



WIRKUNG VON MEDIENGEWALT

Theorien

Elisabeth von Stechow



Gliederung

Theorien der Ohnmacht und Allmacht

Theorien und Studien zur Medienwirkung



FORSCHUNGS- FRAGE

DOES VIOLENCE ON TELEVISION



REALLY AFFECT YOUR CHILD ?



Fernsehen und Videofilme

- **Wirkt sich der Konsum von Mediengewalt auf die Aggressivität und Gewaltbereitschaft von Kindern aus ?**
- In der "KIM-Studie" 2014 gaben 20 Prozent der 6- bis 13-Jährigen an, dass sie TV-Inhalte gesehen haben, die sie als nicht kindgerecht empfunden hatten.
- Gewalt ist im Fernsehen häufig zusehen (In zwei Drittel aller Sendungen kann man Gewalt sehen, meist die Szenen sehr kurz (1/40 der Sendezeit)
- ***Kinder konsumieren im hohem Maße Mediengewalt***



Gewaltdarstellungen in Medien

Die Wirkung von medialen Gewaltdarstellungen auf reales Verhalten wird immer wieder journalistisch, politisch und wissenschaftlich diskutiert

- (siehe Ball-Rokeach 2001; Kunczik/Zipfel 2006; Brosius/Schwer 2008; Friedrich 2013; Bushman/Gollwitzer/Cruz 2014 zit. In Bonfadelli, Friemel 2017).

Einzelereignisse wie beispielsweise School-Shootings oder sogenannte Amokläufe sind der häufigste Anlass für die Frage nach der Auswirkung von Gewaltdarstellungen in Medien



DER SPIEGEL

Nr. 12
Deutschland

„Das können wir niemals kontrollieren“
Die Stadt hält die Vorschläge für schärfere Überprüfungen von Waffenbesitzern für unrealistisch

Es ist eine virtuelle Welt, die nicht viel mit der realen Welt gemein hat, so jedenfalls sollte es sein. Sie ist dafür geschaffen, sich zu verlieren und zu isolieren vom Grau des Alltags. Sie ist aber auch geeignet, verdammt gut geeignet, wenn man sich in Stimmung bringen will, bevor man ein Blutbad im wahren Leben beginnt.

DER AMOKLAUF DES Wenn Kinder zu Killern werden

Die Dateien auf seiner Festplatte zeigen, dass Tim tief eingetaucht war in die virtuelle Welt der Ballerspiele, die erst enden, wenn Freund oder Feind tot ist. Oder beide. Er hatte auf seinem Rechner „Counter Strike“ installiert, den Klassiker

Im Bann der virtuellen Welt



Waffen, die keiner kontrollieren kann

Computerspiele aus dem Sortiment, Politiker diskutieren Verbote – doch wer spielen will



Die Aufgabe ist es, in einem fiktionalen Land in Afrika einen berüchtigten Mordhändler, genannt der Schakal, aufzuspüren und zu exekutieren. Man hat eine Liste von Waffen, Macheten, Raketenflammenwerfer zur Verfügung, um sich gegen den dubiosen Machthaber zu wehren. Wenn man sich gewogen hat, muss man gelegentlich einen kleinen Auftragsmord begehen. Das Spiel ist nicht mehr und nicht weniger schlimm als andere, durchschnittlich blutrünstig. Tim war auf seiner Festplatte tief eingetaucht war in die virtuelle Welt der Ballerspiele, die erst enden, wenn Freund oder Feind tot ist. Oder beide. Er hatte auf seinem Rechner „Counter Strike“ installiert, den Klassiker

Glotzen und daddeln Politiker und Lehrer beklagen Medienverwahrlosung



EGENDLICHE
Stoned vor dem Schirm
Deutschlands größte Jugendstudie kommt zu alarmierenden Ergebnissen: Neuntklässler verbringen jeden Tag im Schnitt etwa 140 Minuten mit Computerspielen – mehr als 14.000 Stunden im Jahr. Hauptattraktion: das Online-Spiel „World of Warcraft“.

