

**Manuela Altendorf**

# Zusammenhänge zwischen Mediennutzung und Gewalthandlungen bei Kindern

Perspektiven für die pädagogische Arbeit

**Diplomarbeit**

# BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei [www.GRIN.com](http://www.GRIN.com) hochladen  
und kostenlos publizieren



**UNIVERSITÄT HANNOVER** 

Philosophische Fakultät

Erziehungswissenschaften

Thema der Diplomarbeit:

**Zusammenhänge zwischen Mediennutzung  
und Gewalthandlungen bei Kindern – Perspektiven  
für die pädagogische Arbeit**

**vorgelegt von:**

Manuela Altendorf

**Abgabetermin:**

22. Juli 2006

Hannover, den 21. Juli 2006

|  | Seite |
|--|-------|
| <b>Einleitung</b> .....                                    | 3     |
| <b>1. Der Gewaltbegriff</b> .....                          | 6     |
| 1.1 Die Problematik des Gewaltbegriffs.....                | 6     |
| 1.2 Ein umfassendes Gewaltverständnis.....                 | 9     |
| 1.2.1 Mediale Gewalt.....                                  | 12    |
| 1.3 Zusammenfassung.....                                   | 16    |
| <b>2. Medienumgang und kindliche Entwicklung</b> .....     | 18    |
| 2.1 Medienbezogene Fähigkeiten im Entwicklungsverlauf..... | 19    |
| 2.2 Das kindliche Gewaltverständnis.....                   | 27    |
| <b>3. Bildschirmspiele</b> .....                           | 31    |
| 3.1 Definition und Merkmale.....                           | 32    |
| 3.2 Mediennutzung und Spielpräferenzen.....                | 34    |
| 3.2.1 Geschlechtsspezifisches Medienverhalten.....         | 38    |
| 3.2.2 Spielpräferenzen.....                                | 40    |
| 3.2.3 Zusammenfassung.....                                 | 45    |
| 3.3 Faszinationskraft Bildschirmspiel.....                 | 46    |
| 3.4 Gewalthaltige Bildschirmspiele.....                    | 50    |
| 3.4.1 Klassifizierung von Bildschirmspielen.....           | 51    |
| 3.4.2 Verbreitung gewalthaltiger Bildschirmspiele.....     | 63    |
| 3.4.2.1 Alterseinstufungen von Bildschirmspielen.....      | 65    |
| <b>4. Fernsehen</b> .....                                  | 68    |
| 4.1 Nutzungs- und Sehgewohnheiten.....                     | 68    |
| 4.1.1 Zusammenfassung.....                                 | 76    |
| 4.2 Das Gewaltprofil des Fernsehens.....                   | 77    |

|   | Seite      |
|---|------------|
| <b>5. Wirkungen von Gewaltdarstellungen.....</b>          | <b>81</b>  |
| 5.1 Theoretische Ansätze.....                             | 83         |
| 5.1.1 Kultivierungsthese.....                             | 84         |
| 5.1.2 Katharsisthese.....                                 | 84         |
| 5.1.3 Inhibitionsthese.....                               | 86         |
| 5.1.4 Habitualisierungsthese.....                         | 86         |
| 5.1.5 Suggestionsthese.....                               | 88         |
| 5.1.6 Lerntheorie.....                                    | 90         |
| 5.1.7 Arousal-Theorien.....                               | 92         |
| 5.1.8 Stimulationsthese.....                              | 93         |
| 5.2 Wirkungen von Gewalt in Bildschirmspielen.....        | 94         |
| 5.3 Wirkungsmodelle.....                                  | 95         |
| 5.4 Einflussfaktoren.....                                 | 98         |
| 5.4.1 Mediale Faktoren.....                               | 99         |
| 5.4.2 Personenvariablen.....                              | 102        |
| 5.4.3 Soziales Umfeld.....                                | 103        |
| 5.5 Gewalt durch Gewalt in den Medien?.....               | 105        |
| <br>  |            |
| <b>6. Medienpädagogische Interventionsstrategien.....</b> | <b>109</b> |
| 6.1 Medienkompetenz.....                                  | 109        |
| 6.2 Medienpädagogische Maßnahmen.....                     | 114        |
| 6.2.1 Elterliche Interventionsstrategien.....             | 114        |
| 6.2.2 Der <i>Hardliner</i> -Ansatz.....                   | 116        |
| <br>  |            |
| <b>Schlussbetrachtung.....</b>                            | <b>120</b> |

