

# BAUSTEINE EINER MEDIENETHISCHEN EINORDNUNG DER GEWALTPROBLEMATIK – HINFÜHRUNG ZUM THEMA

Petra Grimm

## 1 EINLEITUNG

Mit der zunehmenden Komplexität der gesellschaftlichen Handlungsbereiche ist der Bedarf an Kommunikation und Orientierung, nicht zuletzt auch an einer ethischen Normierung, in sozialen, politischen und wirtschaftlichen Kontexten gestiegen. Verbunden mit der Entwicklung der neuen Web- und Mobil-Technologien und einem spürbaren Mediatisierungsschub, der mit einer massiven medialen Durchdringung von Alltagswelten einhergeht und sich weiter fortsetzt, sind drei zentrale Prozesse: 1. Immer mehr Medien- und Kommunikationsinhalte werden immer schneller produziert, vervielfältigt und rückgekoppelt (Prozess der *Beschleunigung* von medialen Äußerungen), 2. das Nutzungs- und Kommunikationsrepertoire wird erweitert (Prozess der *Steigerung* an Interaktionen) und 3. die Wahrnehmungen ‚realer‘ und ‚medialer‘ Erlebniswelten verschmelzen zunehmend, nicht zuletzt durch neue Medientechnologien, wie z. B. Ambient Intelligence (Prozess der *Auflösung* unterschiedlicher Wahrnehmungsmodi), vgl. Wiegerling in diesem Band.

Auch für die Medienethik bringen diese Entwicklungen neue Herausforderungen mit sich, schon allein deshalb, weil sich die *Verantwortungsfrage* in Bezug auf die Akteure komplexer stellt und die *Wertefrage* nicht mehr nur das Medienangebot eines klassischen ‚Senders‘, sondern auch die Produktion und Interaktion der Nutzer betrifft. Ebenso ist die Erreichbarkeit und Identifizierung der verantwortlichen Akteure im Internet – sei es aufgrund von Anonymisierungen (wie z. B. hinsichtlich des Betreibers der Cyber-Mobbing-Seite [isharegossip.com](http://isharegossip.com)) oder sei es aufgrund sehr begrenzter supranationaler Regulierungsmöglichkeiten (vgl. Streitenberger in diesem Band) – nicht immer möglich. Der Bedarf an einem Konsens bezüglich medienethischer Normen und verbindlicher Kodizes wird deshalb zusehends größer.

Aufgabe der Medienethik ist es, eine Steuerungsfunktion zu erfüllen, indem sie die jeweiligen Akteure für ihre Verantwortungsbereiche sensibilisiert, Hilfestellungen gibt, welche Werte und Normen gelten sollen und die Förderung der Wertekompetenz im Umgang mit Medien unterstützt. Medienethik ist dem Medienrecht vorgelagert bzw. geht über (medien-)rechtliche Bestimmungen hinaus, indem sie erstens die strukturellen Bedingungen und Entwicklungen des Mediensystems und zweitens die Grundlagen und Handlungsoptionen einer nutzerorientierten Ethik reflektiert. Drittens kann sie auf der Basis medienwissenschaftlicher Ansätze (z. B. der Mediensemiotik) aus inhaltsethischer Perspektive die Bedeutung medialer ‚Äußerungen‘ – z. B. hinsichtlich dargestellter Werte- und Normen(verletzungen) – transparent machen. Viertens kann sie aufzeigen, wie in der medienpädagogischen

Arbeit ethische Aspekte integriert werden können (z. B. hinsichtlich Empathiefähigkeit und Unrechtsbewusstsein).

## 2 GEWALTPROBLEMATIK IM INTERNET

Wie bei keinem Medium zuvor wurde das Internet bzw. der Zugang zum World Wide Web in der Einführungsphase (Mitte der 1990er Jahre) mit überwiegend *positiven* Eigenschaften für die Gesellschaft, insbesondere für das Wirtschafts- und das Bildungssystem, assoziiert: Das Internet galt gleichsam als „Medium und Faktor“ einer modernen Informations- und Wissensgesellschaft. Damals wie heute wird davon ausgegangen, dass mit den neuen digitalen Medien Chancen für ein Mehr an Demokratie, Freiheit und Gerechtigkeit verknüpft sind. Dazu gehören vor allem:

- die neuen Kommunikations- und Partizipationsmöglichkeiten, die eine Teilhabe an politischen Entscheidungsprozessen bieten (Digital Governance),
- die Ausweitung von Informationsfreiheit (mit der Folge, dass z. B. Zensurmaßnahmen in nicht-demokratischen Ländern erschwert werden) und
- die Möglichkeiten, soziale Barrieren durch den freien und leichten Zugang zu Wissen zu überwinden (Chancengleichheit).

In der öffentlichen Wahrnehmung rückten erst parallel mit der Weiterentwicklung des Internets zum Web 2.0 bzw. Social Web (etwa 2004) die als Risiken wahrgenommenen Aspekte stärker in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit. Neben einer möglichen Verletzung des Datenschutzes und der Persönlichkeitsrechte sind es vor allem Risiken, die die Themenbereiche *Gewalt in den Medien* (z. B. Gewaltdarstellungen, Volksverhetzung, Menschenwürdeverletzung) und *Gewalt über/via Medien* (z. B. durch E-Mail, SMS, im Rahmen von Sozialen Netzwerken, Foren und Blogs) tangieren.

Im Vergleich zur Anzahl der Studien über Gewalt im Fernsehen liegen zur Gewaltproblematik im Kontext des Internets noch relativ wenig wissenschaftliche Befunde vor.<sup>1</sup> Dies ist umso weniger verständlich, als die im Internet verbreiteten Inhalte (z. B. authentische Gewaltszenen, Exekutionsvideos, Videos mit Kriegsbildern, schwere Unglücksfälle und Happy Slapping) ein weitaus extremeres Gewaltprofil aufweisen als die bislang im Fernsehen problematisierten Gewaltdarstellungen.<sup>2</sup> Hinzu kommt, dass im Internet auch Filme abrufbar sind, die keine Jugendfreigabe haben oder einer Sendezeitbeschränkung im Fernsehen unterliegen, aber online jederzeit angesehen werden können. Ebenso gibt es Videos, in denen gerade die problematischen Filmszenen enthalten sind und die z. B. über die einschlägigen Videoportale verbreitet werden.

Mit dieser weitreichenden Konvergenz an Medien stellt das Internet ein relativ neues (im Vergleich zu Fernsehen, Film etc.) und ausgesprochen weites Feld an Herausforderungen bezüglich eines medienethischen Umgangs mit Gewalt dar. Das

1 Vgl. Grimm/Rhein/Clausen-Muradian 2008.

2 Vgl. hierzu Grimm/Kirste/Weiß 2005.

betrifft auch das Phänomen *Gewalt via Medien*, wozu es bereits einige aufschlussreiche Studien über Cyber-Mobbing und dessen Charakteristika gibt (vgl. dazu auch die Beiträge von Kolodej und Katzer in diesem Band), wenngleich auch hier noch Forschungsdefizite bestehen, die z. B. Fragestellungen bezüglich der Motive der Täter und der Genderaspekte betreffen.

Der Versuch, sich aus ethischer Perspektive der Gewaltproblematik zu nähern, impliziert, sich erstens über den Gegenstand selbst zu verständigen, zweitens die empirischen Medienwirkungsbefunde darzulegen, drittens sich mit der Bewertung medialer Gewalt und der Begründung normativer Orientierungen auseinanderzusetzen sowie viertens mögliche Handlungsoptionen aufzuzeigen. Diese vier Aspekte sollen im Folgenden erläutert werden.

### 3 DEFINITION MEDIALER GEWALT

In unserem Alltagsverständnis gilt Gewalt als ein Phänomen, das auf einer klaren Prämisse beruht: der zumeist körperlichen Schädigung eines Lebewesens gegen dessen Willen. In der wissenschaftlichen Beschreibung unterliegt der Gewaltbegriff jedoch einer großen Spannweite an Interpretationen, abhängig von dem jeweiligen Diskurs, in dem Gewalt thematisiert wird. Medien entwerfen *Modelle der Welt*, oft reduzieren sie komplexe Strukturen auf einfache Handlungsmuster, die unter Umständen ganz anders funktionieren als komplexe soziale Prozesse (vgl. hierzu Gräf in diesem Band). Neben der Orientierung an strafrechtlichen, soziologischen, psychologischen und nicht zuletzt auch an philosophischen Aspekten muss ein Gewaltbegriff der *Medialisierung* von Gewalt Rechnung tragen, wobei unterschiedliche Aspekte der Medialisierung in Bezug auf ‚Gewaltdarstellungen‘ (= Gewalt *in* den Medien) und Schädigungen von Personen mittels Medien (= Gewalt *via* Medien) zu berücksichtigen sind. In Bezug auf die Kategorie „Gewalt *in* den Medien“ sind nicht in erster Linie Elemente der Darstellung gemeint (wie Kamera, Schnitt, Special Effects), die als wahrnehmungsverstärkende Kategorien gelten, sondern vor allem die abgebildete Realitätskonstruktion. Die Darstellung von Gewalt kann *fiktiv* sein wie in einem Fantasyfilm oder *real* wie in journalistischen Sendungen (vgl. hierzu Elitz und Schicha in diesem Band). Der mediale Gewaltbegriff umfasst zum einen realitätsnahe und reale Gewalt, zum anderen aber auch rein medial existente Gewalt, die so in der Wirklichkeit nicht vorkommen kann. Die Aspekte der Medialisierung bei Gewalt *via* Medien betreffen vor allem die Verbreitungs- und Vervielfältigungsmöglichkeiten von schädigenden Inhalten, also z. B. Raum- und Zeitunabhängigkeit sowie Kopierfähigkeit, Verstärkung und Verlinkung.

Gewalt kann in verschiedenen Formen auftreten, abhängig von der Schadensabsicht, den eingesetzten Mitteln oder der Art des Objekts. Es lassen sich drei wesentliche Formen von Gewalt unterscheiden: physische, psychische und materielle Gewalt. Unter *physischer* Gewalt ist die körperliche Schädigung einer Person, Medienfigur oder eines Tieres mit einem physischen Gewaltmittel zu verstehen. Die Schädigung kann in der Schmerzzufügung liegen sowie eine Verletzung und/oder eine Gesundheitsschädigung bewirken. In allen Fällen ist das Objekt der Körper

des anderen, physische Gewalt stellt also immer einen Angriff auf die körperliche Integrität, die Gesundheit und die Leistungsfähigkeit dar. Theunert definiert mit dem Begriff der physischen Gewalt „alle Formen, die körperliche Zerstörung, Verletzung oder Einschränkung zur Folge haben“<sup>3</sup>, eine Definition, die einen *opferzentrierten* Zugang zur Gewaltproblematik intendiert. Die Opferperspektive statt die täterzentrierte Perspektive hinsichtlich des Gewaltbegriffs zu favorisieren, ist aus ethischer Sicht zu unterstützen.