113 Kugeln kalte Wut

Was muss geschehen, damit ein junger Mann Amok läuft? Was können Eltern tun, gibt es Schutz? Tim Kretschmer, 17, Biobte W... und Computerspiele – und stürzte sich in eine Orgie der Gewalt, eine Serie von Exekutionen. Er tötete 15 Menschen und am Ende sich



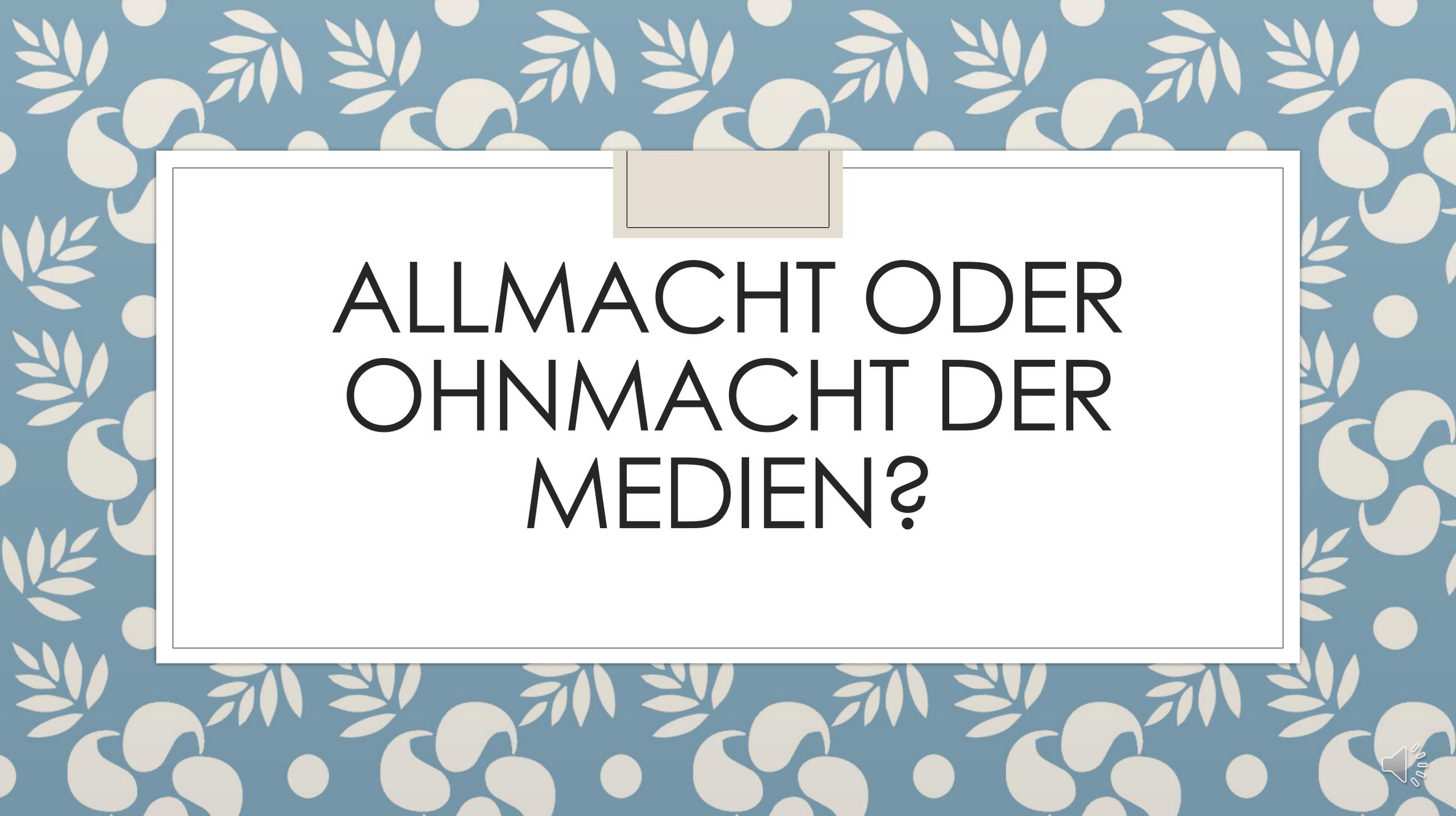
NEWS POLITIK UNTERHALTUNG SPORT BUNDESLIGA

DER AMOKLAUF VON WINNENDEN

ALLE NEWS! ALLE INFOS! ALLE VIDEOS!

