

# 7 Gewalt in den Medien

*Hannah Früh, Hans-Bernd Brosius*

- 7.1 Gesetzliche Rahmenbedingungen  
und medienpolitische Anmerkungen zur Mediengewalt – 178
- 7.2 Mediengewalt aus kommunikationswissenschaftlicher  
und medienpsychologischer Perspektive – 180
- 7.3 Methodische Herangehensweisen und Untersuchungsdesigns – 184
- 7.4 Metaanalysen zur Wirkung von Mediengewalt – 187
- 7.5 Medien und politische Gewalt: Terrorismus – 190
- Literatur – 192

➤ Homo homini lupus (Plautus, ca. 250 v. Chr. bis ca. 184 v. Chr., aufgegriffen vom englischen Philosophen Thomas Hobbes) – der Mensch ist dem Menschen Wolf. Wir sind nicht friedlich, Aggression ist eine urmenschliche Eigenschaft. Dass ein gewisses Maß an Aggressivität uns allen innewohnt, lässt sich evolutionär begründen: Nur, wer seine eigenen Interessen durchzusetzen vermag, also bereit ist, einem anderen absichtlich zu schaden, kann sich letztlich behaupten. In abgemilderter Form kommt uns Aggression auch heute noch in unserer zivilisierten Gesellschaft zugute, beispielsweise bei Wettbewerben, bei denen es darum geht – in gewissen Schranken –, einen anderen zu besiegen, das heißt, diesen an der Erreichung seiner Ziele zu hindern.

Auch wenn Aggression zunächst etwas Menschliches ist und uns aus evolutionärer Perspektive heraus das Überleben sichert, stehen wir vor dem Dilemma, dass Aggression ein gesellschaftliches Zusammenleben meist erschwert.

Dass dies nicht nur ein Problem früherer Gesellschaften war, sondern uns auch heute noch beschäftigt, verdeutlichen uns Kriege, Konflikte, Kriminalität, aber auch kleinere Streitigkeiten im Alltag nahezu jeden Tag. Dementsprechend ist auch weiterhin die gesellschaftliche Befürchtung groß, dass Menschen ihre Aggression nicht ausreichend kontrollieren können. Ein Faktor, der das Lernen aggressiver Verhaltensweisen begünstigen kann, sind die Medien, in denen beispielhaft violentes Verhalten dem Betrachter vorgeführt wird.

Die Diskussion um die möglicherweise schädlichen Auswirkungen von Mediengewalt hat eine sehr lange Geschichte (vgl. Kunczik, 1998): Schon Platon und Aristoteles diskutierten heftig darüber, ob – wie Platon befürchtete – ► Gewalt in Gedichten und Theaterstücken Jugendliche gefährde oder ob sie kathartische Effekte hätte, wie Aristoteles glaubte (vgl. Gleich, 2004; Merten, 1999). Bis heute dauern ähnliche Debatten vor allem im gesellschaftlichen Raum an bzw. werden durch jedes neue Ereignis wieder aktualisiert. Jedes Massaker (z. B. der Amoklauf eines Schülers in Erfurt), jede außergewöhnliche Gewalttat jugendlicher initiiert in kürzester Zeit die Diskussion um die Schädlichkeit von Mediengewalt aufs Neue. Die Kommunikationswissenschaft bzw. die Medienpsychologie können sich einer solchen öffentlichen Diskussion dann kaum entziehen, werden doch reihenweise Interviewwünsche und Expertenmeinungen von Journalisten an uns herangetragen.

Während dabei in den Medien überwiegend solche Thesen vertreten werden, die entweder eine große Gefährdung oder aber eine völlige Ungefährlichkeit medialer Gewalt unterstellen, werden in der Wissenschaft durchaus differenzierte Ansichten entwickelt, die sich zwischen beiden Polen bewegen. Häufig wird dabei der Forschung vorgeworfen, trotz jahrzehntelanger Bemühungen in Bezug auf die Ausgangsfrage nicht bedeutend weitergekommen zu sein: Noch immer könne niemand sagen, ob und wie gefährlich Mediengewalt wirklich sei,

die Forschungsansätze und -ergebnisse auf diesem Gebiet sind äußerst heterogen (vgl. Merten, 1999). Dabei geht es aber vielmehr um die Feststellung, dass es sich bei »Mediengewalt« um ein vielschichtiges Problem handelt, das einer differenzierteren Sichtweise bedarf. Mittlerweile stehen die Randbedingungen auf Seiten der Medien, der Inhalte und der Rezipienten im Mittelpunkt, welche die schädliche Wirkung von Gewalt verstärken oder abschwächen können.

## 7.1 Gesetzliche Rahmenbedingungen und medienpolitische Anmerkungen zur Mediengewalt

Wenngleich die Bedingungen für den schädlichen Einfluss von Mediengewalt auf die Rezipienten bislang noch nicht völlig geklärt sind, setzt die gesellschaftlich-mediale Diskussion den Gesetzgeber unter Zugzwang. Zentrale Gesetze in diesem Zusammenhang finden sich im Strafgesetzbuch (vor allem das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften), den einzelnen Landesrundfunkgesetzen sowie dem Rundfunkstaatsvertrag (vgl. Scholz und Joseph, 1993; Gleich, 2004). Hierbei müssen der Gesetzgeber wie auch die für die Kontrolle der Gesetze zuständigen Instanzen (Staatsanwaltschaften, Gerichte, Jugendämter, Rundfunk- und Landesmedienanstalten) den Spagat zwischen notwendigem Jugendschutz

und übermäßiger und daher nicht gerechtfertigter Zensur schaffen (vgl. Scholz und Joseph, 1993; Kunczik, 1998).

Unter strafrechtlichen Gesichtspunkten sind es insbesondere § 131 sowie § 184 Absatz 3 des Strafgesetzbuches, die sich mit der Sozialschädlichkeit bestimmter Medieninhalte beschäftigen (vgl. Scholz und Joseph, 1993): So können Medieninhalte beschlagnahmt und ihre Verbreitung untersagt werden, wenn sie Gewalt verharmlosen oder exzessiv in menschenverachtender Weise darstellen bzw. wenn sie zum Rassenhass anstacheln. Gleiches gilt für Medieninhalte mit pornographischen Darstellungen im Zusammenhang mit Gewalt, Tieren und Kindern (vgl. Strafgesetzbuch). Im Hinblick auf den Jugendschutz gelten weitere Bestimmungen, welche die Abgabe, die Verbreitung, den Vertrieb und die Werbung für Medieninhalte, die Jugendliche »sittlich gefährden« könnten, einschränken, zum Beispiel im »Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften«. Da Erwachsenen der Zugang zu potenziell jugendgefährdenden Medieninhalten nicht verwehrt werden kann (vgl. Artikel 5 des Grundgesetzes) und ihnen auch das Erziehungsprivileg für ihre Kinder nicht genommen werden soll, gelten in Zusammenhang mit potenziell jugendgefährdenden Schriften besondere Abgabe-, Verbreitungs- und Werbebeschränkungen, die in den Paragraphen 3 und 5 des Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften niedergelegt sind. Die Indizierung potenziell jugendgefährdender Schriften erfolgt auf Antrag durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS). Anträge können durch Jugendämter, Landesjugendämter, die obersten Landesjugendbehörden der Länder sowie das zuständige Bundesministerium gestellt werden (vgl. »Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften«). Für den Rundfunk gelten spezielle Bestimmungen, die im Rundfunkstaatsvertrag festgelegt sind. So dürfen beispielsweise indizierte Filme nur zwischen 23 und 6 Uhr ausgestrahlt werden und müssen als für Jugendliche nicht geeignete Filme optisch und akustisch gekennzeichnet sein (vgl. Rundfunkstaatsvertrag, konsolidierte Fassung zum 1.1.2001). Neben diesen gesetzlichen Verpflichtungen haben sich die Filmwirtschaft und das Fernsehen auch freiwillig dazu verpflichtet, potenziell jugendgefährdende Medieninhalte als solche anzuzeigen (»FSK«) bzw. Empfehlungen zur Entschärfung problematischer Fernsehhalte zu geben (»fsf«).

Allerdings können all diese Bemühungen nicht verhindern, dass Kinder und Jugendliche Mediengewalt ausgesetzt sind: Nicht nur, dass viele Kinder und Jugend-

liche die oben beschriebenen Schutzmechanismen umgehen, indem sie Videoaufzeichnungen sehen oder zu Zeiten vor dem Fernseher sitzen, zu denen sie (laut Gesetzgeber) längst nicht mehr zu den Rezipienten zählen sollten (vgl. Groebel, 1994). Sie sind auch weiterhin massiven Formen von realer medienvermittelter Gewalt, beispielsweise in Nachrichtensendungen und Magazinen, ausgesetzt (vgl. Gleich, 2004). Der Anteil an Gewalt hat sich im redaktionellen Programm des Fernsehens in den letzten Jahren erhöht (vgl. schon Pfetsch, 1996; Bruns, 1998). Allerdings fehlen neuere und größer angelegte Studien nach dem Vorbild der US-amerikanischen »National Television Violence Study« (NTVS; University of California, 1998) für Deutschland (vgl. Kunczik und Zipfel, 2004). Ganz davon abgesehen sind Kinder und Jugendliche gänzlich ungeschützt vor jeglicher Form von alltäglicher Gewalt, das heißt Gewalt, die in unserem Alltag, unserer Lebenswelt, als ganz normal integriert ist. Darunter fallen beispielsweise subtilere Formen von Gewalt, die wir in der Regel gar nicht mehr als solche wahrnehmen, wie Sticheleien und Beleidigungen, sich in einem Spiel oder in Gruppen durchzusetzen, Tiere (der Ernährung wegen) zu töten, Streitigkeiten unter Kindern etc. (vgl. M. Früh, 2001). Dabei ist es durchaus eine Überlegung wert, ob nicht gerade diese subtileren Formen von Gewalt, die eigentlich schon zu unserem Alltag gehören, insbesondere für Kinder und Jugendliche viel schädlicher sind als massive Formen von Gewalt (etwa in einem Action- oder Horrorfilm), die jedem als außergewöhnlich auffallen. Die Wirkung von Gewalt in Nachrichten und sonstigen redaktionellen Inhalten ist bisher weniger und in anderen theoretischen Kontexten untersucht worden (vgl. Brosius und Esser,



Alltägliche (subtile) Gewalt - Schulhofszene

1995). Dabei wäre es durchaus wünschenswert, beide Forschungsstränge zusammen zu untersuchen, zumal die Berichterstattung über die (vermeintliche) Wirkung fiktionaler Gewalt als Auslöser von weiteren Gewalttaten zu Nachahmungseffekten führen kann.

