

# Zur Wirkung von Gewaltdarstellungen in Medien – und warum Computerspiele die Diskussion verschärfen





# Wie wirken Medien auf den Menschen?

18. und 19. Jahrhundert:  
„Kaffeehausmodell“

Kampagnenforschung: Bedeutung von  
sozialen Netzwerken und opinion leaders  
uses-and-gratification approach

Kodieren und Dekodieren





## Gewalt und Aggression

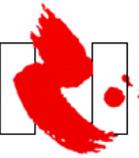
Aggression = jegliches Verhalten, das  
anderen Wesen Schaden zufügen will

Aggression als Handlung, also gesteuertes  
Verhalten

Handlung nur sichtbare Äußerung

Voraussetzung: innere Einstellung, inneres  
Milieu





## Gewaltdarstellungen in Medien

Diskussion um Gewalt in Medien nicht neu  
besonders bei visuellen Medien  
anzutreffen

Beispiele aus der populären Kultur:

Action- und Horrorfilme

Rockmusik, insbesondere Metal

häufig anzutreffen: third-person-effect





# Theorien zur Wirkung von Gewalt in Medien

## Katharsis-Theorie

Gewaltdarstellung hat reinigenden Effekt

Mensch mit angeborenem

Aggressionstrieb, der an Ersatzobjekten

„entladen“ werden muss

Theorie in der Wissenschaft sehr

umstritten, gilt als widerlegt





# Theorien zur Wirkung von Gewalt in Medien

## Inhibitionstheorie

Gewaltdarstellung wirkt hemmend

(Schuldgefühle, Angstzustände)

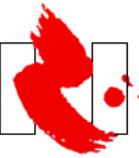
negative Darstellung der Gewalt:

Betonung ihrer Folgen, Leiden des Opfers,  
Bestrafung der Täter

Robespierre-Affekt: Umkehrung;

Sympathie mit Opfer rechtfertigt Gewalt  
gegen Täter





# Theorien zur Wirkung von Gewalt in Medien

## Stimulationsthese

Verstärkung der Bereitschaft bei Personen  
mit entsprechenden Dispositionen

positive Darstellung der Gewalt: keine  
negativen Folgen oder sogar Belohnung  
der Täter

Lernen am Modell/ Beobachtungslernen





# Theorien zur Wirkung von Gewalt in Medien

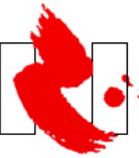
Imitationsthese

Verstärkung der Stimulationsthese

Gewaltdarstellung führt unabhängig von  
Persönlichkeit zur Nachahmung in der  
Realität

häufig im Zusammenhang mit  
Computerspielen anzutreffen  
keine empirischen Belege





Theorien zur Wirkung von Gewalt in Medien  
Habitualisierungsthese  
Menge der dargestellten Gewalt ist  
entscheidend  
Effekte der Gewohnheit und  
Desensibilisierung  
muss noch genauer erforscht werden;  
erste Ergebnisse deuten Zusammenhang  
an





# Theorien zur Wirkung von Gewalt in Medien

## Kultivierungsthese

hoher Medienkonsum beeinflusst das  
Weltbild entsprechend der  
Mediendarstellung

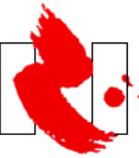
Zusammenhang unklar: Was ist Ursache,  
was Wirkung?





Theorien zur Wirkung von Gewalt in Medien  
Excitation-Transfer-These  
Medieninhalte lösen unbestimmte  
emotionale Erregungszustände aus  
Entstehung eines Triebpotentials, dessen  
Abbau nicht mit den Medieninhalten in  
Zusammenhang stehen muss





# Theorien zur Wirkung von Gewalt in Medien

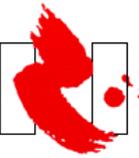
## Priming-Ansatz

Bedeutung aggressionsauslösender  
Hinweisreize

neuronale Netze im Gehirn; Stimulus regt  
Knoten an, dieser strahlt aus

automatischer und unbewusster Prozess  
kann chronisch werden





Bedeutung und Funktion von Gewalt in  
Computerspielen  
wird in der Regel belohnt  
zunehmend realistischere Darstellung  
geht von der als sympathisch erlebten  
eigenen Spielfigur aus  
dient als Unterhaltungsfaktor