Könnte Tim also nicht nur Ego-Shooter, sondern auch Teamplayer sein? Sara sagt: ja. Im

„Counter Strike“ installiert, den Klassiker



ALLMACHT ODER OHNMACHT DER MEDIEN?



Medienwirkung

Der Begriff Medienwirkungen beschreibt post-kommunikative Effekte von Medien:

- (Vor-)Wissen und Einstellungen beeinflussen die Mediennutzung und den Rezeptionsprozess und in der Folge dann den medieninduzierten Einstellungswandel, der bis mit Medienwirkung gleichgesetzt wurde.

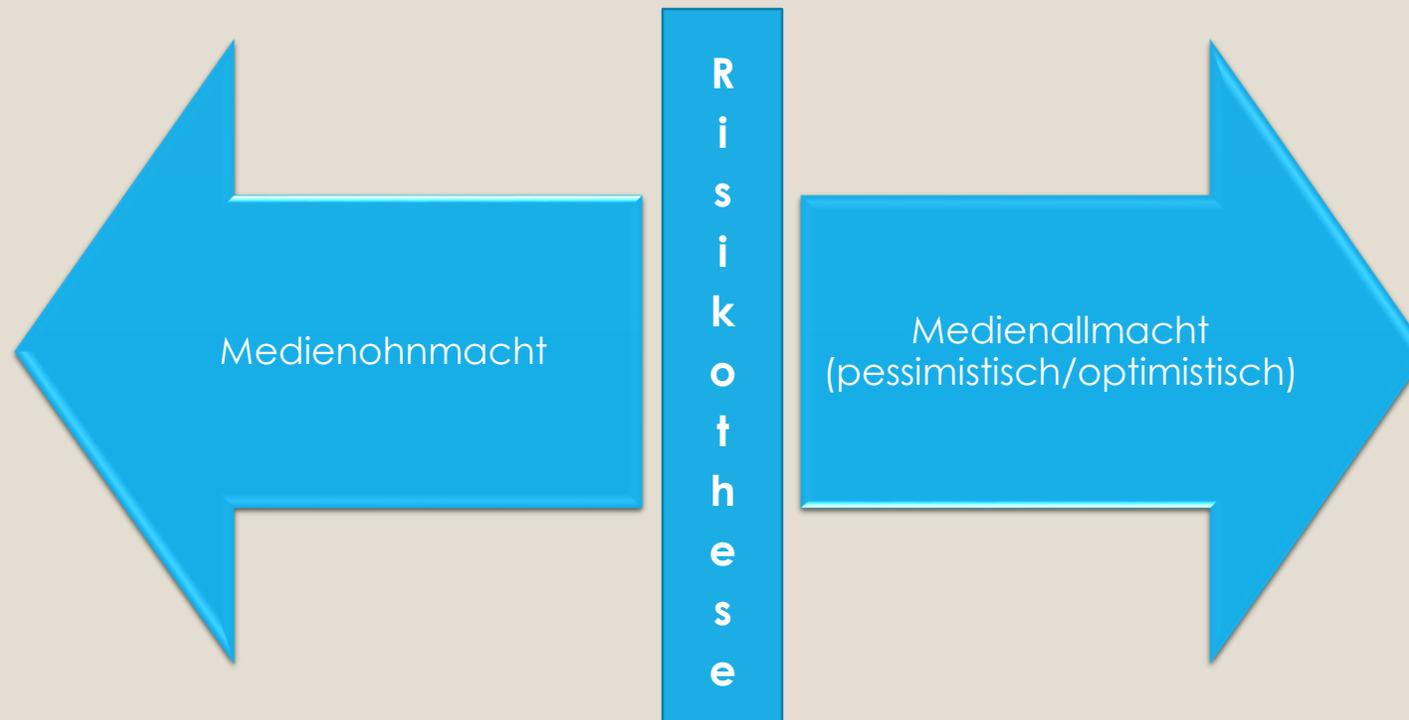
Ausweitung des Wirkungsbegriffs in die 70iger Jahre auf Wissenserwerb, Lernen und Emotionserleben.

