mensch scheint Lustgefühle zu empfinden, wenn er Leben grundlos und nur um der Zerstörung willen vernichtet.“). Wir unterscheiden physische Gewalt und psychische Gewalt, Verunglimpfung, Demütigung, Verletzung von Menschenwürde, insbesondere auch verbale Gewaltausübung.

Textsorten

Dokumentarische Texte (ich bezeichne Fernsehdarbietungen als audiovisuelle Texte, gehe also von einem Gesamt-Textbegriff aus): Nachrichten, zum Beispiel Bilder des News Exchange, Reportagen, Dokumentarfilme. Solche dokumentarischen Texte repräsentieren eine faktische, eine bestehende, vorgefundene Wirklichkeit, sie wären auf Authentizität hin nachprüfbar. Das Negative und Außergewöhnliche ist in Nachrichten vorherrschend: Good news is no news.

Fiktionale Texte: Inszenierte Handlung, Fernsehfilm, Spielfilme, Serien wie Krimis, Trickfilme, Horrorfilme, Brutalos (es sei denn, es werden Videos mit realen Tötungsszenen angeboten, die dann unter dokumentarischen Texten einzuordnen wären); in den gedruckten und auditiven Medien: zum Beispiel Romane, Comics, Hörspiele. Fiktionale Texte können einen Bezug zur Realität aufweisen, diese sogar „verdichtet“ (Dichtung) darstellen, meinen aber zunächst sich selbst. Als Darbietung bilden sie eine eigene Wirklichkeit. Man ist indessen frei, fiktionale Wirklichkeit auf Realität zu übertragen. Typisch für die vielen Action-, Horror- und Brutalofilme ist, daß sie meistens ein verzerrtes Abbild von Realität bieten.

Bekanntes Problem: Kinder bis ca. zum Eintritt ins Schulalter können nicht, ältere Kinder, Jugendliche und mitunter Erwachsene oft nicht zwischen Fiktion und Realität unterscheiden. Zudem: Brutale Bilder wirken bedrängend, ob sie nun dokumentarisch oder fiktional sind. In unserem Gedächtnis speichern wir auch ohne Medieneindrücke Bilder verschiedener Herkunft ab: Außenwahrnehmungen, Fanta-siebilder, Traumbilder. Im Vorrat der inneren Bilder sind diese Grenzen fließend.

Mit solchen Grenzbereichen zwischen eigener Fantasie und Medienhandlung operiert die „virtual reality“: Über eine Spezialbrille und mit Sensoren ausgestatteten Handschuhen wird es für den Medienkonsumenten möglich, audiovisuelle Darbie-

tungen „wie richtig“ zu erleben und den Ablauf durch eigene Reaktionen zu verändern.

Ludische Texte: Das Spiel begründet ebenfalls eine ihm eigene Wirklichkeit, die sich innerhalb ganz bestimmter Gesetze, den Spielregeln, ab-„spielt“. Fußballspiel, Wett- und Kampfspiele (zum Beispiel Rugby, Boxen etc.), Video- und Computerspiele, die sich oft durch besonders zynische Formen von Gewaltausübung auszeichnen (zum Beispiel beim Killen von Fußgängern bringt ein alter Mann mit Stock weniger Punkte als eine junge Mutter mit Kinderwagen).

Bezeichnenderweise entsteht Ratlosigkeit, wenn die Textsorte nicht erkennbar oder nicht deklariert ist. Man erinnert sich an die Bestürzung, als 1985 im Hazel-Stadion in Brüssel ludische Aggression, wie sie im Fußballspiel üblich ist, plötzlich in dokumentarische Bilder von Gewalt umkippte: Die Fernsehzuschauer waren Augenzeugen, wie 39 Besucher des Stadions zu Tode getrampelt wurden.

Spezifitäten

Man kann Gewaltdarstellungen in verschiedenen Zeichensystemen ausdrücken: Bild, Ton, Wort. Der verbale Kode ist der abstrakteste, Bild und Ton sind konkret. Das Bild, der räumlichen Dimension zugehörig, kann sich im Extremfall sozusagen „in die Netzhaut einbrennen“. Es wirkt emotional direkter als das Wort, das „übersetzt“ und dadurch Abstand schafft. Wenn über den Sender brutale Bilder gehen, läßt sich dies deshalb nicht ausgleichen durch eine (verbale) Vorbemerkung, begleitenden Kommentar oder anschließende Diskussion.