## 7.2 Mediengewalt aus kommunikationswissenschaftlicher und medienpsychologischer Perspektive

Während im Alltag angeblich jedermann weiß, was Gewalt ist, und darüber hinaus allgemein bekannt zu sein scheint, dass Gewalt im Fernsehen schadet – oder auch nicht –, handelt es sich für die Wissenschaft um ein durchaus komplexes Phänomen: Bereits bei dem Versuch zu definieren, was unter »Gewalt« zu verstehen ist, lassen sich unterschiedliche Herangehensweisen finden. Vielen Definitionen gemeinsam ist, dass gewalttätiges oder aggressives Verhalten als absichtliche Schädigung begriffen wird (in Anlehnung an Früh, 2001; Anderson und Bushman, 2002). Weiter lässt sich – je nach Definition – personelle versus strukturelle, psychische versus physische, legitime versus illegitime, individuelle versus kollektive, expressive versus instrumentelle, intentionale versus nichtintentionale sowie manifeste versus latente Gewalt unterscheiden (vgl. Merten, 1999).

Eine weitere Differenzierungsmöglichkeit ist die Unterscheidung von realer versus fiktionaler Gewalt:

- a) Fiktionale Gewalt bezieht sich auf Mediengewalt, die in fiktionalen Genres – meist im Fernsehen – vorkommt. Kennzeichnend für diese Form von Gewalt ist die Distanz, die der Rezipient zu dem jeweiligen Medieninhalt hat: Es ist eben »alles nur ein Film« bzw. »alles nur ein Spiel«.
- b) Unter realer Mediengewalt kann man zweierlei fassen:
  1. Gewalt, die in realen Genres vorkommt bzw. über die berichtet wird (beispielsweise ein Krieg in den Nachrichten),
  2. reale Gewalt, die sich medialer Strukturen – beispielsweise dem Internet – bedient (► »Cyberterrorismus«, vgl. Weimann, 2004a, 2004b).
 Letzteres steht allerdings nicht mehr im Zentrum dieses Beitrags, da es sich hierbei nicht mehr genuin um Mediengewalt handelt, sondern es bereits massive Formen realer Gewalt (wie Terrorismus) sind, die sich der Medien »nur« bedienen.

Ungeachtet einer Vielzahl an Definitionsversuchen von Gewalt fällt auch bei der wissenschaftlichen Beschäftigung mit dem Thema Mediengewalt auf, dass es hier weniger um eine »neutrale« Auseinandersetzung mit dem Thema Mediengewalt geht als vielmehr darum, einen negativen Effekt entweder zu bestätigen oder zu widerlegen (vgl. Brosius und Esser, 1995). Dies zeigt sich auch an den unterschiedlichen Ansätzen und Theorien, die in diesem Zusammenhang entwickelt wurden. Die folgende Einteilung der Ansätze folgt weitgehend Kunczik (1998), der sie in solche unterteilt, die eine negative, eine positive und gar keine Wirkung der Mediengewalt unterstellen:

- Eine der ältesten Thesen zur Wirkung von Gewalt stellt die eingangs bereits erwähnte **Katharsisthese** dar (hier vor allem Feshbach, 1961; Freitag und Zeiter, 1999). Sie geht bereits auf Aristoteles (384 v. Chr. bis 322 v. Chr.) zurück und unterstellt, dass der Mensch über einen natürlichen »Aggressionstrieb« verfügt, den er gelegentlich ausleben muss. Dieses Ausleben erfolgt jedoch nicht notwendigerweise in Form realer aggressiver Handlungen, sondern kann auch in der eigenen Phantasie vollzogen werden. So mag das Beobachten und gedankliche Miterleben dargestellter Gewalt helfen, den eigenen Aggressionstrieb abzuleiten, und so reale Aggression mindern. Insgesamt gibt es verschiedene Unterthesen zur kathartischen Wirkung medialer Inhalte, beispielsweise:
  - Jede Form von Phantasieaggression hat kathartische Effekte.
  - Kathartische Effekte zeigen sich nur dann, wenn der Rezipient emotional erregt ist oder generell zu aggressivem Verhalten neigt.
  - Kathartische Effekte treten nur dann auf, wenn sowohl die Gewalttat als auch das Opfer exzessiv dargestellt werden.
- Ein Ansatz, der ebenfalls von einer Verminderung aggressiven Verhaltens durch die Rezeption gewalthaltiger Medieninhalte ausgeht, ist die **Inhibitionsthese** (vgl. Kniveton, 1978). Im Gegensatz zur Katharsisthese wird hier jedoch nicht davon ausgegangen, Rezipienten könnten ihren Aggressionstrieb »ableiten«, sondern es wird unterstellt, dass durch die Rezeption gewalthaltiger Medieninhalte Angst ausgelöst wird, wodurch insgesamt die Bereitschaft zu aggressiven Handlungsweisen gehemmt wird.
- Im Gegensatz dazu gehen Anhänger der **Habitualisierungsthese** davon aus, dass durch den ständigen

Konsum von Mediengewalt insgesamt die Sensibilität gegenüber jeglicher – auch realer – Gewalt abnimmt, das heißt, im Laufe der Zeit wird aggressives Verhalten als völlig »normal« angesehen (vgl. beispielsweise Mangelsdorff und Zuckerman, 1975; Grimm, 1996). Allerdings bleibt hier unklar, auf was genau sich oben genannte Abstumpfungseffekte beziehen: Möglicherweise sind sie nichts weiter als Rationalisierungsprozesse, durch die der Rezipient sich die Distanz qua Medienvermittlung klarmacht, um so seine eigenen Emotionen zu kontrollieren (vgl. etwa Huth, 1978). So mag ein Kind, das selten fernsieht, anfangs Angst beim Anblick einer Leiche im Krimi bekommen; diese nimmt im Laufe der Zeit ab, wenn es sich darüber bewusst wird, dass »alles nur ein Film ist«. Die Tatsache, dass das Kind nicht mehr so intensiv auf den Anblick einer Fernsehleiche reagiert, mag daher möglicherweise kein Abstumpfungseffekt gegenüber realer Gewalt sein, sondern lässt sich vielleicht auch auf eine Gewöhnung an die Rezeptionssituation als solche zurückführen. Das würde also bedeuten, dass sich während der Rezeption von Mediengewalt beispielsweise die physiologischen Erregungsmuster kaum verändern, obwohl im Laufe der Zeit als Folge von Rationalisierungsprozessen in Bezug auf die Rezeptionssituation dieselbe Gewalttat kaum mehr als »außergewöhnlich« eingeschätzt wird (vgl. z. B. Früh und Fahr, 2006).

- Von stärkeren Effekten geht dem gegenüber die **Suggestionsthese** (vgl. u. a. Phillips, 1974) aus: Hier wird unterstellt, dass die Beobachtung von Mediengewalt beim Rezipienten direkt zu einer Nachahmungstat führe. Dieser Effekt wird gelegentlich auch als »copycat«-Effekt oder im Falle von Selbsttötungen als ► »Werther-Effekt« bezeichnet, was verdeutlichen soll, dass der Rezipient eine reale Gewalttat nach dem Vorbild von zuvor rezipierter Gewalt plant und durchführt. Allerdings ist es nicht unproblematisch, Effekte solcher Gewalttaten zu generalisieren, da hier die Motivlage für die Gewalttat vermutlich eine andere ist (vgl. Tarde, 1912; Wheeler, 1966).
- Der **Stimulationsthese** (vgl. Berkowitz, 1969) zufolge führt das Ansehen bestimmter (beispielsweise gerechtfertigter) Gewalt unter besonderen personenspezifischen (beispielsweise Frustration) und situativen Bedingungen (die Assoziationen mit Ärgernissen oder aggressiven Situationen herstellen) zu einer Zunahme realen aggressiven Verhaltens. Diese Hypo-

these leitet sich aus der »Frustrations-Aggressions-Hypothese« ab, die mittlerweile jedoch nicht mehr auf Frustration alleine, sondern auf negative Affekte generell als potenzielle Auslöser aggressiven Verhaltens erweitert werden kann (vgl. Berkowitz, 1990).

- Die **Excitation-Transfer-Theorie** (vgl. Tannenbaum und Zillmann, 1975; Zillmann, 1991, 2004) kann man als Spezifizierung der Stimulationsthese ansehen, wobei es hier jedoch um sehr kurzfristige Effekte geht. Demzufolge sind gewalthaltige, erotische oder sportliche Medieninhalte allgemein dazu in der Lage, unspezifische emotionale Erregungszustände beim Rezipienten auszulösen, die wie ein »Triebpotenzial« wirken. Welches Verhalten Rezipienten *nach* der Rezeption ausüben, hängt von der jeweiligen Situation ab und steht somit in keiner qualitativen Verbindung zu dem tatsächlichen Medieninhalt. Wenn also jemand durch einen erotischen Inhalt erregt wurde, wird er später in einem Aggression nahelegenden Kontext (wie in den Experimenten in der Regel hergestellt) aggressiv reagieren, in einem sozialen Kontext dagegen prosozial.
- Der **Rechtfertigungsthese** (vgl. Kaplan und Singer, 1976) zufolge besteht ein umgekehrter Zusammenhang zwischen Mediengewalt und aggressivem Verhalten: So wird unterstellt, aggressive Individuen würden deshalb violente Programminhalte konsumieren, weil sie so ihr eigenes, reales Verhalten als »normal« oder – ähnlich dem Verhalten eines Filmhelden – als »bewundernswert« rechtfertigen können (vgl. Kunczik, 1998, S. 115ff.). Huesman und Kollegen (2003) konnten in einer Längsschnittuntersuchung mit Kindern jedoch unter anderem belegen, dass nicht aggressive Individuen mehr Gewalt im Fernsehen konsumieren, sondern umgekehrt, dass Menschen, die bereits als Kinder viel Gewalt im Fernsehen gesehen haben, auch zu aggressiveren Verhaltensweisen neigen (vgl. Huesman et al., 2003).
- Diese Befunde aus einer mehrjährigen Längsschnittstudie leiten auch zu einer weiteren Theorie über, die ebenfalls im Rahmen der Gewaltwirkungsforschung große Bedeutung gewonnen hat, nämlich der **Theorie des sozialen Lernens** (vgl. Bandura, 1964, 1979, 1983, 1986; ähnlich auch Comstock, 1989; Gunter, 1994). Sie hat auch über den wissenschaftlichen Diskurs hinaus große Beachtung gefunden. Dieser Theorie zufolge resultiert Verhalten aus einer Wechselwirkung von Person und Umwelt. Eine wichtige Rol-

le hierbei spielen Erwartungen: Sie beeinflussen Verhalten und umgekehrt. Welche Erwartungen wir in einer bestimmten Situation an deren Verlauf und demzufolge unser adäquates Handeln stellen, lernen wir nicht nur aus eigener Erfahrung, sondern auch aus Beobachtungen (quasi den Erfahrungen anderer). Die Theorie unterscheidet zwei Stufen. Auf der ersten Stufe lernen Menschen durch Beobachten des Verhaltens anderer und bauen sich dadurch ein Verhaltensrepertoire auf, das ihnen prinzipiell zur Verfügung steht, um neue Situationen zu meistern. Aus beobachtetem Verhalten anderer werden Regeln und Handlungsmuster abgeleitet, neue Erwartungen entstehen. Das so gewonnene Wissen muss jedoch nicht immer ad hoc angewendet werden. Auf der zweiten Stufe wird die Frage, ob eine Verhaltensweise ausgeübt wird, von regulativen Mechanismen gesteuert, die sich etwa aus der Situation, der Motivation des Handelnden, der Verfügbarkeit der Mittel oder den erwarteten Konsequenzen ergeben. Beispielsweise wüssten die meisten Menschen, wie man mit einer Pistole umgeht – etwa weil sie es in einem Schützenverein oder aber einem Krimi gelernt haben. Dennoch wenden die wenigsten dieses Wissen bei einem Streit an – entweder, weil sie den Gebrauch einer Schusswaffe zur Beendigung einer kleineren Streiterei als unangemessen empfinden (Situation), weil sie eben gerade keine Pistole zur Hand haben (Verfügbarkeit) oder aber da sie die anschließende Gefängnisstrafe (Konsequenzen) fürchten.