(Bonfadelli, Friemel 2017 S.130)



Wirkungsweise von Medien

Thesen reichen von der „Ohnmacht“ bis zur „Allmacht“ der Medien



These der Wirkungslosigkeit

Mediale Gewalt
ist für die
Entstehung
individueller
realer
Aggression
bedeutungslos.

Auch Werbung
ist wirkungslos

Begründung: langfristige Wirkungstudien zeigen kaum
deutliche Effekte

Einschränkung: kurzfristige emotionale Erregung der
Rezipienten bei Gewaltdarstellung möglich (Degen 1988)



Thesen der Allmacht

„Kriminalisierung von Kindern und Jugendlichen durch Medien“

- (Glogauer 1991)

„Ende der Kindheit“

- Medien zeigen die Gewalt und Sexualität der Erwachsenen, die zuvor ein Geheimnis war (Postman 1983)



THEORIEN DER MEDIENWIRKUNG



Wirkung von Mediengewalt Theorien Kunczik/Zipfel 2006/2007/2017

Katharsisthese (Mediengewalt führt Aggressionen ab)

Habitualisierungsthese (Gewöhnung an Gewalt)

Kultivierungsthese (Prägung des Realitätsbildes)

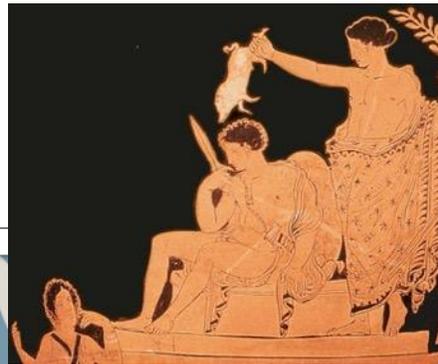
Stimulationsthese (Gewaltdarstellungen regen zu Gewalt an)

Nachahmung (Gewaltmodelle in Medien werden nachgeahmt)

Priming- und Skript-Theorien



KATHARSISTHESE



Katharsisthese (griechisch: *Reinigung*)

Der Konsum von Mediengewalt ermöglicht eine unschädliche Abfuhr von Aggressionsneigungen

Annahme, dass der Konsum medialer Gewalt durch das Ausleben von Phantasieaggression eine Aggressivitätsreduktion bewirkt



Katharsisthese

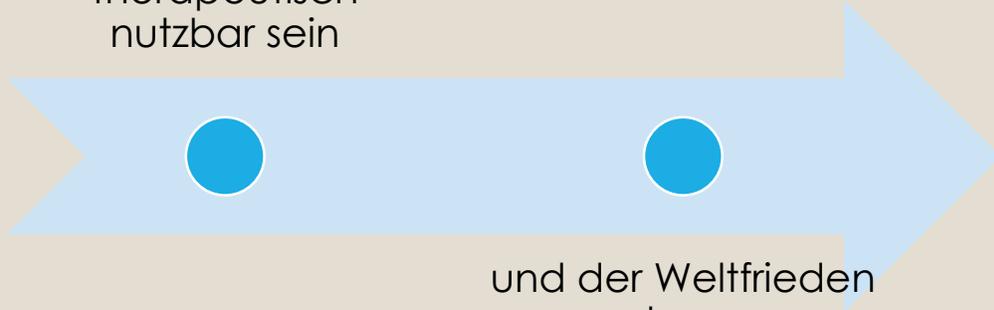
Muss nach dem jetzigen Stand der Forschung als widerlegt angesehen werden

- (vgl. z.B. Calvert 1999, S. 46-48; Cantor 2003b, S. 202; Kunczik 1998, S. 67-73; Miron 2003, S. 449; Sparks / Sparks 2000, S. 82; Tamborini 2003, S. 422; Zillmann 1998a; 1998b, S. 186)