*Psychische* Gewalt umfasst alle nicht-körperlichen Gewaltformen, deren Intention und Folge die „psychische Verletzung oder Beschränkung ist, die also die geistige und seelische Verfassung der Betroffenen schädigen“<sup>4</sup>. Von psychischer Gewalt kann nicht nur bei Gewaltdarstellungen in den Medien, sondern auch im Kontext von Gewalt via Medien – Cyber-Mobbing, Hassseiten oder der Veröffentlichung peinlicher/intimer Fotos bzw. Videos – gesprochen werden. Ergebnis der „Gewalt im Web 2.0“-Studie<sup>5</sup> (2008) ist, dass die Jugendlichen Gewalt *via* Internet überwiegend als „psychische Gewalt“ wahrnehmen. Darunter verstehen sie „schriftliche Gewalt“, „Gewalt in Textform“ oder peinliche „Fototakes reinstellen von irgendwelchen Leuten“, die nichts davon wissen und/oder auch nicht gefragt wurden, ob sie damit einverstanden sind.

Liebsch (vgl. seinen Beitrag in diesem Band) benennt in Bezug auf „virtuelle“ Gewalt bzw. Cyber-Mobbing des Weiteren den Aspekt einer möglichen *moralischen* Schädigung einer Person. So könne virtuelle Gewalt als Verletzung bzw. Entwürdigung eines Anderen verstanden werden, die darauf abziele, dass jemand sein „moralisches Gesicht“ verliere: Mit einem „drohenden absoluten moralischen Gesichtsverlust“ würde letztendlich auch ein „ethischer“ Gesichtsverlust einer realen Person beabsichtigt sein. So definiert er virtuelle Gewalt als „Gewalt, die vermittelt virtueller Realitäten immer auf ein Jenseits des Virtuellen, nämlich auf leibhaftiges Leben eines Anderen abzielt und erst darin ihre destruktive Wirkung erzielt“. Diesem moralischen Verletzungsaspekt der auf medialem Weg ausgeübten Gewalt ist m. E. bislang zu wenig Aufmerksamkeit in der Gewaltdebatte geschenkt worden und soll deshalb hier bei der Definition des Gewaltbegriffs (s. u.) mitberücksichtigt werden.

Ein weiterer Aspekt des Gewaltbegriffs, der vor allem für die Kategorie ‚Gewaltdarstellungen in den Medien‘ relevant ist, betrifft die Frage, ob nur *intentionale* Gewalt zu berücksichtigen ist. Auch wenn gemeinhin nur intentionale Gewalt als Gewalt verstanden wird, ist der Tatsache Rechnung zu tragen, dass durch die mediale Präsentation auch bestimmte intentionsunabhängige Vorfälle, bei denen Menschen zu Schaden kommen, ängstigend wirken können. Werden Schmerzen und Leiden der Opfer gezeigt, die z. B. von einem schweren Unfall herrühren, wird dies in der Regel als gewaltsam empfunden, vor allem dann, wenn die Darstellung drastisch und deutlich ist und eine Identifikation mit den Opfern erfolgt. Die Reaktion

3 Theunert 1996, S. 86.

4 Theunert 1996, S. 89.

5 Vgl. Grimm/Rhein/Clausen-Muradian 2008, S. 78.

auf einen Mord wird zwar eine ganz andere sein als die auf einen Unfall, da hier moralische Kategorien mit ins Spiel kommen und die Handlung des Täters in der Regel negativ bewertet wird. Dennoch darf die intentionsunabhängige Gewalt nicht unberücksichtigt bleiben. So kann davon ausgegangen werden, dass bei jüngeren Kindern nicht die Intention des Täters im Vordergrund steht, sondern die Schwere des Schadens. Das könnte zur Folge haben, dass auch intentionsunabhängige Gewalt aufgrund der Schwere des dargestellten Schadens in starkem Maße als gewalthaltig empfunden wird.

Intentionale Gewalt im Kontext von Gewaltdarstellungen in den Medien bezieht sich auf den Bewusstseinszustand einer Person. Die mediale Darstellung muss Hinweise dafür liefern, dass der Täter eine Schadensabsicht hat. Bei intentionaler Gewalt müssen die Handlungen eines Subjektes also von dem Wunsch oder dem Ziel geleitet sein, einem Objekt Schaden zuzufügen. Intentionale Gewalt liegt zudem dann vor, wenn ein Subjekt einen Schaden bewusst und billigend in Kauf nimmt oder eine Figur absichtlich eine zumutbare Hilfeleistung unterlässt und dadurch wissentlich ein Objekt schädigt.

Im Kontext der Gewalt via Medien ist zu einem überwiegenden Teil von intentionaler Gewalt auszugehen, da der Aspekt der Aggression (die per se Intentionalität impliziert) relevant ist: So handelt es sich beim Cyber-Mobbing um teils anonyme Formen eines aggressiven Verhaltens, die online gegenüber anderen Nutzern wiederholt ausgeübt werden – sei es in Chatforen, via Instant Messenger oder E-Mail sowie in Social Communities (z. B. FACEBOOK, SCHÜLERVZ) oder auch in Online-Computerspielen (vgl. zur Definition von Mobbing auch Kolodej in diesem Band). Cyber-Mobbing kann nicht nur in schriftlicher Form erfolgen, auch mittels Fotos und Videos kann jemand erpresst, gehänselt, bloßgestellt oder sexuell belästigt werden. Vollständigkeitshalber sollte jedoch auch der Fall berücksichtigt werden, dass jemand ohne eine bewusst schädigende Absicht z. B. einen anderen im Netz bloßstellen kann, wenngleich es sich hier um eher seltene Fälle handeln dürfte. Entscheidend ist die Opferperspektive, sodass bei der Definition von Gewalt auch grundsätzlich der Fall einer nicht-intentionalen Schädigung erfasst werden sollte.

Aus den oben genannten Ausführungen ergibt sich nun folgende allgemeine Definition für mediale Gewalt, die auf alle konkreten Fälle applizierbar sein sollte:

Gewalt ist die physische, psychische, moralische oder materielle Schädigung von Objekt(en) durch Subjekt(e) bzw. Aktant(e). Gewalt kann intentional oder intentionsunabhängig sein. Der Begriff „Aktant“ umfasst auch schädigende Kräfte wie z. B. Naturgewalten etc.

Die Verwendung eines Gewaltbegriffs, der eine opferzentrierte Perspektive favorisiert und verschiedene Gewaltformen (physische, psychische und moralische sowie intentionale und nicht-intentionale) vor dem Hintergrund ihrer rezeptions-spezifischen Wahrnehmung berücksichtigt, dient als wichtiger Baustein für einen medienethischen Zugang zur Gewaltproblematik.



#### 4 PRODUKTION UND REZEPTION VON GEWALT

Im Zuge der Entwicklung zum Web 2.0 haben sich auch die Aneignungsmuster der medialen Gewalt verändert (vgl. hierzu Volpers in diesem Band): Nicht mehr allein die Rezeption von gewalthaltigen Inhalten, sondern auch deren Produktion, Bearbeitung und Verbreitung im Internet (Verlinkung und Verschlagwortung) sowie deren ständige Verfügbarkeit auf dem Handy sind für die aktuelle Gewaltproblematik signifikant. Das Zusammenspiel von Handy und Internet im Kontext von gewalthaltigen Inhalten kann als *violente Konvergenz* bezeichnet werden.

Aus Sicht der medialen Gewaltforschung stellt die Tatsache, dass schon einige Jugendliche selbst als Produzenten von Gewalt auftreten, indem sie Prügeleien mit dem Handy (Happy Slapping) filmen und diese dann ggf. über das Internet weiterverbreiten oder indem sie Videos produzieren, bei denen andere in schlimmen bzw. peinlichen Situationen gefilmt werden (Mobile-Bullying bzw. Cyber-Mobbing), eine neue Dimension der medialen Gewaltproblematik dar. Dies betrifft drei Aspekte:

- die raum-zeitliche Unabhängigkeit des Konsums,
- die leichte Vervielfältigungs- und Kopiermöglichkeit der Inhalte sowie
- die strafrechtlich relevante Ausübung von Gewalt zur Erzeugung ‚echter‘ bzw. authentischer Gewaltbilder und die physische bzw. psychische Verletzung der Opfer.

Dies hat für die Praxis zur Folge, dass eine Grenze zwischen dem Jugendmedienschutz und der Kriminalitätsprävention kaum noch zu ziehen ist. Im Fall von Happy Slapping verschmelzen des Weiteren die Kategorien Gewalt in den Medien (die Prügelvideos stellen Gewalt dar) und Gewalt via Medien (durch die Weiterverbreitung der Videos kann das Opfer der realen Gewalt sichtbar als *Typ Opfer* stigmatisiert werden). Dass Happy-Slapping-Videos von Jugendlichen im Internet nicht selten rezipiert werden, ergab die „Gewalt im Web 2.0“-Studie<sup>6</sup>: So haben 50,5 Prozent der Kinder und Jugendlichen, die Gewalt im Internet kennen, schon Happy-Slapping-Videos im Netz gesehen.

Aus medienethischer Sicht stellt sich die Frage, wie man bereits Jugendliche für die Problematik selbstproduzierter Gewalt- oder Mobbingvideos sensibilisieren kann, da die Jugendlichen als Digital Natives eine wesentlich höhere Nutzungsfrequenz von entsprechenden Internetangeboten und -inhalten jetzt und damit auch in Zukunft aufweisen als die Digital Immigrants. Damit fokussieren sich die Gewaltthematik und damit verbundene medienethische Überlegungen in weiten Teilen besonders auf Jugendliche. Ein vielversprechender Weg scheint die Förderung von Empathiefähigkeit zu sein. Empathiefähigkeit ist eine wichtige Grundlage dafür, nicht selbst gewalttätig zu werden, sich gegen Gewalt zu engagieren oder in gewalttätigen Situationen einzuschreiten. Empirische Befunde im Kontext von Happy Slapping zeigen,<sup>7</sup> dass Jugendliche die Folgen für die Opfer solcher Clips kennen

6 Vgl. Grimm/Rhein/Clausen-Muradian 2008, S. 50f.

7 Grimm/Rhein 2007.

und einschätzen können. Sie sind außerdem im Allgemeinen in der Lage, sich insofern in das Opfer hineinzusetzen, dass sie diese Folgen als negativ oder auch als schlimm bewerten. Allerdings äußern nur die interviewten Mädchen auch spontan explizit Mitleid und Mitgefühl, während bei den Jungen eher ein erleichtertes „Zum Glück hat es mich nicht erwischt“ im Zentrum der Reaktion steht. Gerade bei den männlichen Jugendlichen scheint die Empathiefähigkeit nicht ausreichend entfaltet.<sup>8</sup> Die Konsequenz, die sie aus der Rezeption der Leiden des Opfers ziehen, ist, dass es nicht gut ist, selbst Opfer zu werden und dass sie deshalb erleichtert sind, dass sie es auch nicht sind. Aus dieser Haltung ergeben sich jedoch keine Impulse für ein Handeln gegen die Gewalt. Die Empathiefähigkeit der Jugendlichen muss deshalb auch seitens der Eltern und im formalen Bildungskontext (Schule) gefördert werden. Die Jugendlichen sollten dabei unterstützt werden, auch eine ethische Urteilsfähigkeit zu entwickeln. So können beispielsweise Rollenspiele helfen, sich in die Opfer hineinzusetzen, Mitgefühl zu entwickeln und dies zu einem Handlungsimpuls werden zu lassen. Damit man weiß, was man tun kann, müssen aber auch Handlungsoptionen oder Strategien gegen Gewalt entwickelt und eingeübt sowie entsprechende Ängste abgebaut werden. An Schulen sollten gemeinsam Hilfsangebote und Regelungen (z. B. feste Anlaufstellen, klare Regelungen, was zu tun ist, wenn man Zeuge eines Angriffs wird oder ein entsprechendes Handyvideo sieht) erarbeitet und etabliert werden.