Auch wenn die meisten Menschen also im Prinzip dazu in der Lage wären, eine Waffe zu bedienen, kommt es recht selten tatsächlich zu solch einer Tat. Bandura sowie andere Forscher haben daher eine Reihe von Faktoren identifiziert, die das Ausführen einer solchen (gelernten) Tat begünstigen können (vgl. Brosius und Esser, 1995):

- Fähigkeiten bzw. Fertigkeiten, eine erlernte Modellhandlung nachzuahmen
- Verfügbare Mittel/Möglichkeiten, ein Modell nachzuahmen
- Aufmerksamkeitsregendes, außergewöhnliches Verhalten des Modells
- Ähnlichkeit von Modellperson und Rezipient
- Sanktionierung des Verhaltens der Modellperson
- Sanktionserwartungen für das eigene Verhalten
- Kongruente Situation
- Konkrete Motivationslage des Rezipienten

Insgesamt stellt die soziale Lerntheorie einen größeren Bezugsrahmen dar, in den andere Theorieansätze eingeordnet werden können (vgl. Kunczik, 1998): Beispielsweise kann man hierunter den Kultivierungsansatz subsumieren, wenn man Kultivierung im weiteren Sinne als eine Form des Lernens ansieht. Der Kultivierungsansatz geht ursprünglich auf George Gerbner (Gerbner, Gross, Signorielli, Morgan und Jackson-Beeck, 1976) zurück. Im Gegensatz zu den anderen Thesen zur Gewaltwirkung steht hier nicht die Befürchtung aggressiver Verhaltensweisen im Vordergrund, sondern es geht um die Kultivierung eines angstbezogenen Weltbilds als Folge von Mediengewalt. Die Kultivierungshypothese besagt, dass Menschen, die viel fernsehen, das dort dargestellte Weltbild übernehmen, also für real erachten (vgl. Gerbner et al., 1994, 1999). So müssten Menschen, die viel fernsehen und somit auch viel Mediengewalt rezipieren, insgesamt ängstlicher sein als Menschen, die weniger fernsehen, weil sie die Zahl der Straftaten in ihrer realen Umgebung aufgrund einer verzerrten Darstellung im Fernsehen überschätzen. Ebenso könnte man vermuten, dass Erwachsene, die bereits als Kinder viel ferngesehen haben, das in den Medien vermittelte Weltbild lernen und es als ganz normal ansehen, sich aggressiv zu verhalten – sei es aus Angst davor, selbst zum Opfer zu werden oder weil man Gewalt als eine adäquate Strategie zur Problemlösung ansieht.

Im Grunde haben all diese theoretischen Ansätze, wie auch ihre Derivate, einiges gemeinsam: Es geht – überspitzt formuliert – darum zu erklären, weshalb und unter welchen Bedingungen Mediengewalt eine *schädliche* Wirkung auf den Rezipienten hat. In der Regel wird also befürchtet, eine in den Medien dargestellte oder erwähnte Gewalttat könnte zu nahezu affektartigen Nachahmungstaten führen. Einem solch einfachen Schluss liegen (implizit) jedoch einige Annahmen zugrunde, die durchaus näher betrachtet werden sollten:

- a) Den meisten oben genannten Ansätzen (etwa der Katharsis-, Inhibitions-, Habitualisierungs- und Suggestionsthese etc.) liegt stillschweigend die Auffassung zugrunde, die Rezeption von Gewalttaten geschehe täterzentriert, das heißt, der Rezipient identifiziere sich mit dem Täter und nicht mit dem Opfer. Wenn man also unterstellt, dass sich der Rezipient in der Regel mit dem Aggressor identifiziert und selten Partei für den Geschädigten ergreift, geht man im Grunde auch davon aus, dass Menschen

über eine Art Aggressionstrieb verfügen, den sie ausleben müssen, sei es in der Realität oder eben durch empathisches Mitvollziehen von Gewalthandlungen. Dem gegenüber stehen opferzentrierte Ansätze (vgl. beispielsweise Grimm, 1997, 1999), die postulieren, dass der Rezipient eher die Perspektive des dargestellten Opfers und nicht die des Täters einnimmt; im Sinne des von Grimm beschriebenen »Robespierre-Affekts« kann es jedoch auch hier zu realem Aggressionspotenzial kommen (vgl. Grimm, 1998).

- b) Viele der oben genannten Ansätze gehen implizit von massiven Medienwirkungen aus. Oder anders gesagt: Es wird unterstellt, dass Medienwirkungen als Folge vollkommen unreflektierten Lernens auftreten (etwa bei der Suggestionsthese, aber in verminderter Form auch bei der Frustrations-Aggressions-Hypothese) und zu massiven Folgen wie Amokläufen und Selbsttötungen führen: Implizit steht also die Befürchtung im Raum, Rezipienten würden

genau das lernen und später ausführen, was sie sehen; dieser eher behavioristischen Auffassung von Medienwirkung steht die Ansicht gegenüber, Medien könnten auch subtile Wirkungen haben, etwa im Sinne von kognitiven Effekten, implizitem Lernen etc. Letzteres berücksichtigt auch, dass rezipierte Medieninhalte im Gedächtnis des Rezipienten auf bereits bestehende Strukturen (Schemata, Wissensinhalte) treffen, beispielsweise erlernte Kontrollmechanismen. Demzufolge werden eingehende Informationen verarbeitet, eingeordnet, evaluiert.

Als angeblicher Beleg für die Gefährlichkeit von Mediengewalt werden häufig prominente Einzelfälle wie Amokläufe (»copycat«-Effekt) und Selbstmordfälle (»Werther-Effekt«) angeführt, die offensichtliche Ähnlichkeiten zu in Medien dargestellten Amokläufen oder Suiziden aufweisen. Ein historisches Beispiel für Letzteres stellt eine Welle von Selbsttötungen junger Männer nach dem Vorbild der Romanfigur des »jungen Werther« dar (vgl. Kunczik, 1998). In neuerer Zeit zählen hierzu auch Eisenbahn-Suizide Jugendlicher, die der Geschichte einer Fernsehfigur aus »Tod eines Schülers« (Schmidtke und Häfner, 1986) nachempfunden waren. Besonders auffallend ist jeweils, dass hier durch die zeitliche Nähe und die »modellgetreue« Ausführung ein Zusammenhang zwischen der Mediendarstellung und den realen Selbsttötungen offensichtlich ist, was auf eine Ansteckung im Sinne Tardes »suggesto-imitative assaults« (vgl. Tarde, 1912; Tan, 1988, S. 22) hinweist. Wenngleich die massive Gefährlichkeit von Mediengewalt hier naheliegt, erscheint es dennoch als zweifelhaft, ob solche Befunde ohne Weiteres wissenschaftlich generalisiert werden können, wie sich am Beispiel von Selbsttötungen vermuten lässt: Während eine Gewalttat gegenüber anderen nicht notwendig lange geplant und zudem »denkwürdig« sein muss, trifft dies auf Selbstmordtaten in besonderem Maße zu. Selbstmörder planen ihre Tat in der Regel von langer Hand, haben genug intrinsische Motivation und suchen dabei häufig nach einer Art der Selbsttötung, mit der sie etwas über sich selbst oder ihr Leben aussagen können. Das heißt:

1. Eine Selbsttötung erfolgt in der Regel nicht im Affekt,
2. folglich besteht eine Motivation dazu bereits vor der Rezeption.



© Daniel Kuhne, photocase.com

Die meisten Theorien zur Mediengewalt lassen sich als »täterzentriert« charakterisieren

Wenn man mit einer solchen Tat eine »Aussage« treffen möchte, stellt sich ein Problem: Man bekommt die Folgen nicht mehr mit, kann sie also auch nicht mehr evaluieren. So liegt es nahe, ein Vorbild – etwa aus dem Fernsehen oder einem Roman – nachzuahmen, bei dem man weiß, was »daraus geworden« ist. Beide Punkte weisen darauf hin, dass jemand, der plant, sich selbst zu töten, vermutlich mit anderen Augen fernsieht oder liest, als ein »Duchschnittsrezipient«. Ähnliches ist natürlich auch für Fälle zu vermuten, bei denen jemand eine Gewalttat gegen andere »modellgetreu« plant: Auch hier besteht vermutlich bereits im Vorfeld eine bestimmte Motivation dazu.