Katharsisthese

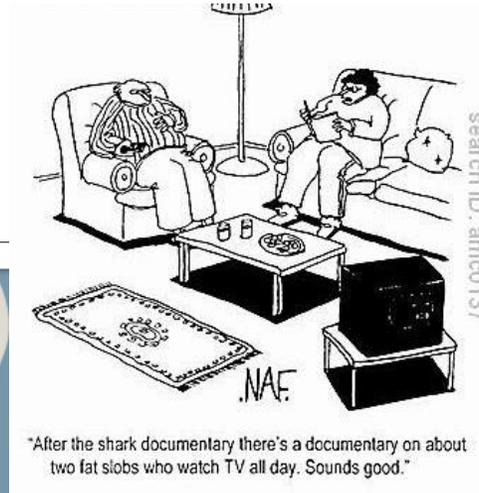
Wäre die
Katharsisthese wahr,
dann müssten
Gewaltfilme
therapeutisch
nutzbar sein



und der Weltfrieden
nahe....



HABITUALISIERUNGST HESE



Habitualisierungsthese

Der Konsum von
Mediengewalt führt
längerfristig zur Abnahme
intensiver emotionaler
Reaktionen bei der
Beobachtung von Gewalt

- Abstumpfung

Erklärungsansätze:

- nachlassende Orientierungsreaktion durch wiederholte Reizdarbietung
- systematische Desensibilisierung
- nachlassende Reagibilität



Habitualisierungsthese

Studie über die emotionale Beanspruchung von Kindern mit einem hohen Fernsehkonsum (Myrtek und Scharf 2000)

Versuchspersonen:

- je 100 11- bis 15jährige Schüler (ausschließlich Jungen) eines Gymnasiums und einer Realschule.
- 5. und 6. sowie die 9. und 10. Klasse (je 50 Schüler pro Schule und Altersstufe).



Habitualisierungsthese

Versuchsdurchführung

Indikator für die Gesamtbeanspruchung/„energetische“

Beanspruchung:

23 Stunden am Tag Messung der Herzfrequenz

Emotionale Beanspruchung der Versuchspersonen

wurde durch eine Methode bestimmt, die auf einem kontinuierlichen Vergleich von Herzfrequenz und Bewegungsaktivität beruht („emotionale Herzfrequenzerhöhung“).

Protokoll über die Emotionen und das Verhalten

(alle 15 Minuten)



Habitualisierungsthese

Ergebnisse

bei allen Schülern die physiologisch gemessene emotionale Beanspruchung durch das Fernsehen deutlich größer war als während der Schulzeit.

Vielseher durch das Fernsehen emotional signifikant weniger beansprucht wurden als Wenigseher.

Vielseher reagierten in der Schule und in ihrer Freizeit insgesamt emotional nicht schwächer als Wenigseher



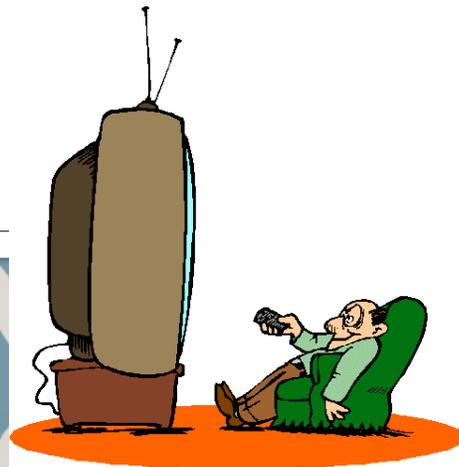
Habitualisierungsthese

Habitualisierungsthese gilt noch nicht als überzeugend nachgewiesen.

Dies liegt neben der geringen Zahl von Untersuchungen, sowie auch an methodischen Problemen bei der Interpretation physiologischer Messdaten



KULTIVIERUNGS- THESE



Kultivierungsthese

Die Kultivierungsthese geht von der Annahme aus, dass ein hoher Fernsehkonsum langfristig das Weltbild von Vielsehern in Richtung der „Fernsehrealität“ prägt.