Eine neue Herausforderung aus medienethischer Sicht stellt auch die Gewalt im Internet auf der *Inhalts- und Rezeptionsebene* dar. So wird das Gewaltprofil des Internets im Vergleich zu dem des Fernsehens aus Sicht der Jugendlichen als stärker wahrgenommen – in den Worten der Jugendlichen als „heftiger“, „krasser“ bzw. „brutaler“.<sup>9</sup> Als wichtige Unterscheidungskriterien werden von ihnen die Intensität, die Kontextlosigkeit der Videos, die Echtheit und die Detailliertheit der dargestellten Gewaltinhalte im Internet genannt. Des Weiteren werden die Anonymität der User im Internet und die sendezeitunabhängige Zugänglichkeit zu Filmen als charakteristische Produktions- und Rezeptionskontexte für die Gewalt im Internet beschrieben.

Bei den Gewaltvideos, die die Jugendlichen als Beispiele für echte, extreme Gewalt nannten, handelt es sich nach ihren Aussagen häufig um „echte“ Gewalt, die allerdings mit ihrer eigenen Lebensumwelt nichts zu tun haben. „Hinrichtungen“, „Tötungsszenen“, „Folter“ und „Steinigung“ etc. sind Beispiele für Gewaltvideos, die die Jugendlichen als authentisch einstufen und gerade deshalb von ihnen als besonders drastisch empfunden werden. Des Weiteren werden aber auch Videos beschrieben, die sie mit ihrer eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen und deshalb schwer verdaulich sind: Dabei handelt es sich z. B. um Videos, die schwere Unfälle und tödlich Verunfallte zeigen oder brutale Schlägereien. Abhängig von ihrer jeweiligen subjektiven Wahrnehmungsbildung legen die Jugendlichen unterschiedliche Fokusse auf das, was sie als besonders „krasse“ echte Gewalt empfinden. Aus

8 Grimm/Rhein 2007, S. 168-172.

9 Vgl. hierzu ebd., S. 83-91.

medienethischer Sicht stellt sich die Frage, wie Jugendliche, die unabsichtlich oder gezielt solche Inhalte rezipieren, mit solchen Inhalten ‚klar kommen‘. Dies soll unter dem Aspekt der Medienwirkungen näher ausgeführt werden.

## 5 WIRKUNGEN UND WERTE

Grundsätzlich ist die Frage nach den Wirkungen bzw. Wirkungsrisiken von ethischer Relevanz, weil sie bei der *Begründung* von ethischen Normen mit zu berücksichtigen sind. Gleichwohl können empirische Befunde zur Medienwirkung von Gewalt nicht für sich schon eine ethische Normierung fundieren. Vielmehr geht dieses nur im Zusammenspiel mit einer Verständigung über ein gesellschaftlich anerkanntes Wertesystem. Eine angewandte Medienethik sollte auch bereit sein, sich mit ggf. konkurrierenden Wertevorstellungen auseinanderzusetzen.

Nicht verhandelbar sind jedoch die drei „ethischen Grundprinzipien“ der Moderne, über die ein gesellschaftlicher Konsens vorauszusetzen ist:

das *Personprinzip*, das mit dem Subjektgedanken koinzidiert und den Anspruch auf Wahrung der Personwürde impliziert, [...] das *Autonomieprinzip* [...], das mit dem Personprinzip verknüpft ist und Recht und Anspruch auf freie Persönlichkeitsentfaltung, auf einen selbstbestimmten existentiellen Entwurf und eine selbstbestimmte Lebensgestaltung bei sich führt, [...] [und] das *Demokratieprinzip*, das den als autonome Subjekte aufzufassenden Personen eine entsprechende freiheitliche Gesellschaftsform bereitzustellen sucht, in der diese sich als Gesellschaftsmitglieder und soziale Wesen organisieren und zugleich als individuelle Personen entfalten können.<sup>10</sup>

Dass auch ein gesellschaftlicher Konsens hinsichtlich der Illegitimität bestimmter Gewaltangebote besteht, lässt sich anhand der einschlägigen Bestimmungen des deutschen Strafrechts und des Jugendschutzes bzw. Jugendmedienschutzes darstellen. So sind zum einen gewalthaltige Angebote in den Medien verboten, für die eine gesamtgesellschaftliche sozialschädliche Wirkung (welche eine Jugendgefährdung impliziert, aber nicht auf diese beschränkt ist) präsupponiert wird, zum anderen Tatbestände, die gerade unter dem Aspekt ihrer Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche untersagt sind oder zumindest Beschränkungen unterliegen.<sup>11</sup> Ebenso gelten bestimmte Ausdrucksformen der Gewalt via Internet als Straftatbestände, dazu gehören üble Nachrede, Verleumdung, Nachstellung, Nötigung und Bedrohung.<sup>12</sup>

Die Wirkungen von Gewaltdarstellungen wurden seit Beginn der Medienwirkungsforschung mittels unterschiedlicher Theorieansätze eingehend untersucht

10 Hausmanninger 1992, S. 566-567.

11 Vgl. ausführlich Clausen-Muradian (in Grimm/Rhein/Clausen-Muradian) 2008, S. 293-318.

12 Vgl. ebd., S. 318-326.



(vgl. hierzu ausführlich den Beitrag von Kunczik in diesem Band). Strittig ist heute nicht mehr, dass bestimmte mediale Gewaltdarstellungen ein negatives Wirkungsrisiko bedeuten können. Basierend auf dem Rechtsprinzip des Kinder- und Jugend(medien)schutzes liegt der Fokus vor allem auf Wirkungen, die Kinder und Jugendliche betreffen können: „Es existieren sehr wohl gesicherte Erkenntnisse, die eine Nichtbeachtung der Menge an Gewalt in Medien und die Behauptung der Wirkungslosigkeit von Gewaltdarstellungen nicht geraten erscheinen lassen.“<sup>13</sup> Allenfalls bestehen unterschiedliche Auffassungen darüber, wie Gewaltdarstellungen im Einzelnen wirken und welche Voraussetzungen für eine negative Wirkung von Gewalt in welchem Maße relevant sind. Weitgehend übereinstimmend wird heute in der Wissenschaft davon ausgegangen, dass die Wirkungen nicht generalisierbar und monokausal erklärt werden können. Vielmehr muss von komplexen Wirkungsprozessen ausgegangen werden, die die Voraussetzungen des Rezipienten, dessen Umwelt und die Medien selbst betreffen.

Allgemein sind insbesondere solche Medienwirkungen im Kontext einer ethischen Normierung relevant, die „entweder direkt das Wohlergehen von Personen beeinträchtigen [...] oder welche die Ausbildung von Überzeugungen bzw. Handlungen auslösen, die dann wiederum im zweiten Schritt – und somit indirekt – weiteren Personen schaden“<sup>14</sup>. Wie die Befunde zur Gewalt im Internet verdeutlichen<sup>15</sup>, reagieren Jugendliche auf Videos, die echte extreme/brutale Gewalt zeigen, mit starken emotionalen Reaktionen (wie Schock, Ekel oder sogar Alpträume), eine Beeinträchtigung ihres Wohlergehens ist also zumindest kurzfristig gegeben. So bereitet den Jugendlichen das Ansehen solcher Videos durchaus Probleme und sie versuchen durch unterschiedliche Bewältigungsstrategien (z. B. nur zusammen oder nur einmal ansehen) diese in den Griff zu bekommen. Da die Rezeption solcher Videos jedoch zum Teil als Mutprobe gilt, ist deren Attraktivitätsfunktion innerhalb der Peergroup kritisch zu hinterfragen.

Festzuhalten ist, dass Gewaltdarstellungen, die Kinder und Jugendliche als realistisch empfinden, eine größere Wirkung entfalten. Bereits aus der fernsehbezogenen Gewaltforschung ist bekannt, dass Kinder und Jugendliche in realitätsnahe Gewaltdarstellungen emotional involvierter sind als in realitätsferne. Bei drastischen Bildern reagieren sie mit Angst, die nicht bewältigt werden und über lange Zeit anhalten kann. Da das Ausmaß der Gewaltvideos im Internet bei Weitem das der Fernsehbilder übersteigt, ist von einem höheren Wirkungsrisiko auszugehen.

Auch in Bezug auf Happy Slapping und Mobile-Bullying/Cyber-Mobbing können für Jugendliche die emotionalen, psychischen und sozialen Folgen gravierend sein.<sup>16</sup> So kann es zur Verletzung des Selbstwertgefühls und sozialen Ausgrenzung durch andere kommen. Die beschriebenen Handyvideoaktionen haben offensichtlich auch weiterreichende Folgen, die das soziale Klima unter den Jugendlichen an sich betreffen. So können durch diese Handyvideos und ihre Verbreitung via Internet

13 Six/Gimmler/Vogel 2002, S. 120.

14 Vgl. Pohla 2006, S. 71-72.

15 Vgl. Grimm/Rhein/Clausen-Muradian 2008.

16 Vgl. Grimm/Rhein 2007, S. 162-166.

soziale Hierarchien unter den Jugendlichen noch stärker betont und zementiert werden: Von der Schwäche eines Opfers und der Stärke eines Täters wissen dann nicht mehr nur diejenigen, die unmittelbar dabei waren oder denen es über Freunde oder Bekannte weitererzählt wurde. Den Jugendlichen ist bewusst, dass von der Täter- bzw. Opfersituation zumindest theoretisch über das Internet ohne größeren Aufwand sogar die ganze Welt erfahren könnte. Handyvideos werden daher von den Jugendlichen als *mächtig* und für die Opfer als *sozial riskant* erfahren. Sie verfügen über das Potenzial, gezielt als Druckmittel bzw. zur Demonstration und Festschreibung von Macht und Stärke bzw. Schwäche und Unterlegenheit eingesetzt zu werden.