Bedürfnisfrage

Die Bedürfnisfrage ist ebenso ein wertvoller (pädagogischer) Hinweis im Zusammenhang mit Gewaltkonsum wie eine bequeme Ausrede für den Anbieter: „Die Zuschauer wollen solche Programme.“

Spezifische Bedürfnisse im Hinblick auf Gewaltdarstellungen in den Medien: Informationsbedürfnis; um darüber (mit-)reden zu können; Neugierde, Reiz des Verbotenen; Gruppendruck, Mutprobe, Zugehörigkeit zur Subkultur; „Training“ für die Härte des Lebens; Bedürfnis nach „stärkeren“ Reizen bei Langeweile und Abstumpfung; Fehlen von sinnvollen und herausfordernden Freizeitaktivitäten; Ablenkung, Eskapismus: Flucht bei persönlichen und sozialen Problemen; Angst-Lust; Haßgefühle, Sadismus, Nekrophilie.

Oft ist nicht die Gewalt an und für sich das Attraktive, sondern die Spannung. Spannung kann dramaturgisch durch Konflikte aufgebaut werden. Konflikte stehen aber oft im Zusammenhang mit Gewalt.

(Hypo-)Thesen der Wirkungen von Gewalt

Bei der Auflage, Gewalt von A bis Z zu behandeln, kann ich mich zumindest einer kurzen Nennung der verschiedenen (Hypo-)Thesen von Gewaltwirkungen nicht ent-

ziehen. Ich folge dabei den Ausführungen von Marianne Grewe-Partsch (in: Doelker, Christian u. a. [Hg.], Immer dieses Fernsehen, Klett und Balmer, Zug 1983), indem ich ihre Zusammenfassung nochmals zusammenfasse:

Theorie vom sozialen Lernen: Unter „sozialem Lernen“ versteht man Lernen durch Beobachtung und Nachahmung. Nach dieser Theorie, bekannt durch die Forschungen von Albert Bandura, ist das Erlernen von Gewalt möglich.

Kontext-Theorie: Die Kontext-Theorie ist eine Weiterführung des Lernens am sozialen Modell. Diese Theorie geht von zwei Schritten aus: Erst wird das gewalttätige Verhalten erlernt, und dann folgt – bei passender Gelegenheit – dessen Ausübung.

Theorie der Gewöhnung und Abstumpfung: Auch an Gewalt kann man sich offenbar gewöhnen. Ein langanhaltender Reiz wird mit der Zeit kaum mehr wahrgenommen. Man kennt dies von Straßenlärm und Gerüchen. Eine solche Gewöhnung kann eine Abstumpfung gegenüber jeglicher Gewalt mit sich bringen, sowohl der im Fernsehen gezeigten wie der des Alltags.

Erregungstheorie: Fernsehinhalte und auch die formale Art der Darstellung (Schnelligkeit, rasche Schnitte) können erregen. Eine Steigerung der körperlichen Erregung und des Gefühlszustandes wirkt als Antrieb zu aktivem Verhalten. Der Zuschauer kann von einem sehr spannenden, aber gewaltlosem Film erregt werden und darauf aggressiv reagieren. Die durch denselben Film erzeugte Spannung mag je nach Person auch zu Reaktionen von Angst führen.

Theorie der Abschreckung (Inhibitionsthese): Beim Anblick von Gewalt wird Abscheu empfunden und damit eigenes gewalttätiges Verhalten abgelehnt.

Ventiltheorie: Die berühmte Katharsishypothese, aufgrund derer man annahm, daß Gewalt und Aggression im Fernsehen eigene Aggressionen ableiten würde. Diese Annahme hat sich aufgrund von Untersuchungen nicht bestätigen lassen.

Wie man sieht, sind diese (Hypo-)Thesen zum Teil eher vage und sogar widersprüchlich. Was läßt sich heute als Stand der Forschung über Gewalteinwirkungen einigermaßen verbindlich formulieren? Ich zitiere ausnahmsweise nicht meinen Kronzeugen Jo Groebel, den Sie nachher hören werden, sondern in diesem Fall den Zürcher Medienwissenschaftler Heinz Bonfadelli:

„Das wiederholte oder ständige Ansehen von Mediengewalt (Fernsehen, Video, Bildschirmspiele)