Literaturverzeichnis

## **Einleitung**

Im Mittelpunkt der vorliegenden Diplomarbeit steht die Frage nach den Zusammenhängen zwischen medial erlebter Gewalt und aggressivem Verhalten von Kindern. Die Diskussion um Medienwirkungen ist dabei so alt wie die Medien selbst: Bereits seit der Antike wird über den Einfluss rezipierter Gewalt auf das tatsächliche Gewaltverhalten der Zuschauer nachgedacht (vgl. Merten 1999, 9). Die Thematik ist folglich weder neu, noch hat sie bisher an Brisanz verloren, denn das Interesse der Öffentlichkeit, Politiker und Pädagogen richtet sich noch immer auf mögliche negative Auswirkungen dargestellter Gewalt.

In den Blick geraten vor allem Massenmedien wie Film und Fernsehen und inzwischen auch Computerspiele, die sowohl für die allgemeine Kriminalitätsentwicklung, als auch für spektakuläre Einzeltaten zur Verantwortung gezogen werden, wie der jüngste Fall um den Amoklauf des Robert Steinhäuser zeigte.

Allgemein wird befürchtet, dass das häufige Ansehen von Gewaltszenen zu aggressiven Verhaltensweisen führt. Diese Besorgnis richtet sich hauptsächlich auf Kinder und Jugendliche, denn sie gelten in allen Gesellschaften als Ausdruck sozialer Hoffnung; ihr Werte- und Normensystem wird als leicht beeinflussbar betrachtet (vgl. Merten 1999, 212). Jede Bedrohung oder Gefahr des kindlichen Wohlergehens gilt gewissermaßen als Bedrohung oder Gefahr für die Gesellschaft selbst. Die Ängste der Bevölkerung sind deshalb besonders stark ausgeprägt.

Trotz der lang währenden Diskussion und inzwischen über 5.000 erschienenen Untersuchungen, sind die Wirkungsweisen von Gewaltdarstellungen bislang nicht eindeutig geklärt (Kunczik/Zipfel 2002, 110). Dessen ungeachtet betrachtet der öffentliche Diskurs die schädigenden Effekte der Medien bereits als erwiesen und geht von vermeintlich einfachen Verursachungszusammenhängen zwischen medialer und realer Gewalt aus. Ein Grund hierfür ist vermutlich darin zu sehen, dass nahezu jeder täglichen Umgang mit Medien hat und so über eine eigene Beurteilungsgrundlage zu verfügen meint.

Die öffentliche Diskussion wird weniger von den Ergebnissen der wissenschaftlichen Gewaltforschung geprägt als vielmehr von populärwissenschaftlichen Publikationen

mit unbewiesenen Behauptungen. So gelangt der wissenschaftlich bereits widerlegte monokausale Zusammenhang zwischen medialer und realer Gewalt immer wieder neu in den Fokus der Aufmerksamkeit.

Diese Diskrepanz zwischen öffentlicher Meinung und seriöser wissenschaftlicher Forschung ist ein Thema, das in Kapitel 5 behandelt wird.

Zunächst jedoch soll sich im ersten Kapitel mit dem Gewaltbegriff auseinandergesetzt und gezeigt werden, weshalb eine präzise Definition bei der Untersuchung möglicher Zusammenhänge zwischen medialer und realer Gewalt unerlässlich ist. Zudem wird versucht, ein umfassendes Gewaltverständnis zu entwickeln, das reale und mediale Gewaltphänomene einschließt und ihr Verhältnis zueinander beleuchtet.

Da die Diskussion über mediale Wirkungen wenig Sinn ergibt, wenn unklar bleibt, wie Kinder Medien und darin enthaltene Gewaltdarstellungen im Laufe ihrer Entwicklung wahrnehmen, soll dieser Aspekt Gegenstand des zweiten Kapitels sein. In Anlehnung an die gesetzliche Wortverwendung gilt im Folgenden als Kind, wer das 14. Lebensjahr noch nicht vollendet hat (vgl. Sozialgesetzbuch Achtes Buch, § 7 Abs. 1).