Insgesamt erscheint es als fraglich, ob solche (impliziten) Grundannahmen auch ohne Weiteres auf den »Normalbürger« zu übertragen sind. Dieser sieht nämlich gewalthaltige Medienangebote möglicherweise mit einer ganz anderen Motivation: Er möchte in erster Linie spannende Unterhaltung, Ablenkung etc. und plant normalerweise nicht vor der Rezeption eines Spielfilmes, sich besonders gewalthaltige Szenen anzusehen, geschweige denn sich oder anderen Gewalt anzutun. Außerdem kann man davon ausgehen, dass die meisten über ausreichende kognitive Fähigkeiten verfügen, zwischen Film und Realität zu unterscheiden, jedenfalls insofern, als sie nicht sofort nach der Rezeption eines gewalthaltigen Films ihren Nachbarn erstechen – sei es nun, ob sie gerade ein Messer zur Hand haben oder auch nicht. Bei »normalen« Rezipienten ist also eher mit subtileren, möglicherweise langfristigen Effekten zu rechnen. Anders könnte es sich bei Menschen verhalten, die psychologische Auffälligkeiten aufweisen, beispielsweise bei Menschen, die sich mit Selbstmordgedanken tragen, oder aber auch bei verhaltensgestörten Kindern: »Normale« Kinder verstehen zwar auch häufig noch nicht, dass alles »nur ein Film« oder »nur ein Märchen« ist, und befinden sich noch in einem intensiven Lernprozess. Während bei ihnen aber ein klärendes Gespräch mit einem Erwachsenen häufig helfen kann, das gerade Gesehene oder Gelesene richtig einzuordnen (vgl. Nathanson und Yang, 2003, Cantor und Wilson, 2003), greifen beispielsweise bei Kindern mit expansiven Verhaltensstörungen diese Mechanismen nicht (vgl. Grimes et al., 2004).

Nicht unerwähnt bleiben sollen an dieser Stelle Ansätze, die Mediengewalt im Grunde jegliche Wirkung absprechen (vgl. beispielsweise Freedman, 2002). In An-

betracht der Befunde zur Wirkung von Mediengewalt (s. unten), kann man aus unserer Sicht jedoch vor solch verharmlosenden Ansätzen nur warnen (vgl. auch Kunzick und Zipfel, 2006).

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass es bislang vor allem darum ging, einen Einfluss von Mediengewalt auf aggressives Verhalten bzw. eine Toleranz gegenüber antisozialen Verhaltensweisen entweder nachzuweisen oder zu widerlegen bzw. zu erklären. Dabei steht aus gesellschaftlicher Sicht die Befürchtung vor Nachahmungstaten oder einer allgemeinen Zunahme von Aggression im Vordergrund. Jedoch sind nicht nur solche Effekte denkbar. Die Rezeption von Mediengewalt kann sich auch in anderen – sowohl subtileren als auch manifesteren – Wirkungen beim Rezipienten äußern; Gewalt mag einen Effekt auf die emotionale Befindlichkeit des Rezipienten haben oder ein bestimmtes Weltbild bei ihm generieren (beispielsweise »Mean-World-Syndrom«). Welche Effekte Mediengewalt also auf den Rezipienten hat, hängt nicht nur von dem jeweiligen Medieninhalt ab; vielmehr sind solche Wirkungen – wie alle Medienwirkungen – eher als eine Interaktion aus inhaltlichen, situativen und vor allem persönlichen Merkmalen des Rezipienten zu verstehen. Vor allem eine nähere Betrachtung Letzterer erscheint zur Feststellung von Medienwirkungen, insbesondere auch der Wirkung von Mediengewalt, vielversprechend (vgl. Oliver, 2002).

Ebenso heterogen wie die zahlreichen theoretischen Ansätze zur Wirkung von Gewalt sind auch die methodischen Herangehensweisen.

### 7.3 Methodische Herangehensweisen und Untersuchungsdesigns ► Kap. 1

Methodisch ist es äußerst schwer, den Kausalnachweis zur Wirkung von Gewalt zu führen. Davon betroffen ist nicht nur das gewählte Untersuchungsdesign, sondern auch die verwendete Methode. Aufgrund der schwierigen Materie gibt es viele unterschiedliche Versuche, den Einfluss von Mediengewalt festzustellen (■ Abb. 7.1).

Bereits in den 1930er Jahren gab es erste **inhaltsanalytische Studien**, die sich mit Mediengewalt beschäftigt haben, etwa die »Payne Fund Studies« (vgl. Dale, 1935; Charters, 1970). Ebenso waren die Studien, die Gerbner und Kollegen vor dem Hintergrund der Kultivierungsforschung als »Violence Profiles« seit 1967 veröffentlichten, zunächst reine Inhaltsanalysen (vgl. Gerbner und

		Methode	
		<i>statisch/punktuell</i>	<i>dynamisch/prozesshaft</i>
Design	<i>Experimentell</i>		Beobachtung
	<i>Nichtexperimentell</i>	Inhaltsanalyse	Methode des Lauten Denkens (MLD)
	<i>Längsschnitt</i>	Befragung	Continuous Response Measurement (CRM / RTR)
	<i>Querschnitt</i>		Psychophysiologische Messungen

■ **Abb. 7.1.** Überblick über einzelne ausgewählte Untersuchungsdesigns und Methoden zur Erfassung einer Gewaltwirkung

Gross, 1976). Auch heute noch gibt es rein inhaltsanalytische Studien zur Feststellung der Gewalthaltigkeit des Fernsehprogramms (beispielsweise die »National Television Violence Study« in den USA, vgl. Groebel und Gleich, 1993; Merten, 1993; Krüger, 1996). Wenn aus den Ergebnissen, also einem bestimmten Anteil als »gewalthaltig« etikettierter Medieninhalte, auf eine homomorphe Wirkung geschlossen wird, ist dies ein unzulässiger Schluss, weil die Rolle von Rezipient und Situation vernachlässigt wird. Inhaltsanalysen vermögen lediglich darüber Aufschluss zu geben, welches per definitionem festgelegte Gewaltpotenzial einzelne Medieninhalte bergen; über die Wirkung dieses Potenzials kann ohne Berücksichtigung der Rezipientenperspektive jedoch nichts ausgesagt werden (vgl. M. Früh, 2001). So wurden bereits nach einiger Zeit auch die Kultivierungsstudien der »Annenberg-Group« um George Gerbner ab 1976 um eine **Befragung** ergänzt. Im Unterschied zu einer inhaltsanalytischen Messung folgt eine Fragebogenmessung der Vorstellung, dass nicht die objektiv feststellbare Mediengewalt, sondern deren Wahrnehmung durch den Rezipienten relevant ist; im Vergleich zu Beobachtungen (s. unten) vermögen Befragungen auch etwas subtilere Gewaltwirkungen zu messen, nämlich auch Einstellungen und Meinungen. Wie wichtig es ist, nicht nur das Gewaltpotenzial von Medieninhalten festzustellen sondern auch dessen Wahrnehmung, zeigen beispielsweise Untersuchungen von Gunter (1985), Gunter und Wober (1988) oder auch M. Früh (2001); obwohl hier normativ gesehen »Gewalt« per definitionem immer gleich gewalthaltig ist – sei sie physischer oder psychischer Art,

real oder fiktiv etc. –, werden verschiedene Formen von Gewaltdarstellungen von den Rezipienten als unterschiedlich gewalthaltig eingestuft (vgl. M. Früh, 2001).

Befragungen werden in unterschiedlichen Untersuchungsdesigns eingesetzt, beispielsweise in Korrelationsstudien (vgl. Friedman und Johnson, 1972; Lamnek, 1995), das heißt, es wird von der Selbsteinschätzung der Befragten, wieviel gewalthaltige Medieninhalte sie nutzen, und ihrer selbst berichteten Aggressionstoleranz etc. auf einen Zusammenhang zwischen beiden geschlossen. Problematisch in diesem Zusammenhang ist jedoch – wie bei allen Korrelationsstudien – dass keine Kausalschlüsse daraus gezogen werden können.

Auch wenn Inhaltsanalysen und Befragungen in unterschiedlichen Mehrmethodendesigns eingesetzt werden, um so validere Ergebnisse in Bezug auf Gewaltpotenzial und Wirkung von Medieninhalten zu erhalten, vermögen beide Methoden keine Prozesse abzubilden. Um den unmittelbaren Rezeptions- und Wirkungsprozess nachzuzeichnen, bedarf es demnach auch einer rezeptionsbegleitenden, prozesshaften Messung.

Eine der ältesten Möglichkeiten, Prozesse zu erfassen, stellen **Beobachtungen** dar (vgl. Bandura et al., 1961; Bandura, 1964). So untersuchten beispielsweise Bandura, Ross und Ross (1961) mit Hilfe eines psychologischen Beobachtungsexperiments, inwiefern Kinder ein aggressives Modell, das in seinem Verhalten verstärkt wurde, nachahmen: Kinder die beobachteten, wie ein Erwachsener auf eine Kipp-Puppe (»Bobo-Doll«) einschlug und dafür belohnt wurde, übten dieses Verhalten später, wenn sich ihnen dazu Gelegenheit bot, häufiger

aus als Kinder der Kontrollgruppe. Auch wenn dieses Experiment in der Vergangenheit vielfach in der Kritik stand (vgl. Kunczik, 1998) und es sich zudem um ein psychologisches Experiment handelte, bei dem nicht explizit die Wirkung von Mediengewalt im Vordergrund stand, kann man unter methodischen Gesichtspunkten festhalten, dass Medienwirkungen (etwa von Mediengewalt) auch im Sinne von direkt beobachtbarem Verhalten mit Hilfe eines Beobachtungsexperiments gemessen werden können.

Weitere Möglichkeiten, den unmittelbaren Wirkungs- bzw. Informationsverarbeitungsprozess zu erfassen, stellen die »Methode des Lauten Denkens« (»MLD«, z. B. Shapiro, 1994; Bilandzic und Trapp, 2000), das »Continuous Response Measurement« (CRM/RTR, z. B. Biocca et al., 1994; Fahr, 2006; Wunsch, 2005; Reine mann et al., 2005) und psychophysiologische Messungen, etwa die Erfassung der Hautleitfähigkeit oder der Herzfrequenz, dar (vgl. Lang, 1994; Kempfer und Bente, 2004; Cacioppo et al., 2000). Insbesondere Letztere vermögen im Gegensatz zu anderen Methoden, etwa Befragungen, Aufschluss über die Wirkungen von (gewalthaltigen) Medieninhalten zu geben, die dem Rezipienten evtl. nicht einmal bewusst sind (vgl. Ravaja, 2004); sie beruhen nicht so stark auf kognitiven Leistungen des Rezipienten und sind damit auch weniger reaktiv. So kann man als ersten Effekt die unmittelbare Wirkung erfassen, was bedeutet, dass man auch subtile Wirkungen unterhalb des manifesten Verhaltens erheben kann. Außerdem ermöglichen psychophysiologische Messungen, aber auch andere rezeptionsbegleitende Messungen eine sehr präzise Koppelung von Stimulusmerkmalen (beispielsweise einer bestimmten Gewalthandlung im Filmverlauf) und den Reaktionen der Rezipienten. Folglich können solche rezeptionsbegleitenden Methoden helfen, bisherige Befunde einzuordnen: Sie zeigen, wie Informationen während der Rezeption verarbeitet werden, und machen so deutlich, dass Medieninhalte eine (subtile) Wirkung haben können, die im Nachhinein nicht mehr ohne Weiteres zu messen ist, was unter Umständen auch auf Mediengewalt zutrifft (vgl. auch Grimm, 1997).