- kann in bestimmten Situationen direkt aggressives Verhalten auslösen;
- kann speziell bei jüngeren Kindern zu (unbewußten) Schlafstörungen, zu ängstlichem Verhalten und Streß führen;
- stumpft ab und schwächt das Mitgefühl gegenüber Schmerz und Leiden von anderen Menschen;
- legitimiert Gewalt als erfolgreiches Mittel zur Lösung von Konflikten;
- fördert soziale Isolation und führt zu verzerrter Wirklichkeitswahrnehmung;

- verstärkt Vorurteile wie Frauenfeindlichkeit und Minderheitenhaß.“

5. Medienpädagogische Ansätze zum Umgang mit Gewalt

Hierzu sind von verschiedenen Autoren und Institutionen Vorgehensweisen entwickelt worden, die hier auch nur überblicksweise einzubringen unmöglich ist. Als erstes verweise ich auf die medienethischen Reflexionen nach Gerhard Tulodziecki und Stefan Aufenanger und die entsprechenden Veranstaltungen.

Interessieren mag hier auch – da ein Referent ja möglichst eigene Erfahrungen einbringen soll –, was in der Schweiz beispielsweise durch die Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren vorgekehrt wurde. Über ihre Medienkommission, die Schweizerische Kommission für audiovisuelle Unterrichtsmittel und Medienpädagogik (SKAUM), setzte sie eine Arbeitsgruppe „Gewalt in den Medien“ ein, die ich zu leiten hatte. Ich zitiere ausgewählte Punkte aus dem Projektmandat:

- Dokumentation und Prüfung vorhandener Materialien für die Arbeit in der Schule und mit Jugendlichen, in der Lehreraus- und -weiterbildung, in der Erwachsenen- und Elternbildung.
- Erstellen einer kommentierten Bibliografie bestehender Literatur und Videos zum Thema Gewalt in den Medien.
- Erarbeitung von Konzepten für die Lehrerfortbildung in Medienpädagogik im Hinblick auf Gewalt in den Medien. Empfehlung an die Kantone, entsprechende Kurse in das Programm der Lehrerfortbildung aufzunehmen.
- Organisation der Kaderausbildung.
- Empfehlung von jugend geeigneten Videos mit Kommentaren zu Händen von Mediotheken.

Für Sie interessant (und greifbar) dürften vor allem die kommentierte Bibliografie (Johanna M. Ammitzböll und Daniel Süß, Gewalt in den Medien, AVZ Pestalozzianum, Zürich, 1990) und die Empfehlung von jugend geeigneten Videokassetten sein. Ich referiere kurz über das entsprechende Projekt, über das auch eine umfassende Dokumentation vorliegt (Daniel Süß, Videos für Jugendliche in der Bibliothek, AVZ Pestalozzianum, Zürich, 1991).

Dieses Projekt „Jugend geeignete Videos“ geht auf eine Vorgabe des Instituts für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht, Grünwald/München, zurück. In jenem vom Bund und den Ländern getragenen Projekt „Jugendgefährdende Videokassetten“ werden AV-Produktionen auf drei inhaltlichen „Schienen“ angeboten:

1. Videokassetten zu Informationszwecken in Lehrerfortbildungskursen und an Elternabend. Zum Beispiel: „Die Grausamkeit der Bilder“.
2. Eigene Videoarbeit von Kindern und Jugendlichen, zum Beispiel „Aktive Videoarbeit: Gewaltfaszination“.

3. Alternativ-Kassetten: spannende und durchaus Elemente von Gewalt enthaltende Videokassetten, die indessen Qualität und Niveau aufweisen und damit von billigen, nur isoliert Gewaltszenen darstellenden Brutalos wegführen sollen.

Als Alternativ-Kassetten können natürlich nicht harmlose Heile-Welt-Filme etwa im Stil von „Heidi“ angeboten werden, sondern es müssen gewaltvolle und gehaltvolle Videos sein: „Brutal, aber wertvoll“. Also doch eine Katharsis?

Damit wären wir wiederum bei der These von Aristoteles, der, wie gesagt, der Tragödie die Funktion von Läuterung durch Furcht und Mitleid einräumte.

Diese ursprüngliche Wirkungsästhetik des griechischen Philosophen ist eigentlich ein homöopathisches Rezept. Ein Erregungszustand (heute würde man ihn als „arousal“ bezeichnen) wird durch ein Gleiches abgeleitet. Nun ist Gewalt in der antiken und klassischen Tragödie in eine Dramaturgie und letztlich auch in eine Weltanschauung eingebunden. Die Katharsis-Hypothese (siehe oben) wurde meines Wissens aber nur durch isolierte Darstellungen von Gewalt, also ohne dramaturgisch stimmige Gesamthandlung, die „aussöhnende Abrundung“ (Goethe), nachgeprüft.