In den weiteren Ausführungen stehen die audiovisuellen Medien *Fernsehen* und *Bildschirmspiel* im Mittelpunkt, die häufig mit medialen Gewaltinhalten in Verbindung gebracht werden. Kapitel 3 und 4 fragen zunächst nach den Nutzungszahlen dieser Medien. Die im Folgenden referierten statistischen Angaben beziehen sich dabei ausschließlich auf Deutschland. Die Betrachtung internationaler Zahlen wäre zwar höchst interessant, würde aber den Rahmen dieser Arbeit sprengen.

Ein besonderer Schwerpunkt wurde auf das relativ neue Medium *Bildschirmspiel* gelegt, das eine große Faszinationskraft auf Kinder ausübt und in Kapitel 3 behandelt wird. Hier soll u.a. geklärt werden, welche Spiele und Spielgenres als gewalthaltig zu klassifizieren sind und wie hoch ihre Verbreitung auf dem Spielmarkt ist. Zur besseren Veranschaulichung der beschriebenen Spiele liegt dieser Arbeit eine CD bei, die verschiedene Spielausschnitte beinhaltet.

Das vierte Kapitel bezieht sich ausschließlich auf das Medium *Fernsehen*. Neben den Nutzungs- und Sehgewohnheiten von Kindern erfolgt eine Darstellung inhaltsanalytischer Studien, aus denen sich ableiten lässt, wie viel und welche Arten

von Gewalt im deutschen Fernsehprogramm gesendet werden. Die Gewaltdarstellungen im Fernsehen werden im Folgenden verkürzt als *Fernsehgewalt* bezeichnet.

Das fünfte Kapitel gibt schließlich einen Überblick über die Medienwirkungsforschung, beginnend mit der Veranschaulichung verschiedener theoretischer Ansätze zur Wirkung von Gewaltbildern. Es folgen u.a. die Darstellung wichtiger Wirkungsmodelle und die Erläuterung von Problemen bei der Wirkungsmessung, wie auch bei der Aufstellung von Verursachungszusammenhängen. Zum Ende des Kapitels wird dann, auf der Grundlage aktueller empirischer Studien, endgültig die Frage beantwortet, in welchem Zusammenhang medial erlebte Gewalt und aggressives Verhalten von Kindern stehen. Dabei zeigt sich, dass das Zusammentreffen mehrerer Faktoren erforderlich ist, um eine Umsetzung rezipierter Gewalt zu bewirken.

In Kapitel 6 soll ein weiterer Aspekt des Titels dieser Diplomarbeit aufgegriffen und die sich aus den Erkenntnissen der Gewaltwirkungsforschung ergebenden pädagogischen Interventionsmöglichkeiten skizziert werden. Neben dem Begriff der *Medienkompetenz* steht die Erläuterung konkreter medienpädagogischer Maßnahmen im Mittelpunkt.

Aufgrund der Komplexität des Themas dieser Diplomarbeit ergibt sich leicht die Gefahr, in der Menge der einzelnen Informationen, den Kern der Problematik aus den Augen zu verlieren. Diesem Dilemma soll durch kurze, pointierte Zusammenfassungen am Ende besonders umfangreicher Kapitel begegnet werden. Aus Gründen der Lesbarkeit wird im Folgenden die männliche Form verwendet, welche beide Geschlechter gleichermaßen einschließt.

## 1. Der Gewaltbegriff

### 1.1 Zur Problematik des Gewaltbegriffs

Möchte man die Frage nach möglichen Auswirkungen medialer Gewalt auf Kinder beantworten, muss zunächst bestimmt werden, was unter *Gewalt* zu verstehen ist. Der seit Jahren geführte Diskurs zu diesem Thema legt die Vermutung nahe, dass zumindest in wissenschaftlichen Kreisen eine weitgehend übereinstimmende Definition existiert. Bei genauerer Betrachtung bestätigt sich diese Erwartung jedoch nicht: *Gewalt* ist vielmehr „einer der schillerndsten und zugleich schwierigsten Begriffe der Sozialwissenschaften“ (Imbusch 2002, 26). Der Terminus steht für sehr unterschiedliche Erscheinungen, was bereits aus dem allgemeinen Sprachgebrauch ersichtlich wird: *Gewalt* bezeichnet sowohl individuelle Gewalttätigkeit als auch Staatsgewalt und wird gleichermaßen im Sinne von Kraft gebraucht (z.B. Naturgewalt) (vgl. Merten 1999, 13f). Damit ist der Begriff auffallend ambivalent und bezeichnet ein komplexes Phänomen, welches Ordnung gleichermaßen zerstören als auch begründen kann (vgl. Mikos 2003, 14).