Wie bereits mehrfach implizit angesprochen, können die soeben dargestellten Methoden in unterschiedlichen Untersuchungsdesigns miteinander kombiniert werden. Ziel ist dabei meistens, einen kausalen Zusammenhang zwischen der Rezeption von Mediengewalt und ihren individuellen und gesellschaftlichen Wirkungen zu belegen bzw. zu erklären. Den »Königsweg« eines Kausal-

nachweises stellen experimentelle Designs dar, denn nur in solchen Untersuchungsanordnungen können die potenziellen Wirkungsfaktoren (unabhängige Variablen) variiert werden, um ihre Wirkung (abhängige Variable) zu messen (vgl. Bortz und Döring, 2006). Je nachdem, ob die Untersuchung im Labor oder in der natürlichen Umgebung der Versuchspersonen durchgeführt wird, spricht man von einem Labor- oder Feldexperiment. In Ersteren konnten oftmals ausgeprägte Gewaltwirkungen festgestellt werden (vgl. Kunczik, 1998). Vor dem Hintergrund, dass diese Befunde in Feldexperimenten nicht in dieser Deutlichkeit repliziert werden konnten, ist dieser Effekt vermutlich vor allem auf die vergleichsweise geringere externe Validität von Laborexperimenten zurückzuführen. Vorteil von Laborexperimenten ist hingegen unter anderem, dass hier Simulationen aggressiver Verhaltensweisen eingesetzt werden können (etwa in den Experimenten von Berkowitz und Kollegen, z. B. 1970, oder Buss, 1961), das heißt, als Aggressionsmaß werden tatsächliche Handlungen verwendet. So werden die Probanden nach der Rezeption eines gewalthaltigen Stimulus in die Lage versetzt, einem vermeintlichen Kontrahenten angebliche Elektroschocks zu versetzen. Aus der Stärke der erteilten Schocks wird dann auf das Aggressionsniveau der Personen geschlossen.

Auch wenn man in Experimenten potenzielle Störfaktoren ausschließen bzw. kontrollieren kann, so steht man hier immer wieder vor dem Problem, keine langfristigen Effekte erfassen zu können. Die Dynamik bzw. wichtige Randbedingungen gehen hierbei oft verloren. Eine potente Möglichkeit, den Prozess der langfristigen Wirkungen von Gewalt, die sich erst im Verlauf der Zeit entwickeln, darzustellen, liegt in Längsschnittstudien (vgl. z. B. Huesmann, Moise-Titus, Podolski und Eron, 2003; Eron et al., 1972). Hierbei werden die gleichen Rezipienten in der Regel von der frühen Kindheit bis ins Erwachsenenalter wiederholt nach ihrem Mediennutzungsverhalten, ihrer sozialen Situation, ihrer Aggressivität und vielen anderen Variablen befragt. Durch die Kombination mehrerer Befragungszeitpunkte lässt sich zum einen die Frage beantworten, welche Wirkrichtung vorliegt, ob also die Rezeption von Gewalt in frühen Lebensphasen aggressives und möglicherweise deviantes Verhalten in späteren Phasen begünstigt oder ob bereits früh aggressive Kinder sich gewalthaltigen Medieninhalten zuwenden. Zum anderen lässt sich die Frage beantworten, welche sozialen und familiären Faktoren auf den Zusammenhang von Mediengewalt und aggressivem

Verhalten Einfluss nehmen. Solche Längsschnittstudien sind natürlich sehr aufwändig und umfassen manchmal das ganze Forscherleben. Die Befunde sind zwar immer noch nicht im experimentellen Sinne kausal zu interpretieren, sie liefern jedoch eine Fülle von Hinweisen auf gewaltbegünstigende Faktoren.

## 7.4 Metaanalysen zur Wirkung von Mediengewalt

Um die Vielzahl an Studien und Ergebnissen zur Wirkung von Mediengewalt zu systematisieren und zu vergleichen, eignen sich Metaanalysen: Hier werden die Forschungsergebnisse aus verschiedenen, ausgewählten Studien quantitativ miteinander verglichen. Ziel ist es, die Erkenntnisse einzelner (kleinerer) Studien zu bündeln, um hierdurch übergreifende Forschungsfragen beantworten zu können (vgl. Kunczik und Zipfel, 2006). Meist geschieht ein solcher Vergleich über Effektgrößen (vgl. Sherry, 2001).

So haben beispielsweise Paik und Comstock (1994) insgesamt 217 Studien miteinander verglichen, um herauszufinden, ob es einen Zusammenhang zwischen der Rezeption von Fernsehgewalt und realen aggressiven oder unsozialen Verhaltensweisen gibt (vgl. Paik und Comstock, 1994). So konnten sie unter anderem im Gegensatz zu anderen Metaanalysen (etwa von Hearold, 1986) einen mittleren Zusammenhang zwischen der Rezeption violenter Medieninhalte und aggressivem Verhalten sowohl in Feld- als auch Laborexperimenten feststellen. Wenngleich man eher vermuten könnte, dass Männer hiervon stärker betroffen sind als Frauen, so haben sie festgestellt, dass dieser Effekt für Männer nur unwesentlich stärker ausfällt als für Frauen. Außerdem fanden sie, dass die negativen Effekte von Mediengewalt in Kombination mit Erotikprogrammen noch deutlicher auftraten als bei violenten Medieninhalten ohne erotische Anteile. Die zugrundeliegenden Studien lassen sich jedoch nicht nur hinsichtlich einzelner gesellschaftlicher Teilgruppen oder auch unterschiedlicher Programminhalte miteinander vergleichen, sondern auch in Bezug auf das Aggressivitätsmaß, mit dem man die Effekte violenter Medieninhalte gemessen bzw. beobachtet hat. Insgesamt zeigten sich die stärksten Effekte, wenn als Aggressivitätsmaß Gewalt gegen Sachen verwendet wurde; die geringsten Effekte ließen sich bei Gewalt gegen Personen finden (vgl. Paik und Comstock, 1994).

Mit der steigenden Beliebtheit von Computerspielen einerseits und prominenten Amokläufen Jugendlicher, die eindeutige Bezüge zu Szenarien aus einzelnen Computerspielen aufwiesen (beispielsweise der Amoklauf eines Schülers in Emsdetten 2006) andererseits, rücken auch Computerspiele immer mehr in das Interesse der Forschung. Wenngleich es noch deutlich weniger Studien zur Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen gibt als etwa von Gewalt im Fernsehbereich, lassen sich auch hier erste Metaanalysen finden.

Anderson und Bushman (2001) beispielsweise haben sich in ihrer Metaanalyse der Frage gewidmet, ob Gewalt in Computerspielen sowohl kurzfristige als auch längerfristige negative Effekte auf das Verhalten von Computerspielern hat. Ihren Überlegungen lag das General Aggression Model (GAM) (Anderson und Bushman 2002; ► Exkurs) zugrunde, nach dem sie insgesamt 35 Studien zur Wirkung von Computerspielen ausgewählt und ausgewertet haben. Insgesamt konnten sie zeigen, dass Computerspiele Aggressivität bei Kindern und jungen Erwachsenen steigern. Dies gilt sowohl kurzfristig (beispielsweise in Bezug auf Affekte oder physiologische Erregung) als auch längerfristig, indem gewalthaltige Computerspiele aggressive Gedanken bzw. Kognitionen bei den Versuchspersonen hervorriefen. Auf Basis ihrer Ergebnisse, wonach durchweg negative Effekte als Folge von gewalthaltigen Computerspielen zu verzeichnen sind, plädieren sie für mehr Forschung im Bereich von Computerspielen, da im Vergleich zu Fernsehgewalt insgesamt noch recht wenige Befunde hierzu vorliegen (vgl. Anderson und Bushman, 2001).

Auch Sherry (2001) hat eine Metaanalyse von insgesamt 20 Studien zu gewalthaltigen Computerspielen durchgeführt. Im Vergleich zu den Befunden für den Fernsehbereich zeigten sich hier

- geringere Effekte auf aggressives Verhalten; wichtig für die negativen Auswirkungen von Gewalt in Videospiele war hierbei die Art des Spiels,
- stärkere Effekte, wenn es um Fantasy-Spiele oder Spiele mit Gewalt gegen Personen ging, als wenn es sich um Spot-Spiele handelte,
- geringere Effekte für eine längere Spieldauer als bei kürzeren Spielzeiten (vgl. Sherry, 2001).

Auch wenn einzelne Befunde mit den Theorien, die im Zusammenhang mit Fernsehgewalt entwickelt wurden, erklärt werden können, so fordert der Autor für den Computerspielebereich spezifischere Theorien.

## Exkurs

**Das General Aggression Model (GAM)**

Das General Aggression Model (GAM) von Anderson und Bushman (z. B. 2002) stellt ein integratives Konzept dar, das versucht, die Entstehung von Aggression bzw. gewalttätigem Verhalten zu erklären (■ Abb. 7.2). Unter Zuhilfenahme von kognitionspsychologischen Ansätzen (etwa der Skript- oder Schema-Theorie, Theorie der sich ausbreitenden Aktivierung, Priming), der Theorie des sozialen Lernens oder dem Konzept des Erregungstransfers versuchen die Autoren, das Lernen aggressiven Verhaltens zu erklären (vgl. Anderson & Bushman, 2002, S. 29ff.). Dem Modell zufolge kommt es vor allem dann zu gewalttätigem Verhalten, wenn entsprechende – unter anderem durch Lernen gebildete – Strukturen im Gehirn aktiviert werden. Grundbausteine des Modells sind

- »Input« (Person bzw. Situation),
- der gegenwärtige motivationale Zustand der Person (»Routes«) sowie
- »Outcomes« (Einschätzungs- und Bewertungsprozesse bzw. daraus resultierende spontane oder reflektierte Verhaltensweisen).

Eine Person, die sich durch bestimmte Wesenszüge, längerfristige Ziele etc. auszeichnet und die sich in einer konkreten Situation befindet (etwa provoziert wird oder aggressive Schlüsselreize wahrnimmt), bildet eine bestimmte Motivation aus. Diese Motivation oder inneren Zustände von Personen in spezifischen Situationen äußern sich in drei Wirkungspfaden, die untereinander verknüpft sind, nämlich

- Kognitionen,
- Affekten und
- Erregung.