Ethische Wirkungsaspekte, die über die Gewaltthematik hinaus verweisen, aber auch Schnittmengen aufweisen, betreffen Medienangebote, die unreflektiertes Verhalten und Denken begünstigen können und augenscheinlich naheliegende, aber zu kurz greifende Realitätskonstruktionen aus einem ökonomischen, politischem etc. Interesse anbieten und die darüber hinaus Kinder und Jugendliche ggf. bei ihrer Entwicklung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigen können. Die Entwicklung eines Gemeinnsinns kann als ethische Haltung verstanden werden, die einen dazu befähigt, sich soziale Kompetenz anzueignen, kooperieren zu können und sich für das Gemeinwohl einzusetzen. Medienangebote, die selbstzweckhaft antisoziales Verhalten propagieren, sind aus medienethischer Sicht zu problematisieren, beispielhaft hierfür sind Hass-Seiten im Internet. Nach den Kriterien für die Aufsicht im Rundfunk und in Telemedien sind folgende „ethische Aspekte bei der Bewertung von Medienangeboten“ zu berücksichtigen:

Die Entwicklung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit kann durch Angebote beeinträchtigt werden, die

- die Notwendigkeit von Normen und Konventionen im gesellschaftlichen Miteinander negieren,
- die Überschreitung moralischer Grenzen zum handlungsleitenden Ziel erklären,
- antisoziales Verhalten als Erfolg versprechende Strategie zur Durchsetzung in individuellen Erfolge propagieren und/oder für den Zweck der Unterhaltung und Belustigung instrumentalisieren und
- Erziehungszielen wie z. B. Empathie, Toleranz und Respekt entgegenwirken.<sup>17</sup>

## 6 BEWERTUNG VON GEWALT

Ein wichtiger Aspekt, der die Wahrnehmung von medialen Gewaltinhalten steuert, ist die filminterne Bewertung von Gewalt<sup>18</sup>, d. h. wie violente Handlungen bewertet, eingeordnet und kontextualisiert werden. Ob die dargestellte Gewalt legitim

<sup>17</sup> Vgl. KJM 2010, S. 21-22.

<sup>18</sup> Weitere Aspekte sind u. a. der Realitätscharakter, die Präsentationsform (z. B. verbale/visualisierte Gewalt) und die Darstellungsmittel.

erscheint oder nicht, hängt in starkem Maße mit dem vermittelten Werte- und Normensystem zusammen, das in einem Video bzw. Film konstruiert oder auf das Bezug genommen wird (vgl. hierzu ausführlich Gräf in diesem Band).

Bei Gewaltdarstellungen unterscheidet man, ob Gewalt gesellschaftlich legitimiert oder antisozial angewendet wird. Dennoch impliziert das Kriterium der Schädigung, das dem oben eingeführten Gewaltbegriff immanent ist, bereits eine negative Wertung (vgl. hierzu auch Leschke in diesem Band). Diese Wertgebundenheit des Gewaltbegriffs ist wiederum Ausdruck eines gesellschaftlich anerkannten Wertesystems, in dem Gewalt mehrheitlich als antisozial bzw. dysfunktional beurteilt wird.

Trotzdem darf nicht außer Acht gelassen werden, dass Gewalt unter bestimmten Voraussetzungen auch mit einer prosozialen Begründung eingesetzt und dementsprechend bewertet werden kann. Früh spricht in diesem Fall von einer Relativierung und meint damit verschiedene Legitimierungsstrategien, die den ethisch negativen Wertgehalt von Gewalt mindern.<sup>19</sup> Zum einen führt er die gesetzliche Legitimation an, die auf das seit dem 16. Jahrhundert definierte Gewaltmonopol des Staates zurückzuführen ist. Im Falle von *legaler* bzw. *institutioneller* Gewalt habe der Staat per Gesetz die Aufgabe, allgemeine Interessen im Sinne des Allgemeinwohls auch mit Gewalt durchzusetzen. Institutionelle Gewalt müsse jedoch nicht immer gesellschaftlich legitimiert sein. Das Gewaltmonopol des Staates wurde beispielsweise Ende der 1960er, Anfang der 1970er Jahre – beginnend mit der Studentenbewegung – vielfach infrage gestellt. Daraus resultierte die Bereitschaft, Gewalt gegen den Staat als Ausdruck des Bürgerwillens zu rechtfertigen.<sup>20</sup> Rhetorisch werde Gewalt nach Röttgers (vgl. seinen Beitrag in diesem Band) oftmals mit unterschiedlichen „Gegen-Gewalt“-Legitimationsstrategien, beispielsweise in Kriegskontexten, gerechtfertigt.

Eine weitere Art der Relativierung des negativen Bedeutungsgehaltes von Gewalt besteht nach Früh in der psychologischen Legitimation, die sich ebenfalls auf gesellschaftliche Normen und Werte bezieht.<sup>21</sup> Sie vollziehe sich im Gegensatz zur auf Konventionen beruhenden Legitimation jedoch auf der Ebene des Individuums. Früh unterscheidet zwei Gruppen von subjektiven Gewalt-Motivarten: zum einen „niedere Motive“ wie Rache, Geldgier oder Neid, zum anderen höherwertige Motive wie Hilfeleistung für andere, Notwehr oder Schutz des Eigentums. Die Kategorie der höheren Motive ist nicht nur gesellschaftlich legitimiert, sondern auch wie das Gewaltmonopol des Staates rechtlich verankert. Notwehr und Nothilfe bzw. Selbsthilferechte sind sowohl im Strafgesetzbuch als auch im Bürgerlichen Gesetzbuch geregelt. Unter § 32 Abs. 1 StGB heißt es beispielsweise: „Wer eine Tat begeht, die durch Notwehr geboten ist, handelt nicht rechtswidrig.“ Absatz 2 führt weiter aus: „Notwehr ist die Verteidigung, die erforderlich ist, um einen gegenwärtigen rechtswidrigen Angriff von sich oder einem anderen abzuwenden.“

19 Früh 2001, S. 47.

20 Schwind et al. 1990, S. 53.

21 Früh 2001, S. 48.

Legale Gewalt ist also von legitimer Gewalt zu unterscheiden. Nach Merten (1999: 27) beruht die legitime Gewalt auf variablen normativen Einstellungen. Das, was in einer Gesellschaft an Gewaltformen akzeptiert wird, und demzufolge oftmals gar nicht als Gewalt empfunden wird, hängt stark mit den gegebenen Moralvorstellungen zusammen. Welche Art von Gewalt in einer Kultur legitimiert erscheint und welche nicht, unterliegt demnach einem Wandlungsprozess.

Mediale Gewaltdarstellungen sind in der Regel immer in Bewertungskontexte eingebunden und weisen durch verschiedene Signale darauf hin, ob ein Gewaltakt legitimiert ist oder nicht. Diese Signale können auf unterschiedlichen Ebenen angesiedelt sein, so auf der Ebene der dargestellten Welt, die auch die Figuren einschließt, auf der Ebene der Handlung oder der Darstellungsebene selbst. Gewalt erscheint in medialen Angeboten oftmals dann legitim, wenn sie von positiven Protagonisten ausgeübt wird, wenn staatliche Organe sie zur Durchsetzung von sozialkonformen Zielen anwenden oder wenn sie der Selbstverteidigung bzw. der Verteidigung anderer dient. Die Legitimierungsstrategien in medialen Angeboten korrespondieren damit in der Regel mit den gesellschaftlich verankerten Legitimierungen wie auch der als legal angesehenen Gewalt. Doch muss ein Film oder eine Sendung anerkannte soziale Wertesysteme nicht zwingend übernehmen. Problematisch sind Sendungen in der Regel dann, wenn sie Gewalt im Gegensatz zu allgemeinen moralischen Positionen legitimieren, also sozial geächtete Gewalt wie beispielsweise Selbstjustiz positiv bewerten. Gerade im Hinblick auf die Wahrnehmung der Rezipienten ist eine möglichst genaue Differenzierung der einzelnen Gewaltakte auch bezüglich ihrer Relativierung durch medientextinterne Legitimierungen unerlässlich. Des Weiteren ist aber auch das Fehlen von Bewertungskontexten bei isolierten Gewaltakten, die in Videoschnipseln auf Internetplattformen präsentiert werden, zu problematisieren, da somit auch Sanktionen illegitimer Gewalt, die in narrativen Formaten häufig erfolgen, nicht vorhanden sind und eine Einrodung der Gewalt vor dem Hintergrund eines anerkannten Wertesystems unmöglich wird.

## 7 RELEVANZ MORALISCHER FILTER BEI DER REZEPTION VON GEWALT IM INTERNET

Ein Ansatzpunkt, um medienethische Reflexionsprozesse in Hinblick auf die Gewalt im Web 2.0 und das eigene Mediennutzungsverhalten in Gang zu setzen, ist die Tatsache, dass bei einem Teil Jugendlicher durchaus Kritikpotenzial gegenüber realer Gewalt vorhanden ist und sie moralische Filter bei der Rezeption von Gewalt einsetzen. So zeigen die Befunde der Gewalt im Web 2.0-Studie, dass die Jugendlichen sich auch im Nachhinein emotional und gedanklich mit den Gewaltvideos beschäftigen. Kritisiert bzw. moralisch verurteilt werden die gezeigte Tat und die oft als skrupellos beschriebenen Täter, wie es z. B. Robert in Bezug auf ein Entauptungsvideo ausdrückt: „Und wenn man das dann auf einmal sieht, dass es dann wirklich solche Leute gibt, die dann so skrupellos sind und sich nichts dabei denken und auch nicht irgendwie bestraft werden oder so dann. Schon heftig.“ Ebenso kritisieren sie das Filmen von Situationen, in denen anderen weh getan wird, sie

sich verletzt oder sterben. Auch das Veröffentlichen, Weitersenden und Zugänglichmachen der Inhalte im Internet wird hinterfragt. Die eigene Rezeption solcher Inhalte wird allerdings oft weniger kritisch reflektiert. Eine Ausnahme bildet Peter. So kritisiert er Volker, der öfters ‚Kloppvideos‘ anschaut: „Du guckst dir das an und lachst die aus. Das ist doch genauso schlimm.“ Volker: „Ja“. Peter: „Im moralischen Sinne bist du da mitschuldig.“

Ausgehend von diesen moralischen Beurteilungsaspekten könnten Handlungsoptionen sinnvoll sein, die Jugendliche in ihrer moralische Urteilsfähigkeit und Wertekompetenz stärken und sie dazu veranlassen, ihre Kompetenzen Peer to Peer, ggf. als Medienscouts in Schulen, Jugendeinrichtungen oder via Online, weiterzugeben (vgl. hierzu auch die Web-Selbstschutz-Plattform JUUUPORT, die von Mosler in diesem Band erläutert wird).

Die bislang angesprochenen medienethischen Aspekte geben nur eine Perspektive von vielen wieder. Um der Komplexität der Gewaltproblematik gerecht zu werden, bedarf es jedoch einer multiperspektivischen Zugangsweise, um die gegenwärtige konfliktreiche Diskussion über den Zusammenhang von Gewalt, Medien und Ethik zu reflektieren. Aus diesem Grund fand in Wien vom 17. bis 19. Mai 2010 die 15. Internationale Europakonferenz der Europäischen Akademie für Lebensforschung, Integration und Zivilgesellschaft (EALIZ) in Kooperation mit der Hochschule der Medien Stuttgart zu dem Themenfeld „Medien – Ethik – Gewalt“ statt. Die Beiträge werden im Folgenden anhand der Gliederung dieses Bandes vorgestellt.