Zur Erweiterung des Ansatzes im FWU-Projekt gehörte zunächst die Ausarbeitung von differenzierten Kriterien zur Gewaltbeurteilung. Es wurden folgende zehn Punkte unterschieden (die bei entsprechend positiver Bewertung auch zu einer Punktezahl aufaddiert werden konnten):

Art der Gewaltdarstellung:

1. Bleibt die Detailliertheit der Darstellung physischer Gewalt im notwendigen Rahmen?

2. Wird psychische Gewalt kritisch, d. h. nicht einfach als Unterhaltung dargestellt?

Zusammenhänge, in denen Gewalt auftritt:

3. Wird der Grund für das Entstehen von Gewalt in der Handlung glaubhaft dargestellt?

4. Werden die destruktiven Folgen von Gewalt auch gezeigt?

Menschenbild und Identifikationsfiguren:

5. Setzen die Helden/Heldinnen Aggression maßvoll kontrolliert ein?

6. Wird weibliches Rollenverhalten differenziert, nicht klischeehaft, dargestellt?

7. Wird männliches Rollenverhalten differenziert, nicht klischeehaft, gezeigt?

Vielfalt der Problemlösestrategien:

8. Wird der Nutzen von Gewalt bei der Lösung von Problemen kritisch gezeigt?

9. Werden andere Problemlösestrategien erfolgreich gezeigt?
10. Werden Konflikte am Ende des Filmes konstruktiv gelöst?

Insbesondere erweist sich die letzte Kategorie – Vielfalt der Problemlösestrategien – als pädagogisch ergiebig, wird doch dadurch möglich, sich ein Repertoire anderer Verhaltensweisen als aggressives Handeln zu erwerben. Emotional getragene Medienerfahrungen vermögen damit allenfalls einseitige biografische Erfahrungen zu ergänzen.

Nach den oben genannten Kriterien wurden nun aus einem von Jugendlichen als Vorselektion getroffenen Angebot von rund 1 800 im Handel und Verleih erhältlichen Videokassetten 200 Titel ausgewählt und – mit den entsprechenden Bewertungsgrundlagen – in der obengenannten Dokumentation publiziert. Die Erfahrungen von Mediotheken, welche mit diesem Repertoire operieren, sind vielversprechend.

Erwähnt sei schließlich ein Ausbildungsseminar „Gewalt in den Medien“ für Kursleiterinnen und -leiter der Lehrerfortbildung aus der Deutschschweiz, das von der SKAUM vom 8.–11. November 1990 veranstaltet wurde.

6. Aufarbeitung durch Ausweitung

Ebene des gesellschaftlichen und medienpolitischen Handelns

An dieser Stelle werden nun die Empfehlungen der bereits erwähnten „Unabhängigen Regierungskommission zur Verhinderung und Bekämpfung von Gewalt“ interessieren:

- Friedenssicherungspflicht des Staates
- einheitliche Strategie
- Berechenbarkeit der staatlichen Reaktionen
- Zivilisierung sozialer und politischer Konflikte
- Akzeptanz des staatlichen Gewaltmonopols
- Eindeutigkeit des Gewaltbegriffes
- Leitbildfunktion der Verantwortungsträger
- Stärkung des Vertrauens der Bevölkerung in den Rechtsstaat
- Abbau von Zukunftsängsten
- Behebung von Partizipationsdefiziten
- Erziehung zu Gewaltlosigkeit
- Verantwortung der Massenmedien

Eingeschränkt auf Massenmedien sind hier zu nennen die Maßnahmen zum Jugendschutz, zum Beispiel die Richtlinien der Landesmedienanstalten zur Gewährleistung des Jugendschutzes.

Es wäre auch zu denken an einen Boykott des Brutalo-Videomarktes, der – mit einer entsprechenden Aufklärung über dessen Hintergründe – zu inszenieren wäre: Die Ächtung der Menschenverächter, welche solche Produktionen produzieren und vertreiben.

Ebene des Alltags, der Erziehung und Selbsterziehung

Begleitung von betroffenen Vielsehern, Hilfe zur Verarbeitung, Therapie, zum Beispiel durch die Methode des Neurolinguistischen Programmierens (NLP). Bewußter Lebensentwurf, Förderung der Freizeitpädagogik, Anleitung, um vom unreflektierten zum reflektierten Medienkonsum und zur Selbstreflexion zu gelangen.