Die Komplexität des Begriffs setzt sich in den Geistes- und Sozialwissenschaften fort, deren Gewaltverständnis je nach wissenschaftlicher Disziplin variiert: So untersuchen Psychologie und Sozialpsychologie *Gewalt* als Bestandteil zwischenmenschlicher Beziehungen; nach den gesellschaftlichen Funktionen fragen die Philosophie, Soziologie und die Politische Wissenschaft; Kommunikationswissenschaft und Pädagogik wiederum befassen sich mit Wirkungs- und Interventionsfragen, z.B. in Zusammenhang mit dem Thema *Mediengewalt* (vgl. Merten 1999, 33 u. Theunert 1996, 25). Die in den Medien dargestellten Gewalterscheinungen sind ebenso vielfältig. So hört man etwa in Berichterstattungen von Gewalttaten gegen bestimmte Personengruppen, wie Frauen, Kinder und Migranten oder von Gewalthandlungen an bestimmten Orten, wie an Schulen oder am Arbeitsplatz (vgl. Merten 1999, 15).

Diese beispielhaften Ausdifferenzierungen verdeutlichen, wie facettenreich das Gewaltkonzept ist, das je nach Blickrichtung weitere Betrachtungsmöglichkeiten eröffnet. Infolgedessen gibt es keine allgemeingültige Aggressions- bzw. Gewalttheorie. Ein universelles, von allen gesellschaftlichen Gruppen und Wissenschaftsrichtungen geteiltes Gewaltverständnis existiert nicht. Das ist insofern

problematisch, als die daraus resultierende Vielfalt der Begriffsinhalte auch zu höchst unterschiedlichen Operationalisierungen führt, was die Vergleichbarkeit von Forschungsbefunden erschwert und für stark voneinander abweichende Resultate sorgen kann (vgl. Bonfadelli 2004, 253 u. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend [BMFSFJ] 2004, 10). Vielfach bleibt eine Definition allerdings von vornherein unberücksichtigt, sodass selbst in zahlreichen Forschungsarbeiten das zugrunde liegende Gewaltkonzept unklar ist (vgl. Mikos 2003, 12).

Für die Untersuchung möglicher Zusammenhänge zwischen medialen Gewaltdarstellungen und realem Gewaltverhalten hat dies gravierende Folgen, denn „[w]enn nicht klar ist, was Gewalt beinhaltet, ist auch nicht klar, welche medialen Phänomene als gewalthaft zu klassifizieren sind, und welche auf der Einstellungs-, Verhaltens- und Handlungsebene bei den Rezipienten beobachtbaren Phänomene als Gewalttätigkeit einzuordnen sind“ (Theunert 1996, 43).

Eine weitere Schwierigkeit der Gewaltforschung liegt laut Theunert (1996, 25) darin, dass sie „individuelles Gewalthandeln vorher[sagt; d. Verf.], indem sie einzelne Wirkfaktoren isoliert und beschreibt“. Die Medien sind dabei ein solcher häufig isoliert betrachteter Wirkfaktor, deren Gewaltdarstellungen „aus ihrem gesellschaftlichen Entstehungszusammenhang, real existenten Gewaltphänomenen und -verhältnissen, und aus ihrem Wirkungskontext, den realen Gewalterfahrungen der Individuen“ gelöst werden (ebd.). So entstehen vermeintlich einfache Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge zwischen medialer und realer Gewalt, wie sie auch nach dem Erfurter Amoklauf des Robert Steinhäuser als bewiesen erachtet wurden. Der 19-Jährige tötete 2002 an seiner ehemaligen Schule 16 Menschen und schließlich sich selbst. Wie sich rückblickend herausstellte, imitierte er dabei ein Vorgehen, welches er aus Bildschirmspielen, Filmen und dem Fernsehen kannte (vgl. Merten 2003, 157). Die Zeitschrift *Der Spiegel* schrieb: „Von Zimmer zu Zimmer, von Flur zu Flur musste der Killer Robert Steinhäuser in seiner virtuellen Computerwelt vordringen, immer eine Stufe höher, und er musste Türen öffnen und Treppen hinaufsteigen [...] und deshalb wirken diese Spiele im Nachhinein wie eine Blaupause für den realen Massenmord“ (Brinkbäumer et al. 2002, 131).