Problematischer empirischer Nachweis, da das Realitätsbild von unzähligen Variablen bestimmt wird, die in verflochtenen Kausalzusammenhängen stehen



Kultivierungsthese

Frage nach den **Kausalzusammenhängen**:

Bewirkt Fernsehkonsum Angst oder Vermeiden ängstliche Menschen die angsteinflößende Welt, indem sie zu Hause bleiben und dort viel fernsehen

- (Kunczik, Zipfel 2003, S. 92)



Kultivierungsthese

„Kaum jemand wird bestreiten, dass das Fernsehen – gerade in den USA – wohl in der Tat einen *starken Einfluß auf nahezu sämtliche Verhaltensbereiche des Rezipienten* ausübt. Möglicherweise trägt es sogar zum geistig politischen Niedergang einer Gesellschaft bei. Der entsprechende *empirische Nachweis ist jedoch nur schwer zu erbringen.*“

(Michael Schenk 2002, 565)



Karl-Heinz Reuband (1998): Untersuchung zur Kriminalitätsfurcht

Untersuchung von 1.200 Personen in Chemnitz, Dresden und Leipzig (unterschiedlich hohe Kriminalitätsrate)

marginaler Einfluss des Lesens von Tageszeitungen auf die Kriminalitätsfurcht.

Ein deutlicherer Effekt bei Kriminalmagazinen im Fernsehen (wie z.B. „Kripo live“, „Notruf“, „Aktenzeichen XY“)



Kultivierungsthese

„[...] die Sendungen, die gerade mit dazu beitragen sollen, die objektive Bedrohung durch Kriminalität zu reduzieren, wirken sich subjektiv bedrohungssteigernd aus.“ Reuband (1998, S. 148)



Kultivierungsthese

Forschung arbeitet an einem besseren Verständnis von Kultivierungsprozessen

Kultivierungsprozesse können noch nicht vollständig aufgeklärt werden.

Bestehende Kausalitätsprobleme sind noch nicht gelöst worden

Die Kultivierung von Emotionen ist als neues Forschungsfeld hinzugekommen (bisher nur Vermutungen)





THEORIEN DER NACHAHMUNG



Nachahmung

Imitationseffekt

Imitation der, in den Medien gezeigten Gewalttaten

Studien zur Nachahmung von Massenmorden, Amokläufen, Selbstmorden, fremdenfeindlichen Straftaten



Nachahmung

Suggestionsthese

simple Annahme, dass die Beobachtung von Mediengewalt Rezipienten zur Nachahmung reizt.

Die Suggestionsthese geht von einem reinen Reiz-Reaktions-Schema beruhenden Wirkungsmechanismus aus.

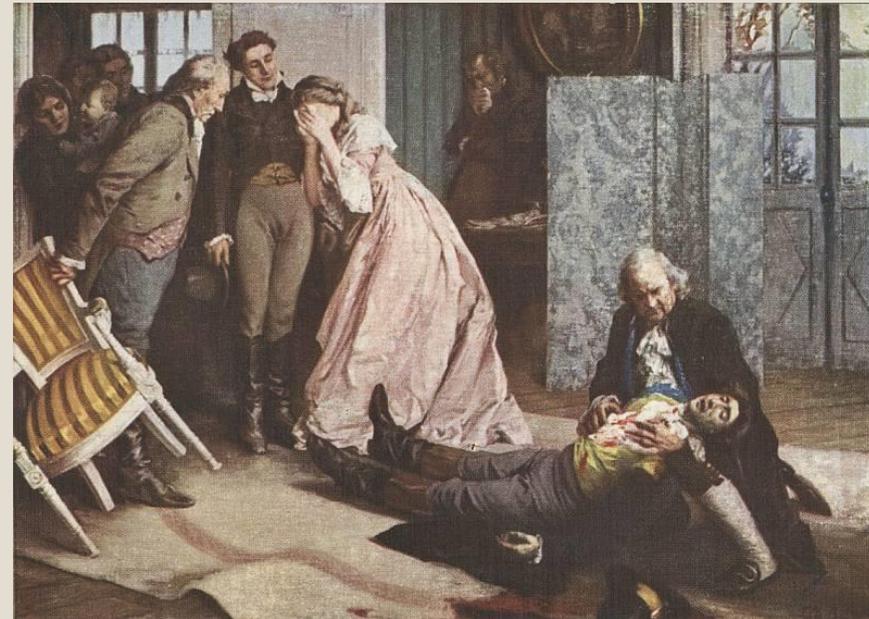
ist wissenschaftlich nicht mehr haltbar.