In der Schweiz haben Elternverbände ein Merkblatt („Gewalt auf dem Bildschirm“) herausgegeben, in welchem alltagspraktische Ratschläge an Eltern und Erwachsene zusammengestellt sind:

- Wir fragen uns, wo und in welcher Weise unsere Kinder Gewalt erleben und Gewalt vom Bildschirm aufnehmen.
- Wir geben uns Rechenschaft, wie unser Video-Gerät (auch ohne unser Wissen) genutzt wird.
- Wir informieren uns über das Thema Video, so daß wir sachlich auch über einen Brutalo-Film diskutieren können.
- Wir sprechen mit anderen Eltern, mit der Kindergärtnerin, dem Lehrer oder der Lehrerin über die Probleme, die bei Kindern und Jugendlichen im Zusammenhang mit Erlebnissen von Gewaltdarstellungen auf dem Bildschirm entstehen.
- Es ist uns nicht gleichgültig, wo und mit wem und wie unsere Kinder ihre Freizeit verbringen. Wir bemühen uns um ein Klima des Vertrauens.
- Wir bieten Alternativen zum Bildschirmkonsum.
- Wir schauen gemeinsam Sendungen an und suchen das Gespräch darüber.
- Wir brauchen Fernseher und Video-Gerät nicht als „Babysitter“. Videokonsum soll nicht zum Trösten oder als Belohnung, Video-Verbot auch nicht zum Strafen eingesetzt werden.
- Wir versuchen, die Bedürfnisse der Heranwachsenden nach freier und von der Schule unabhängiger Zeiterfüllung zu verstehen.
- Wir überdenken und planen den eigenen Medienkonsum.

Ebene der Bewußtseinsbildung

Medienwirkungen lassen sich messen (und damit empirisch untersuchen) lediglich als beobachtbares und damit äußeres Verhalten. Schwer abzuschätzen ist, wie weit ein Mensch durch Gewaltdarstellungen „Schaden nimmt an der Seele“. Bundespräsident Richard von Weizsäcker hat schon vor Jahren moniert, daß wir alles mögliche erforschen, „aber die Wirkung der elektronischen Medien auf die menschliche Seele und den menschlichen Geist“ vernachlässigt haben (Süddeutsche Zeitung, 7. Mai 1985).

Die Arbeiten von Jan-Uwe Rogge zeigen dazu Wege auf. Die Medienrezeption von Kindern und Jugendlichen wird durch teilnehmende Beobachtung und einfühlsame Gespräche verstehend nachvollzogen.

Psychohygiene: Disziplin ist nicht Repression. Man muß nicht alles gesehen haben, um mitreden zu können.

Auf der Ebene der Bewußtseinsbildung geht es vor allem um die Aufarbeitung des eingangs genannten „Schattens“ auf dem Hintergrund von psychologischen, anthropologischen und religionsphilosophischen Betrachtungen. Just mit dem Thema Religion stoßen wir allerdings in einen tabuisierten Bereich vor.

7. Tabuisierte Variablen –

Oder: Mediengewalt von A (wie Adam) bis Z (wie Zarathustra)

Tatsächlich ist Religion heute das letzte und einzige Tabu, das sogar die elektronischen Medien und die Boulevard-Presse mit großer Vorsicht anfassen. Auch hier möchte ich religionsphilosophische Fragen um so behutsamer angehen, als dabei streckenweise dem Christentum entgegenstehende Positionen behandelt werden müssen.

Gut und Böse als Grundproblem

Wir dürfen nicht übersehen – und dies ist nach meiner Meinung eine arg vernachlässigte Variable –, daß das Problem der Gewalt mit der Problemstellung Gut und Böse und damit auch mit der Frage nach dem Ursprung des Bösen allgemein verbunden ist, „die sich jedem Menschen und daher auch jeder Religion und Weltanschauung stellt“ (Lexikon der Religionen, Freiburg i. B. 1987).

Es kann nun natürlich nicht angehen, sozusagen im Schnellauf dieses ungemein komplexe Problem Gut und Böse aufzuarbeiten. Ich möchte mich lediglich um einige ordnende Hinweise bemühen.