Für einen Großteil der deutschen Bevölkerung schien nach diesem schockierenden Vorfall einmal mehr bewiesen, dass Gewaltdarstellungen in den Medien zum unmittelbaren Auslöser für reale Gewalt werden können. In einer wenige Wochen

nach dem Amoklauf durchgeführten repräsentativen Erhebung des Instituts für Demoskopie Allensbach<sup>1</sup> zweifelte kaum einer der Befragten (78 Prozent) daran, dass die Medien für solche Gewalttaten „in hohem Maße“ mitverantwortlich seien (Institut für Demoskopie Allensbach 2002, 3). Daraufhin forderten sogar 71 Prozent der Bevölkerung, dass „die Masse an Gewalt im Fernsehen unbedingt eingeschränkt oder gar verboten werden sollte“ (ebd., 1). Die Fakten, dass Robert Steinhäuser Mitglied eines Schützenvereins war und ihm sogar eine Waffenbesitzkarte ausgestellt wurde oder, dass er einen Schulverweis erhielt und sich damit seiner Zukunftsperspektive beraubt sah, fanden hingegen in der Öffentlichkeit kaum Beachtung (vgl. Brinkbäumer et al. 2002, 138 u. 141).

Geschehen solche Aufsehen erregenden Einzeltaten auch relativ selten, so kommt es doch häufig zu ähnlichen Reaktionen: „[S]elbsternannte Experten und andere vermeintlich Kompetente [...] [sondern; d. Verf.] eilige, meist weitgehend haltlose Diagnosen ab“ (Kübler 2003, 4), die Öffentlichkeit fordert ein Verbot von Gewaltdarstellungen und der Gesetzgeber<sup>2</sup> versucht, dem nachzukommen. Merten (1999, 258) spricht an dieser Stelle von einem immer wieder auftauchenden „Grundmuster zyklischer öffentlicher Entrüstung und Panikmache“ und bemerkt: „Die Wirkung von Gewalt in den Medien wird immer dann beklagt, wenn sich massive und unerwartete *reale* Gewalt ereignet und eine Erklärung hierfür schwierig ist“.

Auf der Suche nach einfachen und plausiblen Gründen weicht die Komplexität der Thematik häufig dem alleinigen Blick auf den Wirkfaktor Mediengewalt. Doch die Medien existieren nicht unabhängig von der Gesellschaft, sondern sind deren Bestandteil (vgl. Theunert 1996, 25f). Mediale Gewaltdarstellungen lassen sich deshalb nur im Zusammenhang mit realer Gewalt verstehen und erklären. Aus diesem Grund soll nachfolgend versucht werden, ein umfassendes Gewaltverständnis zu entwickeln, welches beide Komponenten mit einbezieht und ihr Verhältnis zueinander beleuchtet.

---

<sup>1</sup> Die sogenannten *Allensbacher Berichte* sind repräsentativ für die gesamtdeutsche Bevölkerung über 16 Jahren. Es wurden insgesamt 2087 Probanden befragt (vgl. Institut für Demoskopie Allensbach 2002, 5).

<sup>2</sup> Auch gegenwärtig spielt das Thema Mediengewalt in der Politik eine Rolle. In ihrem Koalitionsvertrag haben CDU/CSU und SPD ein Verbot sogenannter „Killerspiele“ vereinbart, um so „den Schutz von Kindern und Jugendlichen nachhaltig zu verbessern“ (vgl. Koalitionsvertrag 2005, 105).