Wirkungen und Folgen der Gewalt in  
Computerspielen (nach Grossman)  
zunehmende Gewalttaten; Nachahmung  
Überwindung des Tötungswiderstandes  
durch Verknüpfung mit Spaß  
Tötungshandeln wird aktiv erlebt  
Training für die Realität; Verstärkung  
durch Belohnung  
Einsatz in der Ausbildung von Polizei und  
Militär





## Gegenargumente

Übertragbarkeit der Handlungsmuster  
fraglich

Bedeutung der Verfügbarkeit einer Waffe  
unbedingter Wille zur Durchführung der  
Tat

Trainingssimulation zur Verbesserung der  
Taktik; Nutzung erfolgt mit anderem  
Bewusstsein





## Kritik, die bleibt:

Hervorrufung bzw. Steigerung genereller  
Faszination für Waffen

„coole“ Haltung gegenüber Gewalt und  
Opfern wird Spielern abverlangt  
keine Förderung von Empathie





## Was weiß die Wissenschaft?

Studien, die Zusammenhang belegen

Studien, die Zusammenhang negieren

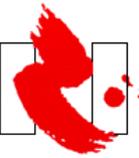
Problem: Art der Untersuchung

Problem: Art der Messung

Problem: Definition von Gewalt

kaum beachtet: Unterschied zwischen  
unbewusstem Zustand und bewusster  
Handlung





## Zusammenfassung

Medienwirkungsforschung hebt die Bedeutung von innerpersonellen (Dispositionen, Vorlieben, Eigenschaften) und außerpersonellen (soziales Umfeld, Einflüsse) Faktoren hervor  
finale Antwort: Es kommt drauf an...

„Die Gewalt im Medienangebot entsteht erst durch die Interpretation der Rezipienten.“

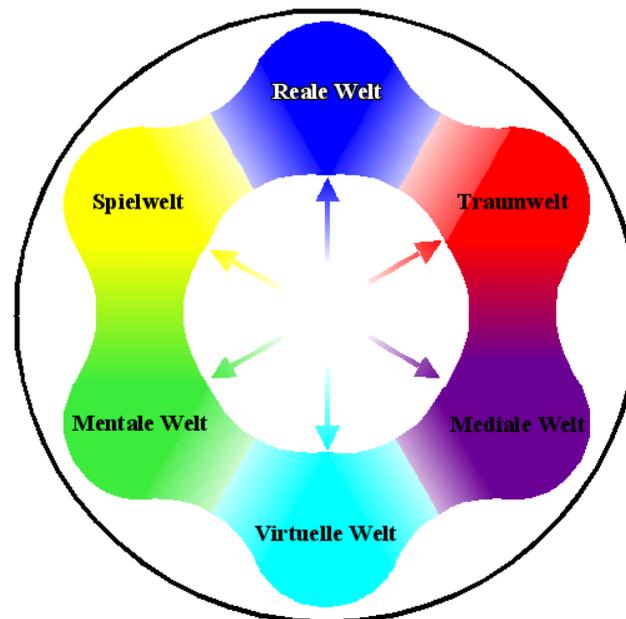
Früh 2001, S. 213, zitiert in: Kunczik 2008, S. 173





## Problem Transfers

Mensch existiert in verschiedenen Welten  
Transfers zwischen diesen sind möglich  
Frage: Was wird transferiert und wird es  
auch automatisch ausgeführt?



Quelle: Adamus 2006





## Problem Grenzverschiebung Realität und Virtualität

Anspruch immer realistischer zu sein  
Problem: Einbruch der Realität in die  
virtuellen Welten

Beispiele:

America's Army

Soldier of Fortune





Vielen Dank für die  
Aufmerksamkeit!