## 8 ÜBERBLICK ÜBER DIE BEITRÄGE

Das erste Kapitel widmet sich den Aspekten „Wirkungen und Gefährdungen medialer Gewalt“. Michael Kunzick legt in seinem Beitrag zur „Geschichte der Diskussion um die Wirkungen von Gewaltdarstellungen“ dar, dass bestimmte Wirkungsannahmen, wie z. B. die Lerntheorie, bereits in der frühen Mediengeschichte virulent waren und zum Teil auf Neue Medien wieder appliziert werden – wie z. B. die Katharsisthese in Bezug auf Computerspiele. Zwei Überlegungen stellt er seiner historischen Analyse voran: „1. Die jeweilige Gegenwart liefert den Bezugsrahmen zur Interpretation der Vergangenheit“ und „2. Das Thema ist noch nicht angemessen aufgearbeitet und damit, was die Forschung angeht, ausgesprochen aktuell“. So bestünde nicht allein ein Forschungsdefizit hinsichtlich der historischen Betrachtung des medialen Gewaltphänomens, auch hinsichtlich der „Frage nach der Motivation zum Gewaltkonsum“ gebe es noch relativ wenige Befunde. Fortschritte ließen sich im medienpraktischen Feld der „Wirksamkeit medienpädagogischer Maßnahmen“ verzeichnen, so gebe es hier neue empirische Befunde z. B. hinsichtlich „der Wirkung von unterschiedlichen Interventionsstrategien“. Angesichts der Komplexität der Wirkungsfragen plädiert er dafür, auf einfache Erklärungsversuche zu verzichten, da diese „mit Sicherheit falsch“ seien.

Helmut Volpers Beitrag „Gefährdungspotenziale für Kinder und Jugendliche im Web 2.0“ legt den Schwerpunkt auf die strukturell mit den Neuen Medien



(„klassisches“ Web und sog. Web 2.0) verbundenen Risiken, die sich aus der Perspektive des Jugendmedienschutzes auftun. Sein hilfreicher Überblick über die „riskanten Kommunikationsformen im Web 2.0“ sowie die Gefährdungsbereiche verdeutlicht, dass Kinder und Jugendliche sowohl als Rezipienten als auch als Akteure medialer Gewalt auftreten können oder auch als Opfer Schädigungen erleiden müssen. Mittels einer Systematisierung der Gewaltformen im Web 2.0, die in fünf Hauptkategorien aufgeschlüsselt werden, lassen sich folgende Aspekte hinsichtlich einer möglichen Gefährdung für Kinder und Jugendliche differenzieren: 1. Gewaltdarstellungen, 2. (virtuelle) Gewaltausübung, 3. Beschaffung anderer gewalthaltiger Medien über das Web, 4. Aufrufe zu aktiver, realer Gewaltausübung und 5. Erleiden von Gewalt. Zu Recht weist Volpers darauf hin, „dass Web 2.0-Content und -Kommunikationsformen viel intensiver in die Erfahrungs- und Lebenswirklichkeit von Heranwachsenden integriert sind, als dies für die Rezeption klassischer Medieninhalte gilt“. Vor diesem Hintergrund stellt er die Frage nach möglichen Handlungsoptionen, auch aus medienethischer Sicht. Eine wesentliche medienethische Aufgabe wäre, so Volpers, „die Schaffung einer Verantwortungskultur für das Web“.

Das zweite Kapitel konzentriert den Blick auf das Thema „Gewalt *via* Internet – Cyber-Mobbing“. Burkhard Liebschs vertieft in seinem Beitrag „Virtuelle Medien und Gewalt oder: das (virtuell) exponierte Gesicht“ aus philosophischer Perspektive das Phänomen der sog. „virtuellen“ symbolischen Gewalt. Diese stellt nach Liebsch keine beobachtbare physische Schädigung dar, sondern eine *moralische Verletzung* einer Person mittels z. B. einer „rein verbal zugefügten Demütigung, die zutiefst verletzt, aber äußerlich spurlos bleibt“. Seine zentrale These lautet, dass die neuen symbolischen Formen der Gewalt im Internet „über die virtuelle Identität Anderer hinaus auf deren moralisches und ethisches Gesicht abzielen, um es zu verletzen oder zu vernichten“. Die Verwendung des Begriffs „moralisches Gesicht“ ist „im Sinne der Wertschätzung oder des Ansehens gemeint, das jemand in den Augen Anderer genießt“. Angesichts dessen, dass „das Internet strukturell neue, medien-spezifische Gewaltspielräume“ etabliert habe, plädiert er für ein neues mediales Gewaltverständnis, das nicht „am Paradigma sichtbarer, physischer und instantan eintretender ‚realer‘ Gewalt orientiert“ sei. Liebsch kann in seinen Überlegungen verdeutlichen, dass der Angriff auf eine *virtuelle* Identität auch die Verletzung einer Person im ‚realen‘ Leben bedeutet. Ein durch Cyber-Mobbing verursachter moralischer Gesichtsverlust impliziert, dass jemand „vor Ort seinen Platz im Leben und unter Anderen“ nicht mehr innehaben kann. Eine zentrale Schlussfolgerung von Liebschs Ausführungen ist: Eine „auf medialem Weg verübte virtuelle Gewalt zielt immer auf ein Jenseits-des-Virtuellen, auf das leibhaftige Selbstsein derer, die *nicht verletzt* zu werden begehren.“ Liebsch plädiert aus ethischer Perspektive für einen Paradigmenwechsel hinsichtlich eines anachronistischen Gewaltverständnisses, das mediale Gewalt auf physische und sichtbare Schädigungen reduziert. Indem er auf den moralischen bzw. ethischen Verletzungsaspekt der Gewalt in der Medienkommunikation aufmerksam macht, liefert er einen neuen Impuls für die aktuelle Gewaltdebatte.

Christa Kolodej gibt in ihrem Beitrag „Mobbing im Medienkontext“ einen hilfreichen Überblick über die Befunde der Mobbing-Forschung und erläutert mögliche Handlungsoptionen. Unter Bezugnahme auf Leymanns (1993) Definition liege Mobbing dann vor, „wenn eine Person kontinuierlich und systematisch schikanösen Handlungen über einen längeren Zeitraum ausgesetzt ist und zunehmend in eine Isolation gerät“. Bezeichnend für Cyber-Mobbing bzw. Cyber-Bullying ist<sup>22</sup>, „dass die neuen Medien als Mittel der Schickane eingesetzt werden“ und bestimmte Merkmale des klassischen Mobbings anders ausgeprägt seien (z. B. der zeitliche Aspekt). Die Auswirkungen von (Cyber-)Mobbing bzw. (Cyber-)Bullying können, wie die Befunde der Forschung zeigen, gravierend sein. Bei der medialen Form des Mobbings würden zudem die „privaten Freiräume [...], die Regeneration ermöglichen und Betroffene neuen Mut schöpfen lassen, um Gegenstrategien zu setzen“, kaum vorhanden sein. Als erfolgversprechende Präventions und Interventionsstrategien beschreibt sie u. a. Maßnahmen, mit denen die Zivilcourage der Kommunikationsteilnehmer gefördert, sowie die Medienwirkungskompetenz ausgebildet wird.

Mit ihrem Beitrag „Das Phänomen Cyberbullying – Genderaspekte und medienethische Konsequenzen“, liefert Catarina Katzer eine detaillierte Analyse empirischer Befunde über die verschiedenen Ausprägungen von Cyber-Bullying. So zeigt ihre mit Schülern der 5. bis 11. Klasse (n = 1.700) durchgeführte Studie (Katzer 2005), dass Jugendliche bestimmte Formen als „*leichtes Cyberbullying*“ empfinden und diese „für viele Chatter keine besondere Problematik“ darstellen, vielmehr „gehören (diese) zum normalen Umgang mit anderen“. Sie gibt aus medienethischer Perspektive zu bedenken, dass durch dieses „Online-Verhalten auch *Gewalt befürwortende Normen* vermittelt werden, die in den schulischen Alltag der Jugend integriert werden“. Ob sich somit bereits eine Normalisierung bzw. Veralltäglichsung sozial dysfunktionaler Online-Kommunikation abzeichnet und eine Orientierung an Werten des sozialen Miteinanders (wie beispielsweise Akzeptanz, Toleranz und Fairness) im Kommunikationsverhalten unterminiert wird, sollte m. E. in der Cyber-Mobbing-Forschung stärker berücksichtigt werden. Hinsichtlich des Genderaspekts zeigt Katzer, dass die Befunde im internationalen Vergleich unterschiedlich ausfallen, so bestehe auch hier noch Forschungsbedarf, z. B. hinsichtlich des Einflussfaktors genderspezifische Mediennutzung. Für eine medienethische Perspektive auf das Phänomen Cyber-Bullying weist sie auf relevante Aspekte hin, so z. B., dass die Empathie für die Opfer geringer sei als bei herkömmlichem Mobbing und dass die Täter ihre Handlungen in virtuellen Räumen nicht unbedingt als schädigende Taten empfinden würden. Zukünftige Forschung sollte sich der Frage stellen, ob „das Internet verstärkt auch als virtuelles Lernumfeld oder virtueller Übungsplatz zu betrachten“ sei und ein Transfer „[s]ozial unerwünschte(r) oder delinquente(r) Verhaltensweisen [...] in das nicht-virtuelle Umfeld“ erfolge.

Wie in der Praxis „Jugendliche ihren Schutz selbst in die Hand nehmen“ können, erläutert Sabine Mosler in ihrem Beitrag „Die Web-Selbstschutz-Plattform

22 Die Begriffe „Mobbing“ und „Bullying“ werden häufig synonym gebraucht, von Kolodej aber differenziert angewendet: Mobbing für den Arbeitsbereich und Bullying für den Schulbereich.

von Jugendlichen für Jugendliche: JUUUPORT. Dieses von der Niedersächsischen Landesmedienanstalt initiierte medienpädagogische Projekt stellt Jugendlichen eine Internetplattform zur Verfügung, auf der „Jugendliche (Scouts) anderen Jugendlichen“ helfen, die „im Internet gemobbt oder ‚abgezockt‘ werden oder die Probleme mit Datenschutz und Internetsicherheit haben, sowie [...] durch problematische Inhalte verunsichert bzw. geängstigt werden“. Ausgehend davon, dass Jugendliche sich bei Problemen in der virtuellen Alltagswelt selten an Erwachsene wenden, scheint der Peer-to-Peer-Ansatz eine geeignete Alternative zu sein, um Medienkompetenz zielgruppengerecht zu vermitteln. Speziell ausgebildete Medienscouts beraten vertraulich Hilfe suchende Jugendliche, diese können sich aber auch gegenseitig im FOOORUM Tipps und Hinweise geben. Orientierend an den kommunikativen Ritualen und Gewohnheiten der Jugendlichen nutzt „die Plattform die Kommunikationsformen und Techniken des Web 2.0“. Das Beispiel JUUUPORT zeigt, dass mit entsprechender Initiative und finanzieller Unterstützung medienpädagogische Projekte, die Jugendliche zur Selbsthilfe befähigen und ihr Expertentum in der Medienkommunikation nutzen, eine sinnvolle Maßnahme gegen Cyber-Mobbing darstellen können.