## 1.2 Ein umfassendes Gewaltverständnis

Um den facettenreichen Gewaltbegriff zu strukturieren, werden häufig Dichotomien verwendet, anhand derer wesentliche Merkmale deutlich werden. Dazu gehören die Gegenüberstellungen von *personaler* und *struktureller Gewalt*, *physischer* und *psychischer Gewalt*, sowie von *Gewalt* und *Aggression*. Die Aufstellung derartiger Konstrukte scheint nahezu unbegrenzt fortsetzbar zu sein, denn außerdem existieren weitere Begriffspaare, wie *legitime* und *illegitime Gewalt*, *individuelle* und *kollektive Gewalt* oder *Mikro-* und *Makro-Gewalt* (vgl. dazu ausführlich Merten 1999, 26-32 u. Imbusch 2002, 39-50).

Wie diese Beispiele zeigen, gibt es viele verschiedene Möglichkeiten, über Gewalt nachzudenken und entsprechende Handlungen zu klassifizieren. Eine über die geläufigsten Gewaltdimensionen hinausgehende Ausführung würde jedoch zu sehr ins Detail gehen, zumal davon ausgegangen werden kann, dass „Gewalt in experimentellen Studien oft nicht explizit definiert oder [...] sich nur auf physische Formen der Gewalt [beschränkt; d. Verf.]“ (Bonfadelli 2004, 252). Daher werden nachfolgend die allgemein bekannten Erscheinungen *personale* und *strukturelle*, *physische* und *psychische Gewalt* sowie *Gewalt* und *Aggression* gegenüber gestellt.

Bei einer Ausdifferenzierung des vielseitigen Gewaltbegriffs ist außerdem zu berücksichtigen, dass Ausprägungen und Gebrauch einem stetigen zeitlichen, kulturellen und ideologischen Wandel unterliegen und in anderen Gesellschaften sowie in verschiedenen sozialen Gruppen innerhalb einer Gesellschaft unterschiedlich sein können (vgl. Mikos 2003, 12).

- **Personale ↔ Strukturelle Gewalt**

Die wohl am häufigsten vorgenommene Unterteilung von Gewalt ist jene in strukturelle bzw. indirekte und personale bzw. direkte Gewalt. Unter personaler Gewalt wird die beabsichtigte physische und/oder psychische Schädigung einer Person, von Lebewesen und Sachen durch eine andere Person verstanden (vgl. Kunczik 1995, 126). Sie resultiert häufig aus strukturellen Gewaltverhältnissen (vgl. Theunert 1996, 86).

Strukturelle Gewalt meint die einem sozialen System inhärente Gewalt, die sich in ungleichen Herrschafts- und Machtverhältnissen äußert und sich vollzieht, ohne dass ein konkreter Akteur sichtbar sein muss und ohne dass

sich ihre Opfer dessen bewusst sein müssen (vgl. Kunczik 1995, 126f u. Theunert 1996, 91f). Diese Gewaltform zeigt sich beispielsweise in sozialer Ungleichheit, wie sie etwa auftritt, wenn sich finanziell schlechter gestellte Familien ausschließlich Wohnungen in bestimmten Stadtteilen leisten können. Bisher sind strukturelle Gewalterscheinungen jedoch kaum zum Gegenstand der Forschung geworden (vgl. BMFSFJ 2004, 10).

- Physische ⇔ Psychische Gewalt

Nahezu alle Untersuchungen zur Wirkung medialer Gewaltdarstellungen befassen sich ausschließlich mit personaler Gewalt, worunter die beabsichtigte *physische* oder *psychische* Schädigung einer Person, von Lebewesen und Sachen durch eine andere Person verstanden wird (vgl. BMFSFJ 2004, 10). Die Einteilung in *physische* und *psychische Gewalt* stellt also eine Untergruppierung personaler Gewalt dar. Dabei werden Gewaltphänomene, die körperliche Zerstörung, Verletzung oder Einschränkung zur Folge haben, als *physische Gewalt* bezeichnet. Unter *psychischer Gewalt* können Formen, wie Diskriminierung, Drohung und Beleidigung verstanden werden, die die geistige und seelische Verfassung der Betroffenen schädigen (vgl. Theunert 1996, 61). Letztere findet ausschließlich zwischen Menschen statt und ist in ihren Ausprägungen und Folgen meist latent, sodass eine Wahrnehmung schwierig ist. *Physische Gewalt* ist im Gegensatz dazu manifest und eindeutiger zu bestimmen (vgl. ebd., 89f).