Der innere Zustand einer Person führt insgesamt zu einer spezifischen Einschätzung und Bewertung einer gegebenen Situation und resultiert so entweder in un-

überlegtem, spontanem Verhalten oder aber in reflektiertem Handeln. Da während dieses Prozesses nicht nur bestehendes Wissen angewendet wird, sondern dieses durch Erfahrungen auch verändert wird, gehen die Ergebnisse dieses Wirkungsprozesses wieder in die Inputvariablen (Person und Situation) ein und bilden somit einen Kreislauf, in dem aggressives Verhalten immer wieder verstärkt wird (vgl. Anderson & Bushman, 2002).

Übertragen auf die Wirkung von Mediengewalt zeigt dieses Modell, dass aggressive Medieninhalte Aggression bei den Rezipienten steigern können, indem sie modellhaft zeigen, wie Gewalt ausgeübt werden kann, und so aggressive Kognitionen generieren, Erregung steigern oder negative Emotionen hervorrufen können.

Insgesamt handelt es sich bei dem GAM nicht nur um ein Modell kurzfristiger Effekte. Im Laufe der Zeit können sich diese auch verstärken bzw. akkumulieren (■ Abb. 7.3). So kann es – etwa durch die wiederholte Rezeption gewalthaltiger Medieninhalte – zur Ausbildung aggressiver Persönlichkeiten kommen (vgl. Anderson & Bushman, 2002).

Insbesondere im Zusammenhang mit der Wirkung von Mediengewalt auf Kinder verweisen Anderson und Bushman (2002) auf die Befunde von Huesmann (vgl. Huesmann & Miller, 1994), die zeigen, wie im Laufe der Zeit durch den Konsum von Mediengewalt violente Persönlichkeiten entstehen können (vgl. Anderson & Bushman, 2002, S. 42).

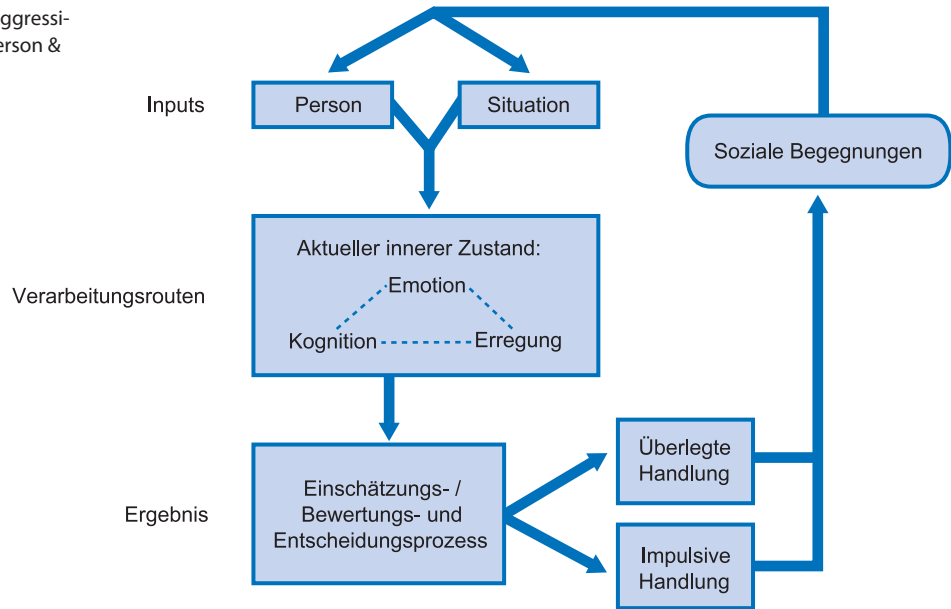
Auch wenn das GAM erfolgreich verschiedene Modellvorstellungen zur Entstehung von realer Gewalt durch Mediengewalt integriert, so bietet das Modell keinen wesentlichen Erkenntnisfortschritt in Bezug auf die Wirkung von Mediengewalt, da das Zusammenspiel der einzelnen Faktoren noch zu unklar ist (vgl. Kunczik & Zipfel, 2004, S. 114) und das Modell somit letztlich auf einem zu allgemeinen Niveau verbleibt.

Insgesamt gibt es vor allem für den Fernsbereich noch weitere Metaanalysen, die versuchen, die Vielzahl an Einzelbefunden in einen größeren Kontext zu integrieren, auf die hier jedoch nicht weiter eingegangen werden kann. Auch wenn mit Hilfe solcher Analysen bestehende Befunde abstrahiert werden können, um so

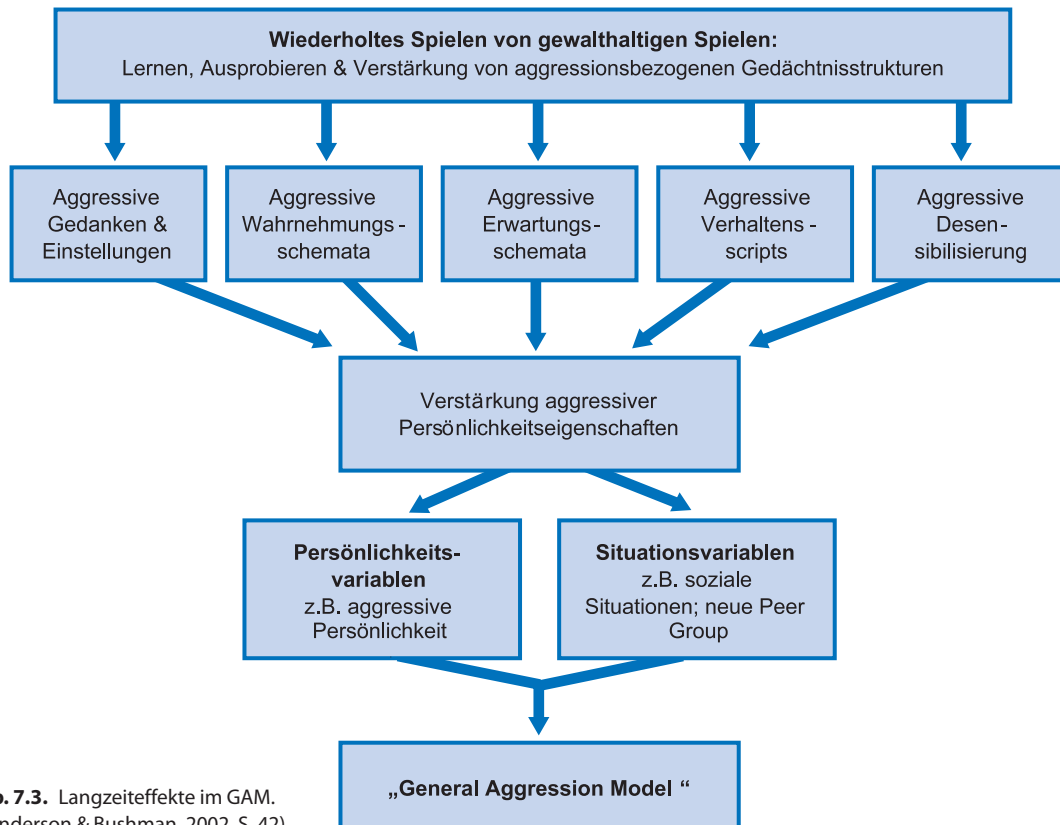
neue Erkenntnisse zu erlangen, so muss man dennoch vorsichtig mit solchen Befunden umgehen. So kann man nicht zwangsläufig davon ausgehen, dass sich einzelne methodische Mängel oder theoretische Schwächen der einzelnen Studien auf Aggregatebene kompensieren (vgl. Comstock und Scharrer, 2003), sondern man muss auch

## 7.4 · Metaanalysen zur Wirkung von Mediengewalt

■ **Abb. 7.2.** Das General Aggression Model (GAM). (Aus Anderson & Bushman, 2002, S. 34)



Mit freundlicher Genehmigung von Annual Reviews und B.J. Bushman.



■ **Abb. 7.3.** Langzeiteffekte im GAM. (Aus Anderson & Bushman, 2002, S. 42)

Mit freundlicher Genehmigung von Annual Reviews und B.J. Bushman.

in Betracht ziehen, dass der umgekehrte Fall eintreten kann: Jede Studie hat eine individuelle Herangehensweise, untersucht unterschiedliche Personengruppen und -zahlen und hat zudem häufig je eigene methodische Mängel aufzuweisen, die bei einer metaanalytischen Betrachtung schnell außer Acht geraten (vgl. Kunczik und Zipfel 2006).

## 7.5 Medien und politische Gewalt: Terrorismus

Die bisherigen Ausführungen bezogen sich meist auf die Befürchtung, fiktionale Medienangebote könnten bei den Rezipienten negative Effekte bewirken, etwa (reale) Aggression oder auch Angst hervorrufen. Sicher ist dieses Thema eines der brisantesten, was auch die immer wieder aufkommenden Diskussionen zum Thema Gewalt und Computerspiele zeigt.

Allerdings gibt es noch eine weitere Dimension von Mediengewalt bzw. deren Wirkung, die ebenfalls in den letzten Jahren stark zugenommen hat, nämlich reale Gewalt, die sich medialer Strukturen bedient. Ein Beispiel hierfür stellt Terrorismus dar: Terroranschläge einer gewissen Größe werden weltweit medial berichtet und verschaffen so nicht zuletzt Terroristen Gehör. Auch »kleinere« Anschläge, die im Grunde nur von lokaler Bedeutung sind, können unter Umständen Medienresonanz erfahren (vgl. Weimann und Brosius, 1991). So wird mit größerer Wahrscheinlichkeit berichtet, wenn die Opfer westlich sind, wenn es sich um Geiselnahmen oder Luftpiraterie handelt und wenn es mindestens Verletzte gibt und die Verantwortung für den Anschlag von einer Terror-Organisation übernommen wird. Beispiele hierfür sind etwa Geiselnahmen in Indonesien um die Jahrtausendwende 2000, in größeren Dimensionen aber auch die Anschläge vom 11. September 2001 auf die Türme des World Trade Centers in New York.

Bei der Wirkung dieser Berichterstattung muss man jedoch nicht nur bedenken, dass Terrorgruppen oder einzelnen Straftätern weltweit eine Plattform zur Selbstdarstellung geboten wird. Ähnlich wie auch im fiktionalen Bereich besteht hier zusätzlich die Gefahr von **Nachahmungs- und Anstiftungstaten** (vgl. Kunczik 1998).

Im Bereich des Terrorismus beispielsweise konnte gezeigt werden, dass eine intensivere Berichterstattung über Terrorismus in den internationalen Medien im Durchschnitt etwa ein halbes Jahr später zu weiteren



Gewaltinhalte finden sich auch in der journalistischen Berichterstattung

Terroranschlägen, mitunter in ganz anderen Teilen der Welt, führte (vgl. Brosius und Weimann, 1991). Zwar waren Mittel und Wege andere als bei den ursprünglich berichteten Anschlägen, dennoch haben wir es hier mit Anstiftungseffekten zu tun, denn die (politischen) Ziele oder Opfergruppen sind vergleichbar. Die Länge der Zeit zwischen Gewalttat und Anstiftungseffekten ist nicht verwunderlich, eine terroristische Tat braucht einen gewissen logistischen Vorlauf.