Das dritte Kapitel widmet sich dem Themenfeld „Normativität in Narrationen, Berichterstattung und Diskurs“. Die Beiträge weisen unterschiedliche Perspektiven auf: eine metaethische (Rainer Leschke), eine medienanalytische (Dennis Gräfs), eine journalistische (Ernst Elitz), eine medienethische (Christian Schicha) und eine philosophische Perspektive (Kurt Röttgers). Gemeinsam ist ihnen jedoch, dass sie *normative Aspekte* der Gewalt thematisieren: erstens Normen, die in den Medien verhandelt werden, zweitens journalistische und ethische Standards in der Berichterstattung sowie drittens kommunikative Normen in Gewaltdiskursen. So fokussiert Rainer Leschke in seinem Beitrag „Metaethik der Mediengewalt“ die Aspekte der Normativität resp. Legitimation von medialer Gewalt in Narrationen. Sein metaethischer Ansatz verzichtet auf eine normative Bewertung der Gewalt, vielmehr analysiert er die „Komponenten“ und „Darstellungsmodi der Gewalt“ und zeigt auf, wie mediale Gewaltdarstellungen textintern mit dem „Überschreiten von Normen“ verknüpft sind. Ausgehend davon, dass Gewalt seit der Moderne zunehmend „negativ codiert“ wurde, müssten, so Leschke, mediale Gewaltdarstellungen mit einer entsprechenden „Wertarithmetik“ operieren: „Das eigentlich negativ Bewertete muss legitimiert werden und d. h., es muss im Interesse höherer und vor allem positiv codierter Werte stehen.“ Es handele sich bei Gewaltdarstellungen stets um die Darstellungen von Normverletzungen, womit Aufmerksamkeit generiert werde. Dem Mediensystem seien immanent keine „Grenzen der Gewaltdarstellung“ gesetzt, vielmehr müsse Gewalt, um Aufmerksamkeit zu erzielen, immer wieder gesteigert werden (sei es hinsichtlich der Opfer der Gewalt, der ästhetischen Darstellung oder in Relation zum Rezipienten).

Dennis Gräfs Beitrag „Entwicklung der Darstellung und Erzählmuster von Gewalt im TATORT“ konkretisiert aus medienanalytischer Sicht, dass Kriminalfilme stets Normenverletzungen bzw. „gesellschaftliche Ordnungsstörungen“ darstellen und damit „auch moralische Probleme, solche der Normen und Werte und ihrer Krise“. Er zeigt am Beispiel der 40-jährigen TATORT-Krimireihe – auf der Basis

eines filmnarratologischen<sup>23</sup> und mediensemiotischen Ansatzes – dass die in den Kriminalfilmen dargestellten Weltmodelle „seismographisch auf die Realität“ verweisen. Wie Gräfs Analyse veranschaulicht, verhandelt die TATORT-Reihe im diachronen Vergleich spezifische Paradigmen der deutschen Mentalitäts- und Kulturgeschichte: So zeige der TATORT der 1970er Jahre die Gewalt zeichenhaft im Bedeutungszusammenhang einer sich transformierenden bürgerlich-konservativen Gesellschaft, während die Krimireihe in den 1980er Jahren die Gewalt selbst problematisiere und in den 1990er Jahren Gewalt als „Angriff auf die Privatheit“ darstelle. Im 21. Jahrhundert sei „Gewalt als Hilflosigkeit“ das zentrale Paradigma des TATORT und manifestiere sich häufig als „jugendliche Gewalt“ im Kontext „soziale(r) Problemkonstellationen“. Gräfs fruchtbare Medienanalyse zeigt, dass eine interdisziplinäre Zusammenarbeit der „Rezeptions- und Wirkungsforschung“ mit der Mediensemiotik durchaus sinnvoll wäre und „zu einem integrativen pädagogisch-didaktischen Konzept eines adäquaten Umgangs mit fiktionaler Gewalt ausgebaut“ werden könnte.

Während Leschke und Gräf sich in ihren Beiträgen auf fiktionale Gewalt beziehen, stellt Ernst Elitz in seinem Beitrag „Ethische Perspektiven der Berichterstattung über Gewalt“ die non-fiktionale Gewalt und die Frage nach dem journalistischen Ethos in den Mittelpunkt seiner Überlegungen. Auch wenn es „kein [...] die Zeitläufe übergreifendes Dogma für ethisch einwandfreies künstlerisches oder journalistisches Handeln bei der Abbildung von Gewalt“ gebe, leitet er aus seiner Analyse des Medienwandels wichtige ethische Normen ab: So dürfe der Journalist bei der Berichterstattung über Krieg und Verbrechen weder eine Zensur hinnehmen, selbst Teil eines Gewaltgeschehens werden oder sich an einem ‚embedded Journalism‘ beteiligen. In Zusammenhang mit der forcierten Veröffentlichung von Privatem in den Medien betont er die Relevanz eines „journalistischen Ethos der Achtung von Persönlichkeitsrechten“. Da Journalisten einem „Leit-Ethos der ungeschminkten Wahrhaftigkeit verpflichtet“ seien, das aus ihrem „Aufklärungsauftrag“ resultiere, sollten sie sich weder durch politischen Druck noch durch etwaige Befindlichkeiten des Publikums bei der Berichterstattung über Gewalt beeinflussen lassen.

Christian Schichas Beitrag „Medien und Terrorismus – Zur Berichterstattung über die Attentate der ‚Roten Armee Fraktion‘ und die Anschläge vom 11. September 2001“ schließt an Elitz’ Beitrag an, indem er aus ethischer Perspektive die Relevanz bestimmter journalistischer Normen begründet. Nach einer Analyse der jeweiligen Medienberichterstattung über die RAF-Attentate und 9/11 zeigt er auf, wie durch bestimmte Nachrichtenfaktoren (z. B. „Überraschung“, „Verbindung zu Deutschland“, „Identifikation“ mit den Opfern) eine hohe Aufmerksamkeit erzielt wurde. Schicha weist darauf hin, dass der „Wert der Kritik- und Kontrollfunktion durch die Medien [...] gerade in Krisenzeiten ein wichtiger Bestandteil einer funktionierenden Demokratie“ bedeute. Diese werde in der Krisen-Berichterstattung dann geleistet, wenn eine „reflektierte und vorurteilsfreie Hintergrundberichterstattung“ stattfinde. Ebenso „sollte die Verwendung einer besonnenen Sprache,

23 Vgl. hierzu Grimm 1996.

die sensibilisiert und nicht polarisiert“ erfolgen. Journalisten tragen aufgrund ihrer Funktion für „die öffentliche Meinungs- und Willensbildung“ eine „hohe Verantwortung“. Die von Schicha beschriebenen journalistischen Qualitätsnormen, die hier nicht im Einzelnen ausgeführt werden können, bieten gerade im Kontext von gesellschaftlich brisanten Gewaltereignissen normative Orientierung.

Kurt Röttgers' Beitrag „Rhetorik der Gewalt“ befasst sich mit den verschiedenen Legitimationsstrategien von Gewalt, die in den Diskursen unserer Kulturgeschichte häufig als „Gegen-Gewalt“ zu rechtfertigen versucht wird. Er bezieht sich in seiner Analyse auf das „Extremphänomen von Gewalt, das unsere Sinnsysteme durcheinander bringt, weil keine sinnvolle kommunikative Anknüpfung an dieses Gewalthandeln möglich scheint“ – wie es beispielsweise bei Kriegsgeschehen oder Terrorismus der Fall ist. Eine zentrale Legitimierungs-Rhetorik sei „die Deklaration der eigenen Gewalt als einer Gegen-Gewalt gegen zuvor erlittene oder demnächst zu erleidenden Gewalt des Fremden“. Eine weitere Legitimationsstrategie sei die eines „unbewussten Gewalterlebens“, bei der Traumata nachträglich konstruiert würden. Eine auch immer wieder in den Gewalttheorien vorgebrachte Begründung für Gewalt, die eine biologistische Sichtweise einnimmt, mache „eine angeborene Aggressionsbereitschaft des homo sapiens“ für Gewalt verantwortlich. Allerdings sei, so Röttgers, diese These „mit dem Problem konfrontiert, dass sie unterstellen muss, dass es einen spezifischen Typ von Gewalt oder eine spezifische Situation ihrer Anwendung geben müsse, die ihrer Natur nach gewaltbeendend und Textanschlüsse eröffnend ist“. Abgesehen von dieser Kritik impliziert eine biologistische Legitimation von Gewalt immer auch „Unabänderlichkeit“, das heißt m. a. W., auch eine Zivilgesellschaft könnte qua definitionem kein gewaltfreies Miteinander erreichen.

Das vierte Kapitel fokussiert den Themenschwerpunkt „Ästhetik und ethische Indifferenz“. Der erste Beitrag von Mariola Sulkowska-Janowska „Aesthetics of Violence of/in the Media Culture“ befasst sich mit der Fragestellung, ob die Ästhetisierung unserer postmodernen Medienkultur mit einer moralischen Indifferenz unserer Handlungen einhergehe. Die Autorin bezieht sich in ihren Überlegungen auf den von Baumann (1995) als „adiaphorisation“ beschriebenen Entmoralisierungsprozess, den er für ein zentrales Phänomen postmoderner Gesellschaften hält. Verbunden damit seien zum einen eine Abstumpfung gegenüber Bildern, die Grausamkeit und menschliches Leiden zeigen, zum anderen eine größere Distanz zwischen Tätern und Opfern, die durch die moderne Technologie und Bürokratie ermöglicht worden sei. Sulkowska-Janowska führt diesen Gedanken Baumanns fort, indem sie einen Entmoralisierungsprozess durch die elektronischen und virtuellen Medien verursacht sieht. Die gesteigerte Gewaltästhetik in unserer Medienkultur sei Ausdruck dafür, dass der (von Bachtin als Ausnahmezustand beschriebene) „carnival of sex, cruelty and violence“ zur Normalität geworden sei. Die „Karnevalisierung“ habe für unser Realitätsverständnis und unsere moralischen Standards Konsequenzen. Sie postuliert also ein gesamtgesellschaftliches Wirkungspotenzial ästhetisierter Gewalt, das sich vor allem darin äußere, dass sich eine Unsensibilität und ethische Gleichgültigkeit gegenüber Gewaltdarstellungen in unserer postmodernen Gesellschaft abzeichne. Wenngleich sie keinen empirischen Beleg für ihre These



vorlegt, wäre für die Gewaltforschung interessant, ob sich ein distanziert-ästhetischer Habitus<sup>24</sup> bei der Bildrezeption für mediengewalterfahrene Nutzergruppen als dominant erweist: ein rein ästhetischer Rezeptionsmodus, der ohne Referenz auf die ‚reale‘ Welt funktioniert.