„Ansteckungseffekte“

Auslösung von Suiziden durch Selbstmordberichte bzw. -darstellungen in den Medien.

In Anlehnung an Goethes Werk „Die Leiden des jungen Werther“, das wegen befürchteter Nachahmungstaten in einige Ländern verboten war, wird hier von „Werther-Effekt“ gesprochen.



Keith Hawton 1996

Auswirkungen einer Folge der Serie „Casualty“ (ausgestrahlt am 2.11.1996)

Serieninhalt:

- Selbstmordversuch durch die Einnahme von 50 Paracetamol-Tabletten

Untersuchung:

- Berichte von 49 Notaufnahmen und psychiatrischen Diensten in Großbritannien
- Zahl der von Notaufnahmen und psychiatrischen Diensten berichteten Selbstvergiftungen in der Woche nach der Sendung stieg um 17% und in der darauffolgenden Woche um 9%. In der dritten Woche gingen sie auf den Durchschnittswert zurück.



Casualty-Studie

Dabei war der Anstieg der Fälle von Paracetamol-Überdosierung besonders ausgeprägt (19% in der ersten, 23% in der zweiten Woche).

32 Patienten, die in der Woche nach der Sendung eingeliefert wurden hatten die Folge von „Casualty“ gesehen.

20% (N = 6) von ihnen gaben an, dass die Sendung ihre Entscheidung, eine Überdosis zu nehmen, beeinflusst hat

17% (N = 5) der Seher meinten, dass ihre Wahl des Medikaments dadurch beeinflusst worden sei.



Armin Schmidtke u.a. (2002) Ansteckungseffekte von Amokläufen

- Insgesamt identifizierten die Forscher 143 Amok-Ereignisse,
- durchschnittlich wurde alle 22 Tage ein Amoklauf berichtet.
- Die Vorkommnisse verteilten sich nicht gleichmäßig über die Zeit.
- Häufung (44%) bis 10 Tage nach einem Amok-Ereignis
- Signifikant mehr Taten in diesem kurzen Zeitraum nach einem Amok-Bericht erfolgten
- Autoren schließen auf einen möglichen Imitationseffekt



„Ansteckung“ „Suggestion“ „Nachahmung“

„die Medien lösen nicht zwanghaft Nachahmungstaten aus, sondern sie suggerieren einer bereits ‘vorbelasteten’ Gruppe, dass eine bestimmte Handlungsweise aus deren Sicht Erfolg versprechend ist.“
(Esser/Scheufele/Brosius 2002, S. 35)



Lerntheorie

Modelllernen: Übernahme violenter Handlungsmuster aus den Medien:

hängt weniger vom medialen Vorbild, als von den Eigenschaften der Person und dem sozialen Umfeld ab

Vielzahl individueller und sozialer Faktoren müssen zusammentreffen, damit es zur Nachahmung von Gewalttaten nach medialem Vorbild kommt

Gut belegte Theorie



Variablen zur Nachahmung von medialen Selbstmorddarstellungen

(Kunczik, Zipfel 2003)

Publizitätsgrad Je intensiver über einen Selbstmordfall berichtet wird und je prominenter die Berichterstattung aufgemacht ist, desto stärker ist der Imitationseffekt.

Art der Medien Verschiedene Medien (Print, TV, Internet) weisen unterschiedliche Effekte auf.

Eigenschaften der Rezipienten: Jüngere Altersgruppen sind durch Ansteckungseffekte eher gefährdet sind als ältere.

Geschlechtsunterschiede scheinen nicht zu bestehen.



Variablen zur Nachahmung von medialen Selbstmorddarstellungen

Art des dargestellten Verhaltens:

Reales Verhalten wird eher imitiert als fiktives.

Valenz des Modells

Berühmte positive Modelle werden eher nachgeahmt als berühmte negative Modelle (z.B. Verbrecher).

Ähnlichkeit zwischen Modell und Imitator:

Imitationseffekte sind um so wahrscheinlicher, je ähnlicher sich Modell und Imitator sind.



Variablen zur Nachahmung von medialen Selbstmorddarstellungen

Attraktivität des Modells:

Massenselbstmorde oder Selbstmorde, bei denen andere, unbeteiligte Personen zu Schaden kommen, werden weniger nachgeahmt.