Abgesehen von diesen Anstiftungseffekten kann man auch offensichtliche Nachahmungstaten beobachten. So ist als direkter Nachahmungstäter der Anschläge vom 11. September beispielsweise ein jugendlicher Selbstmörder zu nennen, der sich einige Wochen danach mit einem kleinen Verkehrsflugzeug in ein Hochhaus in Tampa (Florida) stürzte.

Von diesen Nachahmungs- oder Anstiftungstaten, bei denen zumindest die Ziele oder die Opfer vergleichbar sind, wenn auch die Mittel und Wege mitunter andere waren, sind sog. »Trittbrettfahrer« zu unterscheiden. Sie haben in der Regel keine politischen Ziele, sondern sie ziehen ihre persönliche Befriedigung daraus, in den Medien ein Gesprächsthema zu sein. So kam es nach den Anschlägen vom 11. September 2001 in der ganzen (westlichen) Welt zu vermehrten Bombendrohungen.

Jedoch sind diese Effekte nicht nur im Zusammenhang mit massiven und damit äußerst symbolträchtigen Terrorakten zu finden. Vergleichbares lässt sich auch im Bereich der fremdenfeindlichen Straftaten zu Anfang der 1990er Jahre recht gut belegen (vgl. Brosius und Esser, 1995; Scheufele und Brosius, 2001). So führte die intensive Berichterstattung über fremdenfeindliche An-

schläge in Hoyerswerda, Rostock, Mölln und Solingen nur wenige Tage später zu einer wahren Flut von weiteren fremdenfeindlichen Straftaten; nur wenige davon sind als Brandanschläge direkte Nachahmungstaten, die Mehrzahl waren eher »kleinere« Delikte, die aber offenbar durch die mediale Berichterstattung angestiftet wurden. Offenbar fühlten sich gewaltbereite und fremdenfeindlich eingestellte Personen ermutigt, durch die intensiv berichteten Taten selbst auch aktiv zu werden. Dies ist vor allem dann der Fall, wenn die ursprünglichen Gewalttaten unkommentiert und implizit legitimierend dargestellt werden. Die darauf folgende Medienaufmerksamkeit diene als zusätzliche Bestätigung.

Insgesamt stellen also Nachahmungs- und Anstiftungseffekte durch Medienberichterstattung für die Gesellschaft ein ernst zu nehmendes Problem dar. Eine scheinbare Bombendrohung legt den Betrieb eines Bahnhofs oder Flughafens für Stunden lahm, es kommt zu wirtschaftlichen Verlusten und Beeinträchtigungen für eine Vielzahl von Personen. Gefälschte Milzbrandbriefe verängstigen die Bevölkerung. Für die Journalisten ergibt sich aber ebenfalls ein Problem, eher sogar ein

Dilemma. Die Selektionskriterien des Berufsstands zwingen sie, zu berichten; jeder Journalist würde sich auf den Standpunkt stellen, dass es die Wichtigkeit erfordert, über solche Vorfälle zu berichten. Und die Rezipienten haben sicherlich auch ein Recht zu erfahren, dass in den USA Milzbrandfälle aufgetreten sind. Aber dennoch sind die Nachahmungs- und Anstiftungstaten vorhanden und die journalistische Berichterstattung nimmt diese (wissentlich oder unwissentlich) in Kauf. Kann man also Nachahmungs- und Anstiftungstaten verhindern und trotzdem die Notwendigkeit der Berichterstattung berücksichtigen? In Zeiten starker ökonomischer Konkurrenz in den Medienmärkten ist dies sicherlich schwierig. Denn die Rezipienten kaufen eine Zeitung, sehen einen Fernsehbeitrag sicherlich eher, wenn diese emotionalisierend aufgemacht sind und den größten anzunehmenden Schaden beschreiben. Zurückhaltung, die notwendig wäre, um Nachahmungs- und Anstiftungstaten zumindest zurückzufahren, ist für einzelne Journalisten sicherlich schwierig. Letztlich ist es eine Frage von journalistischer und medialer Ethik, wie hier entschieden wird.

### Fazit

Wie die obigen Ausführungen nahelegen, wirken violente Medieninhalte mit großer Wahrscheinlichkeit nicht besänftigend auf Rezipienten. Wenn Mediengewalt Effekte hat, dann sind es unter den meisten Umständen wohl eher negative. Allerdings mag es auch lohnen, die Debatte um die Gefährlichkeit von Mediengewalt aus einiger Entfernung zu betrachten. Dadurch lassen sich mögliche **Metawirkungen** konzipieren. Hier geht es also nicht mehr um die unmittelbare Wirkung von Medienangeboten, sondern um die Wirkung der Debatte darüber. An dieser Stelle scheint uns in nächster Zeit Forschungsbedarf gegeben zu sein.

- Ohne die Gefährlichkeit violenter Medieninhalte zu unterschätzen, sollte man nicht aus den Augen verlieren, dass die **Medien nur ein Faktor** sind, dass sie möglicherweise »lediglich« Handlungsmuster für Gewalttaten bieten, dass es jedoch weitaus mehr, vielleicht wichtigere Faktoren gibt, die letztlich dazu führen können, dass jemand gewalttätig wird. Medien taugen also nicht als allei-

niger Sündenbock. Es wäre auch viel zu leicht, uns selbst als Eltern, Lehrer, Erzieher und Mitmenschen so aus der Verantwortung zu stehlen. Auch wir sind verantwortlich dafür, dass unsere Kinder unaufmerksam und aggressiver werden. Nicht nur die Medien gestalten die soziale Umwelt, in der wir leben, wir selber tun das genauso.

- Was also von der wissenschaftlichen Diskussion zurückbleibt, ist die nicht immer zufriedenstellende Erkenntnis, dass monokausale Schlüsse meist zu kurz greifen: Aggressives antisoziales Verhalten entsteht nicht plötzlich aufgrund einer einzelnen Medienrezeption, sondern steht meist am Ende einer **Verketzung von sozialen bzw. situativen und personenspezifischen Faktoren**. Mediengewalt ist dabei ein Faktor unter mehreren, möglicherweise nicht einmal der wichtigste, wenn es darum geht, reales aggressives Verhalten zu erklären. Mediengewalt stellt aber sicherlich ein Risiko dar; die dauerhafte Rezeption entsprechender Inhalte erhöht einfach die Chance, selbst aggressiv zu sein.

**Weiterführende Literatur**

- Kunczik, M. und Zipfel, A. (2006). *Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch*. Köln: Böhlau.
- Comstock, G. A. und Scharrer, E. (2003). Meta-analyzing the controversy over television violence and aggression (pp. 205-226). In D. A. Gentile (Ed.), *Media violence and children. A complete guide for parents and professionals*. Westport (CT), London: Praeger Publishers.