Rainer Winter zeigt in seinem Beitrag „Die Lust am Grauen. Eine qualitativ-empirische Untersuchung zur Medienkarriere und zum Gewaltverständnis von Horrorfans“, dass junge Erwachsene unterschiedliche ästhetische Rezeptionsmodi bei der Aneignung von Horrorfilmen anwenden. Methodisch geht er nicht von einem filmnarrtologischen/mediensemiotischen Ansatz wie Gräf aus (vgl. in diesem Band seine TATORT-Analyse), sondern von einem rezipientenbezogenen Ansatz, mittels dessen er die „Praktiken der Zuschauer, die die Unterhaltung und das Vergnügen erst produzieren“, ermitteln möchte. Die Semantik der Filme meint er vernachlässigen zu können, sie seien vielmehr „Gegenstand eines ‚Kampfes der Interpretationen‘“. Ergebnis seiner Untersuchung ist, dass es unterschiedliche Aneignungsmuster von Horrorfilmen gibt, deren Ausprägungen als Typen (Novize, Tourist, Buff und Freak) klassifizierbar sind. Damit Horrorfans ihre Angstlust positiv erleben, bedürfe es einer emotional-ästhetischen Rezeptionskompetenz: „Voraussetzung für den Einstieg in die Sozialwelt der Horrorfans“ sei, „dass die Zuschauer die negativen Gefühle, die mit einer Rezeption der Filme verbunden sind, in Lust und Vergnügen verwandeln können“. Hierzu sei wiederum die Fähigkeit der Rezipienten, ihre Gefühle „regulieren und kontrollieren“ zu können, notwendige Voraussetzung.

Sarah Chakers Beitrag „Kill Your Mother/Rape Your Dog – Zur Rolle von Musik in transgressiven Jugendkulturen und Szenen“ schließt argumentativ an Winters Beitrag an, allerdings mit dem Schwerpunkt auf Musik und Gewalt. Am Beispiel der Bands DEBAUCHERY und DYING FETUS befasst sie sich mit den kulturell-ästhetischen Codes bzw. medialen Inszenierungsstrategien der Death Metal-Musik. Darüber hinaus problematisiert sie, dass der DEBAUCHERY-Musiker Gurrath aufgrund seiner grausamen Musikvideos veranlasst wurde, als Lehrer den Schuldienst zu quittieren.<sup>25</sup> Ihre Analyse der Death Metal-Musik zeigt auf, dass der musik-ästhetische Code als Distinktionsmerkmal für Jugendszenen und Lebensstile fungieren kann und das „Thema Gewalt sehr gut geeignet“ sei, „um Szenefremde [...] abzuschrecken“ und sich von anderen Szenen abzugrenzen. Mit der Bezeichnung „transgressive“ Jugendkulturen und Szenen meint sie „soziale Gemeinschaften

24 Vgl. Bourdieu 1989, S. 62.

25 Dies hält sie für keine pädagogisch sinnvolle Maßnahme. Ihn zur Einsicht zu bewegen, dem Kinder- und Jugendschutz mehr gerecht zu werden und einen Kompromiss zu finden, wäre aus Sicht von Chaker erfolgversprechender gewesen. Vielleicht sollte in diesem Zusammenhang darauf hingewiesen werden, dass die Verbreitung grausamer Gewaltdarstellungen, „die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt“, nach § 131 Abs. 1 und 2 einen Straftatbestand darstellen und nicht nur rechtlich unzulässig sind (vgl. Grimm/Rhein/Clausen-Muradian 2008, S. 297-300), sondern wohl auch aufgrund der dargestellten sadistischen Erniedrigung (von vorzugsweise Frauen) und selbstzweckhaften extrem-brutalen Gewaltanwendung ethische Grundprinzipien verletzt. Ein eventueller Kunstvorbehalt kann dies nicht unbedingt entkräften.

[...], in denen Musikschafter provokative und schockierende Gestaltungsmittel kreieren“. Allerdings ergibt sich für Death Metal-Bands „das Problem, dass der Themenbereich *Gewalt* inzwischen weitgehend ausgereizt ist“, insofern müsse „sich so manche Band beim Erfinden möglichst innovativer medialer Gewaltszenarien ins Extreme steigern“ – dieses Steigerungsspiel der Gewalt erinnert an Sulkowska-Janowskas These der Normalisierung eines medialen „Karnevals der Gewalt“. Die Frage, ob Gewalt im Kontext von Musik negative Wirkungen bei Jugendlichen evoziert, ist, wie auch Chaker erläutert, nicht durch einfache monokausale Wirkungszusammenhänge zu beantworten. Dies bedeutet jedoch nicht, dass gewalthaltige Musik generell wirkungslos ist – so können bestimmte inhalts- und rezeptionsspezifische Faktoren negative Wirkungspotenziale für bestimmte Risikogruppen bedeuten.<sup>26</sup> Was den Inhalt betrifft, ist z. B. zu differenzieren, ob die Songs und deren Videoclips gewaltorientierte bzw. diskriminierende Paradigmen transportieren oder Gewalt reflektieren. Dazu gehört auch der Aspekt der szenespezifischen Gewaltsymboliken: So ist es z. B. ein Unterschied, ob es sich um Hardcore (Independent), Porno-Rap, Death Metal oder um Rechtsrock handelt, die unterschiedliche Positionen zur Gewalt einnehmen.<sup>27</sup> Unter rezeptionsspezifischen Faktoren ist relevant, welche Anschlussmöglichkeiten die jeweiligen Musikszenen für die alltägliche Lebenswelt der Jugendlichen bieten. Mit dieser Perspektive lassen sich auch Unterschiede im Umgang mit Gewalt erkennen. So spielt z. B. bei Hardcore-Konzerten Aggression in Form von kalkulierter Interaktion eine Rolle und wird subkulturell positiv bewertet; negativ eingestuft und nicht toleriert wird dagegen Gewalt als willentliche Verletzung anderer im Sinne einer Machtausübung.<sup>28</sup> Bezeichnend für die Death Metal-Musik sei, so Chaker, ein kreativer Umgang mit „fiktive(n) Gewaltszenarien“ und Grenzverletzungen, wobei eine Reflexion der Gewalt nicht erfolge: „Moralische Bedenken werden ausgeblendet“. Da sich die Gewalt in den von Chaker beschriebenen Death-Metal-Videos überwiegend gegen Frauen richtet, liegt die Frage nahe, inwieweit die Geschlechterrollen-Stereotypisierung bei der dargestellten Gewalt das Frauen- bzw. Männerbild von Jugendlichen negativ beeinflussen kann – ein Aspekt, der für zukünftige Forschungen zum Thema *Gewalt und Musik* m. E. mehr Aufmerksamkeit verdienen sollte.

Das fünfte und letzte Kapitel widmet sich den Themen „Recht, Ethik und Herausforderungen für die zukünftige Mediengesellschaft“. So verdeutlicht Wolfgang Streitenberger in seinem Beitrag „Ethik und Gewalt in der EU-Medienpolitik“, dass die europäische Gesetzgebung im Zuge der technischen Entwicklung, die seit den 1980er Jahren einen erhöhten Regelungsbedarf entstehen ließ, auch das Thema *Ethik und Gewalt* berücksichtigte. Er veranschaulicht am Beispiel der EU-Fernsehrichtlinie, dass die „Verhinderung von Gewalt“, der „Schutz Minderjähriger“ und weitere ethische Aspekte als rechtlich verbindliche Normen für die EU-Mitgliedstaaten festgeschrieben wurden. In Zusammenhang mit der gewachsenen Bedeutung

26 Vgl. hierzu Grimm/Rhein/Clausen-Muradian 2008, S. 117-120.

27 Vgl. zu den Unterschieden der szenespezifischen Gewaltinszenierungen auch Schmidbauer/Löhr 1996.

28 Vgl. Inhetveen 1997.

des Internets, insbesondere für Jugendliche, habe „die EU-Kommission einige bemerkenswerte Initiativen zum Schutz der Jugendlichen gesetzt“, beispielsweise das bis 2013 laufende Förderprogramm „Safer Internet“ sowie die „Schaffung des Safer Internet Forums“. Für die zukünftige EU-Medienpolitik prognostiziert Streitenberger, dass sie „Gewalt verhindernde Maßnahmen weiterentwickeln wird“, da mit der 2009 in Kraft getretenen EU-Grundrechtcharta die Rechte des Kindes und der Verbraucherschutz gestärkt worden seien. Sein optimistischer Ausblick gibt Anlass zur Hoffnung, dass ethische Aspekte im Bereich des Internets und der Mobiltelefonie auch bei einer Konsensfindung auf supranationaler Ebene nicht ‚unter den Tisch fallen‘ werden.

Falk Peters widmet sich in seinem Beitrag „Zur rechtlichen Bewältigung gesellschaftspolitisch unerwünschter Internetkommunikation – demonstriert am Beispiel der deutschen Legislativsituation betreffend die Kinderpornografie im Internet“ einem sehr wertgebundenen Thema, das in der Fachöffentlichkeit anlässlich des (zwar in Kraft getretenen, aber nicht anwendbaren) Zugangerschwerungsgesetzes äußerst kontrovers diskutiert wurde. Gesellschaftlicher Konsens bestehe zwar hinsichtlich der Bewertung und der Bekämpfung von Kinderpornografie, aber nicht in Bezug auf die adäquaten Maßnahmen. Peters analysiert das Problem aus wertbezogener und politischer Sicht: „Sobald es aber um die Entscheidung der Frage geht, mit welchen konkreten Maßnahmen der Gesetzgeber gegen Kinderpornografie vorgehen soll, zeigt sich in ethischer Hinsicht eine merkwürdig konfuse Wertediskussion und in ordnungspolitischer Hinsicht [...] die immer noch verschämt überspielte Ohnmacht des Staates gegenüber der globalen Disponierbarkeit jeglicher Informationsproduktion und -verarbeitung.“ In Zusammenhang mit der Erläuterung des besagten Kinderpornografiegesetzes und dessen „Schicksal“ gibt er eine sehr differenzierte Einschätzung der Wertediskussion, die von den Befürwortern und Gegnern des Gesetzes geführt wurde, und weist auch auf die Schwachstellen der jeweiligen Argumentation hin: So würden die Befürworter die Problematik „staatliche(r) Eingriffe in die menschliche Kommunikation“ zu wenig beachten. Die Gegner weist er indessen auf den blinden Fleck ihrer Argumentation hin: „Die Zensurgegner ignorieren indes, dass im Rechtsstaat zum einen die Ahndung eines als kriminell erkannten Tatbestandes nicht vom Wirkungsgrad der gerade zur Verfügung stehenden Ahndungsmaßnahmen abhängig gemacht werden darf und dass zum anderen die Frage, ob weitere Bereiche der Internetkommunikation staatlichen Kontrollmaßnahmen unterworfen werden sollen, in jedem einzelnen Fall einem gesonderten Gesetzgebungsverfahren anheim zu geben ist.“ Ergänzend zur gesetzlichen Regelungsthematik stellt Peters das „Bündnis gegen Kinderpornografie“ vor, mit dem eine europäische Datenbank eingerichtet werden soll, was er als „ehrgeiziges Ziel“ bewertet. Letztlich hält er die „Entwicklung einer neuen Rechtskultur, nämlich eines realitätsadäquaten technischen Organisationsrechts“ für eine der vielversprechendsten Lösungswege, um die durch die digitalen Medien verursachten Herausforderungen in den Griff zu bekommen.