- Gewalt ⇔ Aggression

Häufig wird mit dem *Gewaltbegriff* der Begriff der *Aggression* assoziiert. Um sich einem umfassenden Gewaltverständnis zu nähern, erscheint es notwendig, auf die gegenwärtige Verwendung des Begriffspaares einzugehen, da beide Ausdrücke oft synonym<sup>3</sup> verwendet werden und mithin eine klare Grenzlinie nicht erkennbar zu sein scheint (vgl. Kleber 2003, 29).

Die etymologische Bedeutung des Wortes *Gewalt* geht auf die indogermanische Wurzel *val* und das Verb *giwaltan* zurück, was soviel wie *stark/verfügungsfähig sein* oder *herrschen* bedeutet (vgl. Imbusch 2002, 29).

<sup>3</sup> Auch im weiteren Verlauf dieser Diplomarbeit werden die beiden Begriffe gleichbedeutend gebraucht, da der Großteil der verwendeten Literatur selbst keine Unterscheidung vornimmt.

Vielfach wird *Gewalt* als eine spezifische, schwere, insbesondere körperliche Erscheinungsform von *Aggression* verstanden (vgl. Merten 1999, 21 u. Kleber 2003, 32). Hingegen sind mit dem *Aggressionsbegriff*, der sich aus dem Lateinischen (*aggredi* = *herangehen/aktiv werden*) ableiten lässt, leichtere Formen, wie beispielsweise Schimpfen, böse Blicke etc. gemeint (vgl. Kleber 2003, 30). In einem eher weit gefassten Definitionsansatz können mit dem Terminus „Verhaltensweisen bezeichnet [werden; d. Verf.], die eine Realisierung individueller oder kollektiver Vorzüge durch Drohung, Zurückdrängung, physische Beeinträchtigung [...] eines tatsächlichen oder vermeintlichen [...] [Gegners; d. Verf.] ermöglichen sollen“ (Wikipedia 2006a, www.wikipedia.de).

Ganz allgemein kann daher der Versuch einer Abgrenzung der beiden Begriffe folgender Aussage nach vorgenommen werden: „Jeder Fall von Gewalt ist ein Fall von Aggression, aber nicht umgekehrt.“ (Selg 2003, 147).

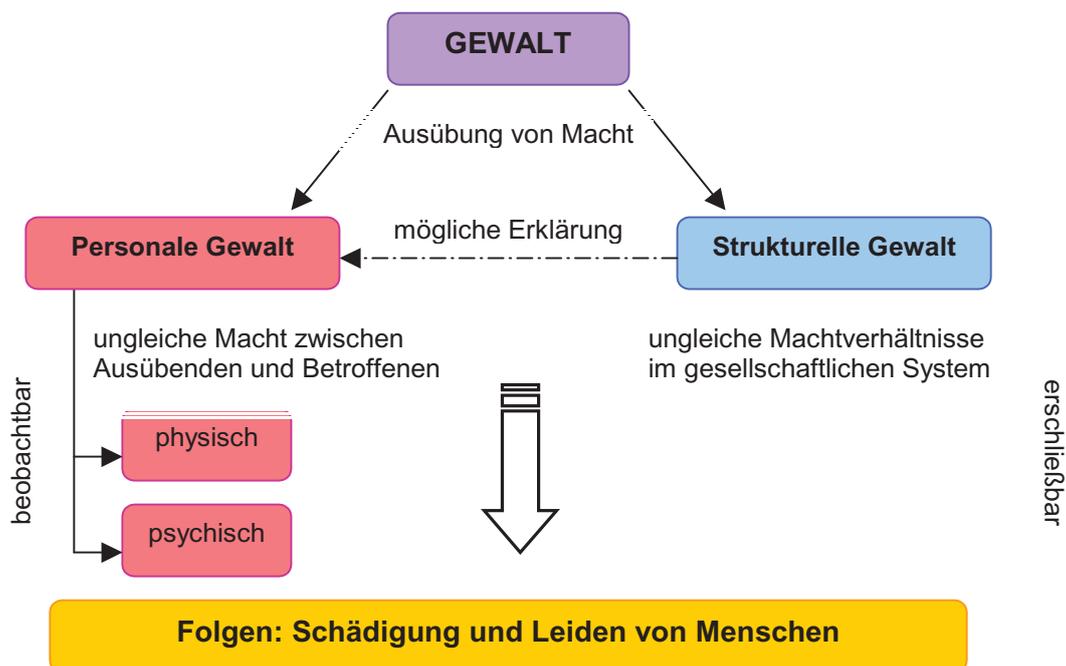
In der öffentlichen und politischen Diskussion sowie in dem Großteil der Gewaltwirkungsstudien ist derzeit ein Gewaltverständnis verbreitet, das vor allem die zielgerichtete, direkte physische Schädigung von Menschen durch Menschen bzw. den körperlichen Angriff auf Sachen umfasst<sup>4</sup> (vgl. Merten 1999, 13). Subtile *psychische* oder *strukturelle Gewaltformen* und deren Folgen für die Opfer geraten durch diese eingeeengte Sichtweise nicht in den Blick. Stattdessen gelten lediglich solche Phänomene als Gewalt, die mit einer intendierten Handlung und einem Täter verbunden sind (vgl. Theunert 1996, 75). Dieses sogenannte *aktionistische* Gewaltverständnis führt dazu, dass Gewalt ausschließlich als „Gewalt-Antun“ erfasst wird (ebd.).