Darstellung von Konsequenzen:

Imitationseffekte sind wahrscheinlicher, wenn Konsequenzen positiv oder heroisierend dargestellt werden.

Kurz- und langfristige Effekte:

Medienmodelle können bei bestimmten Personen kurzfristige, impulsive Effekte auslösen, bei anderen wird eher die langfristige Einstellung zu verschiedenen Problemlösungsmöglichkeiten beeinflusst.

(vgl. Gould 2001; Schmidtke / Schaller 1998; 2000; Schmidtke u.a. 2002; Schmidtke / Schaller / Kruse 2003; in Kunczik, Zipfel 2003)



Priming-Ansatz

Untersucht die Wirkung von Auslösereizen

Priming: semantisch miteinander verbundene Kognitionen, Gefühle und Verhaltenstendenzen werden im Gehirn durch assoziative Pfade miteinander verbunden.

Stimulus (z. B. gewalthaltige Medieninhalte) regt einen Knoten innerhalb des Netzes an,

Durch einen auslösenden Reiz können zusammenhängende Gedanken, Gefühle und Verhaltenstendenzen aktiviert werden.

Studien zeigen, dass der Konsum von Mediengewalt kurzfristig zu einer Mobilisierung aggressiver Kognitionen und zu feindseligen Gefühlszuständen führen kann.

Kunczik M. (2017)



Skript-Theorie

Als Skripte (Drehbuch) werden gespeicherte mentale Routinen bezeichnet, die eingesetzt werden um wiederkehrende Verhaltensabläufe oder Problemlösestrategien schnell abrufen zu können.

Wenn Personen viel Mediengewalt konsumieren müssten sie dieser Theorie zufolge Skripte entwickeln, in den Gewalt beim Konfliktlösungen eine zentrale Rolle spielt oder der häufige Gebrauch von Waffen in Computerspielen könnte als Handlungsablauf gespeichert werden.



◦ Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



Literatur

- Bonfadelli, Heinz/ Friemel, Thomas N. (2017): Medienwirkungsforschung. Konstanz, München
- Ball-Rokeach, Sandra J./ Jung, Joo-Young(2009):The Evolution of Media System Depen-dency Theory. In: Nabi, Robin L. /Oliver, Mary B.(Hg.):The Sage Handbook of Media Processes and Effects. Los Angeles u.a.,S.531-546
- Brosius, Hans-Bernd/ Schwer, Katja (2008): Die Forschung über Mediengewalt. Deutungshoheit von Kommunikationswissenschaft, Medienpsychologie oder Medienpädagogik. Baden-Baden
- Bushman,Brad J./ Gollwitzer, Mario/ Cruz, Carlos (2014): There Is Broad Consensus :Media Researchers Agree That Violent Media Increase Aggression in Children, and Pediatricians and Parents Concur. In: Psychology of PopularMedia Culture, 4(3),S.200-214
- Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid (2006):Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. Köln/Weimar/Wien.
- Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid (2007): Gewaltdarstellungen. In: Schenk, Michael (Hg.)(2007): Medienwirkungsforschung. Tübingen, S. 215-244
- Kunczik M. (2017) Wirkungen von Mediengewalt: Theorien, Befunde und Problemgruppenanalysen. In: Medien und Gewalt. essentials. Springer VS, Wiesbaden.
- Götz, M. (2002). Alles Seifenblasen ? Die Bedeutung von Daily Soaps im Alltag von Kindern und Jugendlichen. München: Kopaed.
- Neumann-Braun, K. (Hrsg.). (2010). Doku-Glamour im Web 2.0: Party-Portale und ihre Bilderwelten. Baden-Baden: Nomos.
- Zipfel, Astrid ; Kunczik, Michael ; Walter, Michael ; et al.: Alltagsvorstellungen von Kriminalität. Individuelle und gesellschaftliche Bedeutung von Kriminalitätsbildern für die Lebensgestaltung. Walter, Michael (Ed.); Kania, Harald (Ed.); Albrecht, Hans-Jörg (Ed.); pp. 119-136. Münster
-