Andrzej Kiepas reflektiert in seinem Beitrag „Medien in der Kultur der realen Virtualität – zwischen Freiheit und Unterdrückung“, inwieweit sich durch die neuen Informationstechnologien das Verhältnis von Subjekt und Gesellschaft verändert.

Bezeichnend für die „Entstehung der neuen kulturellen Wirklichkeit“ seien (unter Rückbezug auf Castells Diagnose der zukünftigen „Netzgesellschaft“) folgende Merkmale: eine „Differenzierung“ der gesellschaftlichen und kulturellen Teilbereiche, eine Unterscheidung in interaktiv Handelnde und solche, die in Interaktionen einbezogen werden, gemeinsame Erkenntnismuster und die Bildung neuer kultureller Milieus. Bedingt durch die virtuelle Realität würden sich auch neue Bedingungen für die Realisierung von Freiheit und die Wahrnehmung von Verantwortung ergeben.

Welche Herausforderungen sich für die Medienethik aufgrund der neuen Medientechnologien stellen, beschreibt Klaus Wieglerling in seinem Beitrag „Imaginäre Lebenswelten – Ausblick auf künftige Handlungsstrategien und -konzepte“. Er geht davon aus, dass sich „[u]nsere Wahrnehmung, die alltägliche wie die Kunst und Wissenschaft“, durch intelligente Informationsumgebungen (z. B. Ubiquitous Computing, Pervasive Computing oder Ambient Intelligence) neu gestalten wird. Verbunden damit seien neue Formen des Eintauchens in fiktionale Welten („Immersion“) und „informationstechnologische Aufrüstungen unseres Körpers“ sowie „Steuerungen und Gleichschaltungen unseres Handelns“ über „virtuelle Agenten“. Dies führe dazu, dass wir „in imaginären Lebenswelten leben“ und die Umwelt „mehr denn je durch die Brille apparativer Medien sehen“ würden. Wenn die Medien selbst nicht mehr wahrnehmbar sind, sondern mit der Wirklichkeit verschmelzen, verändern sich die Voraussetzungen für ein ethisches Handeln, denn: „Nur was sich bemerkbar macht, kann von uns kontrolliert und gesteuert werden.“ Aufgabe der Medienethik sei es, einen öffentlichen Diskurs über notwendige Kontroll- und Steuerungsmöglichkeiten des technischen Systems sowie „Ausstiegsoptionen“ zu initiieren. Bezogen auf die Gewaltthematik würden sich aus Sicht von Wieglerling durch die neuen technischen Möglichkeiten der Immersion vor allem negative Wirkungen auf unseren psychischen Zustand abzeichnen, da Gewalt somit unmittelbar erfahrbar werde und ggf. Traumatisierungen hervorrufen könne. Sollten mediale Gewalterlebnisse zukünftig *unmittelbar* wahrgenommen werden können, wie Wieglerling prognostiziert, würde sich für die Medienwirkungsdiskussion eine völlig neue Situation ergeben, denn dann wäre das Konstrukt einer Trennung von ‚medialer‘ und ‚realer‘ Erfahrung endgültig aufzugeben.

## 9 RESÜMEE

Zusammenfassend lassen sich folgende Aufgaben für eine zukünftige Mediengewaltforschung definieren: *Wertefragen* sollten mehr in den Blick genommen werden, z. B. welche Bedeutung die Werte des sozialen Miteinanders und kommunikative ‚Tugenden‘ im Kommunikationsverhalten spielen und inwieweit ein Transfer von einer virtuellen in eine nicht-virtuelle Umwelt (oder vice versa) erfolgt. Sowohl im Kontext von Cyber-Mobbing als auch bei der Gewaltrrezeption sollten *Gender-Aspekte* stärker fokussiert werden: z. B. die Frage, ob die Geschlechterrollen-Stereotypisierung bei dargestellter Gewalt das Frauen- bzw. Männerbild von Jugendlichen negativ beeinflussen kann oder welche geschlechtsspezifischen Merkmale im

Kontext einer sozial unerwünschten Online-Kommunikation erkennbar sind. Des Weiteren sollten zielgruppengerechte *Präventions- und Interventionsstrategien* in der medienpädagogischen Praxis entwickelt und getestet werden. (Wie lässt sich z. B. die Zivilcourage stärken sowie die Empathiefähigkeit und ethische Urteilskompetenz fördern?) In diesem Zusammenhang könnte der Peer-to-Peer-Ansatz weiter entwickelt werden. Des Weiteren sollte empirisch untersucht werden, welche *Wahrnehmungsmodi* bei der Gewaltrezeption für welche Nutzergruppen bezeichnend sind und ob sich ein dominanter Habitus der distanziert-ästhetischen Bildrezeption, der mit einer ethischen Gleichgültigkeit korreliert ist, herausgebildet hat. Methodisch sollte eine *interdisziplinäre Zusammenarbeit* der Rezeptions- und Wirkungsforschung mit der Mediensemiotik erfolgen und für ein integratives pädagogisch-didaktisches Konzept im Umgang mit medialer und kommunikativer Gewalt ausgebaut werden.

Eine zentrale medienethische Aufgabe im Kontext der Gewaltthematik ist es, ethische Standards im Umgang mit medialen Gewaltphänomenen und Verletzungen in der Medienkommunikation zu definieren und zu begründen. Ziel sollte es sein, eine gesellschaftliche Verantwortungskultur für die Neuen Medien (Internet/Mobile Medien) im öffentlichen Diskurs und in Bildungskontexten nachhaltig einzufordern sowie Anreize für ein ethisches Kommunikationsverhalten zu schaffen. Im Kontext des Steigerungsspiels der Gewalt, das in Bezug auf die Gewaltästhetik (Sulkowska-Janowska), das System (Leschke) oder als Mittel zur Distinktion (Chaker) beschrieben wurde, sollten Impulse gesetzt werden, die eine Unterbrechung des ‚Spiels‘ ermöglichen. Angesichts dessen, dass das Web 2.0 neue Erfahrungsräume und Verletzungsmöglichkeiten mit sich bringt, bedarf es eines Paradigmenwechsels im Gewaltverständnis, mit dem der moralische Verletzungsaspekt in der Medienkommunikation und die Opferperspektive fokussiert werden. Um ethisch zu handeln, muss man handlungsfähig sein und wissen, was man tun kann: So müssten an Schulen gemeinsame Hilfsangebote und Regelungen gegen Cyber-Mobbing und Gewalt erarbeitet und etabliert sowie entsprechend Ängste abgebaut werden. Sollten zukünftig die apparativen Medien, z. B. im Game-Bereich, durch Immersion selbst nicht mehr wahrnehmbar sein und ein Abtauchen in ‚mediale‘ Gewalterlebnisse *unmittelbar* möglich sein, sollten wir uns über möglich Steuerungsfunktionen und Ausstiegsoptionen schon jetzt Gedanken machen.



## BIBLIOGRAFIE

Bourdieu, Pierre (1989): Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Früh, Werner (2001): Gewaltpotentiale des Fernsehangebots. Programmangebot und zielgruppenspezifische Interpretation. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

Grimm, Petra (1996): Filmnarratologie. Eine Einführung in die Praxis am Beispiel des Werbespots. München: diskurs film verlag.

Grimm, Petra/Kirste, Katja/Weiß, Jutta (2005): Gewalt zwischen Fakten und Fiktionen. Eine Untersuchung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen unter besonderer Berücksichtigung ihres Realitäts- und Fiktionalitätsgrades. Berlin: Vistas.

Grimm, Petra/Rhein, Stefanie (2007): Slapping, Bullying, Snuffing! Zur Problematik von gewalthaltigen und pornografischen Videoclips auf Mobiltelefonen von Jugendlichen. Berlin: Vistas (=Schriftenreihe der Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein (MA HSH), Bd. 1).

Grimm, Petra/Rhein, Stefanie/Clausen-Muradian, Elisabeth (2008): Gewalt im Web 2.0: Der Umgang Jugendlicher mit gewalthaltigen Inhalten und Cyber-Mobbing sowie die rechtliche Einordnung der Problematik. Berlin: Vistas (=Schriftenreihe der NLM, Bd. 23).

Hausmanning, Thomas (1992): Kritik der medienethischen Vernunft. Die ethische Diskussion über den Film in Deutschland im 20. Jahrhundert. München: Wilhelm Fink Verlag.

Inhetveen, Katharina (1997): Gesellige Gewalt. Ritual, Spiel und Vergemeinschaftung bei Hardcorekonzerten. In: von Trotha, Trutz (Hrsg.): Soziologie der Gewalt. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, S. 235-260.

KJM (Kommission für Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten) (2010): Kriterien für die Aufsicht im Rundfunk und in den Telemedien. Online: [http://www.kjm-online.de/files/pdf1/Kriterien\\_August\\_20101.pdf](http://www.kjm-online.de/files/pdf1/Kriterien_August_20101.pdf) (Abruf: 11.03.2011).

Merten, Klaus (1999): Gewalt durch Gewalt im Fernsehen? Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

Pohla, Anika (2006): Medienethik. Eine kritische Orientierung. Frankfurt/M. u. a.: Peter Lang.

Schmidbauer, Michael/Löhr, Paul (1996): Das Programm für Jugendliche: Musikvideos in MTV Europe und VIVA. In *Television 9/2*, S. 6-32.

Schwind, Hans-Dieter et al. (Hrsg.) (1990): Ursachen, Prävention und Kontrolle von Gewalt. Analysen und Vorschläge der Unabhängigen Regierungskommission zur Verhinderung und Bekämpfung von Gewalt (Gewaltkommission). Band III, Sondergutachten. Berlin: Duncker & Humblot.

Six, Ulrike/Gimmler, Roland/Vogel, Ines (2002): Medienerziehung in der Familie. Hintergrundinformationen und Anregungen für medienpädagogische Elternarbeit, hrsg. v. Unabhängige Landesanstalt für das Rundfunkwesen. Kiel.

Theunert, Helga (1996): Gewalt in den Medien – Gewalt in der Realität. Gesellschaftliche Zusammenhänge und pädagogisches Handeln. München: KoPäd Verlag.