Besiegt aber zugelassen: Nach christlicher Auffassung beginnt die Problematik Gut und Böse mit dem Sündenfall. Die Ausgangssituation, die Vertreibung aus dem Paradies, erfolgt ja just in Funktion der Erkenntnis, das heißt der Unterscheidungsfähigkeit von Gut und Böse. Grundsätzlich ist aber das Böse, Satan als gefallener Engel, ein Geschöpf, das von vornherein in der Hierarchie unter Gott steht. Im Christentum bleibt Satan „stets Gott unterworfen und ist seit Jesus auch grundsätzlich entmachtet“. Gott läßt das Böse um der Selbständigkeit der Geschöpfe, vor allem um der Freiheit des Menschen willen zu.

Ein möglicher Vorwurf an den allmächtigen Gott wegen des Leidens in der Welt und dessen Zulassung wird durch Konstruktionen wie die Theodizee bei Leibniz gemildert: Leibniz bindet die Argumente der theologischen Tradition (Gottes unendliche Güte, die Rolle menschlicher Freiheit, die notwendige Strafe für die Sünde,

den Ausgleich durch Belohnung und Bestrafung im Jenseits) in seine im Namen der Vernunft argumentierende Gegentheorie von der bestmöglichen der Welten ein. Gott ist die höchste Weisheit, verbunden mit unendlicher Güte, woraus folgt: „Es gibt keinen besseren Plan, denn sonst hätte Gott ihn vorgezogen“ (Wörterbuch des Christentums, Gütersloh, 1988).

Gott als den allmächtigen einen Pol, das unendlich Gute, zu setzen, ist eine der Traditionen des Christentums. Damit einher geht auch die sehr problematische Sicherheit der jeweils offiziellen Kirche, zu wissen, was das Gute sei. Im Namen dieses Guten und damit im Namen Gottes, sind bekanntlich von der Bekehrung der Sachsen unter Karl dem Großen bis zur Inquisition schlimmste Greuel verübt worden.

Ausdruck von Polarität: Eine andere eher verborgene (esoterische) Tradition setzt Gott jenseits von Gut und Böse als ursprüngliche Einheit. Nach dieser Auffassung sind Gut und Böse Ausdruck der Polarität des Seins wie Licht und Schatten, Freude und Trauer, Wärme und Kälte, bis hin zu physikalischen Polaritäten wie Welle und Korpuskel. In der chinesischen Philosophie (Taoismus) sind Yin und Yang Ausdruck solcher grundlegender Polarität.

Zeichen der Sinnlosigkeit: Wieder eine andere Auffassung in der abendländischen, nicht christlichen, Tradition geht von der Sinnlosigkeit der Existenz aus, angefangen beim Begriff des blinden Schicksals bei den Griechen (das Unabwendbare, das von der Schicksalsgöttin Tyche für den Menschen undurchsichtig verhängt ist) bis hin zum Materialismus und Nihilismus unserer Zeit. Camus spricht vom „absurde“, Sartre führt die Kontingenz an, und bei Heidegger findet sich der Ausdruck der „Geworfenheit“.

Diese Varianten von Weltanschauungen sind im großen und ganzen bekannt; sie sind allerdings nicht vollständig. Um das heutige Problem noch in einer anderen Richtung auszuleuchten, muß ich ein viertes Modell ansprechen: das manichäische.

Kosmischer Dualismus: Der sogenannte Manichäismus (benannt nach dem Religionsstifter Mani im dritten Jahrhundert) setzt sozusagen einen absoluten Gegensatz von Gut und Böse, also nicht nur eine Polarität wie Yin und Yang. Er nimmt ein Prinzip auf, das von einem früheren Religionsschöpfer stammt, nämlich von Zarathustra. (Der persische Religionsstifter Zarathustra hat mit der gleichnamigen Gestalt bei Nietzsche sehr wenig zu tun.) Im Mittelpunkt der Botschaft Zarathustras steht der gute Schöpfergott Ahura Mazda, der im Gegensatz zur Verkörperung des bösen Prinzips, Angra Mainyu, steht. „Dieser dualistische Gegensatz der ursprünglichen Weltentscheidung teilt die Welt in zwei gegensätzliche Bereiche des Guten und Bösen. Der einzelne Mensch muß sich nach zarathustrischer Vorstellung ebenfalls für eine der beiden Welten und Lebensauffassungen entscheiden“ (Lexikon der Religionen).

Wir haben es bei diesem vierten Modell also mit einem *dualistischen* Weltbild zu