**Literatur**

- Anderson, C. A. und Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Anderson, C. A. und Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.
- Bandura, A. (1964). What TV violence can do to your child. In O. N. Larsen (Ed.), *Violence and the mass media* (pp. 123-130). New York: Harper and Row.
- Bandura, A. (1979). *Aggression*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Bandura, A. (1983). Psychological mechanisms of aggression. In R. G. Green und E. I. Donnerstein (Eds.), *Aggression: Theoretical and empirical reviews* (pp. 1-40). New York: Academic.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social-cognitive theory*. Englewood-Cliffs: Prentice Hall.
- Bandura, A., Ross, D. und Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, 575-582.
- Berkowitz, L. (1969). *Roots of aggression: A re-examination of the frustration-aggression hypothesis*. New York: Atherton.
- Berkowitz, L. (1970). The contagion of violence: An S-R mediational analysis of some effects of observed aggression. *Nebraska Symposium on Motivation*, 18, 95-135.
- Berkowitz, L. (1990). On the formation and regulation of anger and aggression: A cognitive-neoassociationistic analysis. *American Psychologist*, 45 (4), 494-503.
- Bilandzic, H. und Trapp, B. (2000). Die Methode des lauten Denkens: Grundlagen des Verfahrens und die Anwendung bei der Untersuchung selektiver Fernsehnutzung bei Jugendlichen. In I. Paus-Haase und B. Schorb (Hrsg.), *Qualitative Kinder- und Jugendmedienforschung* (S. 183-209). München: KoPäd-Verlag.
- Bioocca, F., David, P. und West, M. (1994). Continuous response measurement (CRM) A computerized tool for research on the cognitive processing of communication messages. In A. Lang (Ed.), *Measuring psychological responses to media messages* (pp. 15-64). Hillsdale (New Jersey), Hove (UK): Lawrence Erlbaum Associates.
- Bortz, J. und Döring, N. (2006). *Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler*. (4. Aufl.). Berlin: Springer.
- Brosius, H.-B. und Esser, F. (1995). *Eskalation durch Berichterstattung? Massenmedien und fremdenfeindliche Gewalt*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Brosius, H.-B. und Weimann, G. (1991). The contagiousness of mass mediated terrorism. *European Journal of Communication*, 6, 63-75.
- Bruns, T. (1998). *Veränderungen der Gewaltberichterstattung im politischen Informationsprogramm des öffentlich-rechtlichen und privaten Fernsehens von 1986-1994. Eine Längsschnittdanalyse*. Köln: Herbert von Halem.
- Buss, A. H. (1961). *The psychology of aggression*. New York: Wiley.
- Cantor, J. und Wilson, B. J. (2003). Media and violence: Intervention strategies for reducing aggression. *Media Psychology*, 5 (4), 363-403.
- Cacioppo, J. T., Tassinari, L. G. und Berntson, G. G. (Eds.). (2000). *Handbook of psychophysiology*. (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Charters, W. W. (1970). *Motion pictures and youth. A summary*. New York: MacMillan.
- Comstock, G. (1989). *The evolution of American television*. Newbury Park: Sage.
- Comstock, G. A. und Scharrer, E. (2003). Meta-analyzing the controversy over television violence and aggression. In D. A. Gentile (Ed.), *Media violence and children. A complete guide for parents and professionals* (pp. 205-226). Westport (CT), London: Praeger Publishers.
- Dale, E. (1935). *The content of motion pictures*. New York: MacMillan.
- Eron, L. D., Huesmann, L. R., Lefkowitz, M. M. und Walder, L. D. (1972). Does television violence cause aggression? *American Psychologist*, 27, 253-263.
- Fahr, A. (2006). Fernsehen fühlen. Ein Ansatz zur Messung von Rezeptionsempfindungen. In W. Wirth, H. Schramm und V. Gehrau (Hrsg.), *Unterhaltung durch Medien: Theorien und Messung* (S. 204-226). Köln: von Halem.
- Feshbach, S. (1961). The stimulating vs. cathartic effects of a various aggressive activity. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, 381-385.
- Freedman, J. L. (2002). *Media violence and its effect on aggression: assessing the scientific evidence*. Toronto: University of Toronto Press.
- Freitag, B. und Zeitter, E. (1999). Katharsis. *tvdiskurs*, 9, 18-27.
- Friedman, H. L. und Johnson, R. L. (1972). Mass media use and aggression: A pilot study. In G. A. Comstock und E. A. Rubinstein (Eds.), *Television and social behavior: Vol. 3. Television and adolescent aggressiveness* (pp. 336-360). Washington D.C.: U.S. Government Printing Office.
- Früh, W. (2001). *Gewaltpotentiale des Fernsehangebots. Programmangebot und Zielgruppenspezifische Interpretation*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Früh, H. und Fahr, A. (2006). Erlebte Emotionen. Messung von Rezeptionsempfindungen am Beispiel legitimer Gewalt. *Publizistik*, 51, 24-38.
- Gerbner, G. und Gross, L. (1976). Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, 26, 173-199.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M. und Signorielli, N. (1994). Growing up with television: the cultivation perspective. In J. Bryant und D. Zillmann (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (pp. 17-42). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Inc.
- Gerbner, G., Gross, L., Signorielli, N., Morgan, M. und Jackson-Beeck, M. (1979). The demonstration of power: Violence profile No. 10. *Journal of Communication*, 29, 177-196.
- Gerbner, G., Morgan, M. und Signorielli, N. (1999). Profiling television violence. In K. Nordenstrem und M. Griffin (Eds.), *International Media Monitoring* (pp. 335-365). Cresskill, NJ: Hampton Press.
- Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (9. Juni 1953).
- Gleich, U. (2004). Medien und Gewalt. In R. Mangold, P. Vorderer und G. Bente (Hrsg.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (pp. 587-618). Göttingen: Hogrefe.
- Grimes, T., Bergen, L., Nichols, K., Vernberg, E. und Fonagy, P. (2004). Is psychopathology the key to understanding why some children become aggressive when they are exposed to violent television programming? *Human Communication Research*, 30, 153-181.
- Grimm, J. (1996). Das Verhältnis von Medien und Gewalt – oder welchen Einfluß hat das Fernsehen auf Jugendliche und Erwachsene? In Der Bundesminister des Inneren (Hrsg.), *Medien und Gewalt* (pp. 39-150). Bonn.
- Grimm, J. (1997). Physiologische und psychosoziale Aspekte der Fernsehgewalt-Rezeption. TV-Gefühlsmanagement zwischen Angst und Aggression. *Medienpsychologie*, 9 (2), 127-166.
- Grimm, J. (1998). Der Robespierre-Affekt. Nichtimitative Wege filmischer Aggressionsvermittlung. In W. Mahle (Hrsg.), *Kultur in der Informationsgesellschaft* (pp. 101-122). Konstanz: UVK Medien.
- Grimm, J. (1999). *Fernsehgewalt*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Groebel, J. (1994). Kinder und Medien: Nutzung, Vorlieben und Wirkungen. Zum Stand der Internationalen Forschung. *Media Perspektiven*, 11, 21-27.
- Groebel, J. und Gleich, U. (1993). *Gewaltprofil des deutschen Fernsehprogramms*. Opladen: Leske und Budrich.
- Gunter, B. (1985). *Dimensions of television violence*. Aldershot: Gower Publishing.
- Gunter, B. (1994). The question of media violence. In J. Bryant und D. Zillmann (Eds.), *Media effects* (pp. 163-212). Hillsdale: Erlbaum.
- Gunter, B. und Wober, M. (1988). *Violence on television. What the viewers think*. London: John Libbey.
- Hearold, S. (1986). A synthesis of 1,043 effects of television on social behavior. In G. Comstock (Ed.), *Public communication and behavior* (Vol. 1, pp. 66-135). New York: Academic Press.
- Huesmann, L. R. und Miller, L. S. (1994). Long-term effects of repeated exposure to media violence in childhood. In L. R. Huesmann (Ed.), *Aggressive behavior: Current perspectives* (pp. 153-86). New York: Plenum.
- Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C.-L. und Eron, L. D. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977-1992. *Developmental Psychology*, 39 (2), 201-221.
- Huth, S. (1978). Emotionale Wirkungen von Film und Fernsehen. Ergebnisse aus der empirischen Forschung. *Fernsehen und Bildung*, 12 (3), 235-290.
- Kaplan, R. M. und Singer, R. D. (1976). Television violence and viewer aggression: A reexamination of the evidence. *Journal of Social Issues*, 32, 35-70.
- Kempton, G. und Bente, G. (2004). Psychophysiologische Wirkungsforschung: Grundlagen und Anwendungen. In R. Mangold, P. Vorderer und G. Bente (Hrsg.), *Handbuch der Medienpsychologie* (pp. 272-292). Göttingen, Bern, Toronto, Seattle: Hogrefe.
- Kniveton, B. H. (1978). Angst statt Aggression. Eine Wirkung brutaler Filme. *Fernsehen und Bildung*, 12, 41-47.
- Krüger, U. M. (1996). Gewalt in von Kindern genutzten Fernsehsendungen. *Media Perspektiven*, 3, 114-133.
- Kunczik, M. (1998). *Gewalt und Medien*. Köln: Böhlau.
- Kunczik, M. und Zipfel, A. (2004). *Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1998*. Berlin: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.
- Kunczik, M. und Zipfel, A. (2006). *Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch*. Köln: Böhlau.

- Lamnek, S. (1995). Gewalt in den Massenmedien und Gewalt von Schülern. In S. Lamnek (Hrsg.), *Jugend und Gewalt* (pp. 225-256). Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Lang, A. (1994). What can the heart tell us about thinking? In A. Lang (Ed.), *Measuring psychological responses to media messages* (pp. 99-111). Hillsdale (NJ), Hove (UK): Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Mangelsdorff, A. D. und Zuckerman, M. (1975). Habituation to scenes of violence. *Psychophysiology*, 12 (2), 124-134.
- Merten, K. (1993). *Darstellung von Gewalt im Fernsehen*. Münster: COMDAT Forschungsbericht.
- Merten, K. (1999). *Gewalt durch Gewalt im Fernsehen?* Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Nathanson, A. I. und Yang, M. S. (2003). The effects of mediation content and form on children's responses to violent television. *Human Communication Research*, 29, 111-134.
- Oliver, M. B. (2002). Individual differences in media effects. In J. Bryant und D. Zillmann (Eds.), *Media effects. Advances in theory and research* (2nd ed., pp. 507-524). Mahwah (NJ), London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Paik, H. und Comstock, G. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: a meta-analysis. *Communication Research*, 21, 516-546.
- Pfetsch, B. (1996). Convergence through privatization? Changing media environments and televised politics in Germany. *European Journal of Communication*, 11 (4), 427-451.
- Phillips, D. P. (1974). The influence of suggestion on suicide: Substantive and theoretical implications of the Werther effect. *American Sociological Review*, 39, 340-354.
- Ravaja, N. (2004). Contributions of psychophysiology to media research: Review and recommendations. *Media Psychology*, 6, 193-235.
- Reinemann, C., Maier, J., Faas, T. und Maurer, M. (2005). Reliabilität und Validität von RTR-Messungen. Ein Vergleich zweier Studien zur zweiten Fernsehdebatte im Bundestagswahlkampf 2002. *Publizistik*, 50, 56-73.
- Rundfunkstaatsvertrag (RStV) – Staatsvertrag über den Rundfunk im vereinten Deutschland (konsolidierte Fassung zum 1.1.2001)
- Scheufele, B. und Brosius, H.-B. (2001). Gewalt durch »Fremde« – Gewalt gegen »Fremde«. Die Berichterstattung über PKK- und Kurden-Gewalt und fremdenfeindliche Straftaten. *Politische Vierteljahresschrift*, 42, 447-473.
- Schmidtkte, A. und Häfner, H. (1986). Die Vermittlung von Selbstmordmotivation und Selbstmordhandlung durch fiktive Modelle. Die Folgen der Fernsehserie »Tod eines Schülers«. *Nervenarzt*, 57 (9), 502-510.
- Scholz, R. und Joseph, P. (1993). *Gewalt- und Sexdarstellungen im Fernsehen. Systematischer Problemaufriß mit Rechtsgrundlagen und Materialien*. Bonn: Forum Verlag Godesberg.
- Shapiro, M. A. (1994). Think-aloud and thought-list procedures in investigating mental processes. In A. Lang (Ed.), *Measuring psychological responses to media* (pp. 1-14). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: a meta-analysis. *Human Communication Research*, 27, 409-431.
- Strafgesetzbuch (15. Mai 1871).
- Tan, Z. C. W. (1988). Media publicity and insurgent terrorism: A twenty year balance sheet. *Gazette*, 42, 3-32.
- Tannenbaum, P. H. und Zillmann, D. (1975). Emotional arousal in the facilitation of aggression through communication. In L. Berkowitz (Ed.), *Advances in experimental psychology* (Vol. 8, pp. 149-192). New York: Academic.
- Tarde, G. (1912). *Penal philosophy*. Boston: Little and Brown.
- Thomas, W. I. und Thomas, D. S. (1928). *The child in america: Behavior problems and programs*. New York: Alfred A. Knopf.
- University of California (1998). *National Television Violence Study* (Vol. 3): Sage.
- Weimann, G. (2004a). *Cyberterrorism. How real is the threat?* (No. Special Report 119).
- Weimann, G. (2004b). *www.terror.net. How modern terrorism uses the internet?* (No. Special Report 116).
- Weimann, G. und Brosius, H.-B. (1991). The newsworthiness of international terrorism. *Communication Research*, 18 (3), 333-354.
- Wheeler, L. (1966). Towards a theory of behavioural contagion. *Psychological Review*, 73, 179-192.
- Wünsch, C. (2005). *Unterhaltungserleben. Ein hierarchisches Zwei-Ebenen-Modell affektiver kognitiver Informationsverarbeitung*. Dissertation, Leipzig.
- Zillmann, D. (1991). Television viewing and physiological arousal. In J. Bryant und D. Zillmann (Eds.), *Responding to the screen* (pp. 103-134). Hillsdale: Erlbaum.
- Zillmann, D. (2004). Emotionspsychologische Grundlagen. In R. Mangold, P. Vorderer und G. Bente (Hrsg.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (pp. 101-128). Göttingen: Hogrefe.