Ein Teil des wissenschaftlichen Diskurses plädiert hingegen für eine umfassendere Betrachtung und sieht Gewalt eng an die Ausübung bzw. an die Existenz von Macht und Herrschaft gebunden, die generell als Voraussetzung für Gewalttätigkeit gelten (vgl. ebd., 60). Gewalt liegt demnach immer dann vor, wenn Einzelne oder Gruppen von Menschen aufgrund ungleicher Macht- und Herrschaftsverhältnisse eine Schädigung erfahren (vgl. ebd., 74). Diese Schädigungen können „unmittelbare,

<sup>4</sup> Gegenwärtig scheinen jedoch auch *psychische Gewaltformen* mehr und mehr in den Blick von Politik und Öffentlichkeit zu geraten. So soll *Stalking* (beharrliche Verfolgung, Belästigung und Bedrohung) strafbar werden. Justizministerin Zypries stellte am 11. Mai 2006 dem Bundestag ein solches *Anti-Stalking-Gesetz* vor (vgl. Zweiwochendienst 2006, www.zwd.info).

vermittelte oder langfristige Folgen personaler oder struktureller Gewalt sein“ (Theunert, 1996, 74). Ausgehend davon, dass Gewalt letztlich immer Opfer hat, können mit Hilfe dieses Zugangs auch latente und strukturelle Gewalterscheinungen identifiziert werden (vgl. ebd., 79).

Die folgende Abbildung versucht die beschriebene, umfassendere Sichtweise zu veranschaulichen und zeigt die verschiedenen Dimensionen von Gewalt und ihre Zusammenhänge:



Quelle: In Anlehnung an Theunert 1996, 61

### 1.2.1 Mediale Gewalt

Medien sind Bestandteil der Gesellschaft und von gesellschaftlichen Realitäten nicht abzulösen. Sie orientieren sich in ihren Inhalten an alltäglichen Themen und leisten, wie sich nachfolgend zeigen wird, zugleich einen Beitrag zum Erhalt der gesellschaftlichen Bedingungen (vgl. Theunert 1996, 110). Bezogen auf Mediengewalt<sup>5</sup> bedeutet dies, dass sich immer Entsprechungen und Bezüge zu real vorfindbarer Gewalt finden lassen. Deshalb gelten die bei dem Gewaltbegriff vorgenommenen Bestimmungen sowohl für reale als auch für mediale Gewalterscheinungen. Für die Betrachtung medialer Gewaltphänomene sind jedoch zusätzliche Unterscheidungsmerkmale notwendig, denn die Medien bilden reale

<sup>5</sup> Der Terminus *Mediengewalt* meint in diesem Zusammenhang durch Medien „produzierte, vermittelte, transportierte, dargebotene Gewalt“ (Kleber 2003, 33).