

## Feilitzen, Cecilia von (2009). Influences of Mediated Violence: A Brief Research Summary. Göteborg: Nordicom. 63 S., 5 €.

Beitrag aus Heft »2010/01: Musik – Die schönste Nebensache«

Forscherinnen und Forscher des International Clearinghouse on Children, Youth and Media haben eine Zusammenfassung der Forschung zum Einfluss medialer Gewalt vorgelegt. Insgesamt überwiegen Arbeiten, die sich mit der Wirkung physischer medialer Gewalt in fiktionalen Filmen oder Programmen beschäftigen, zu symbolischer Gewalt oder Gewalt in Nachrichten gibt es kaum wissenschaftliche Erkenntnisse, was ein Überdenken des gängigen Begriffs ‚mediale Gewalt‘ nahe legt. Gewalt in Film und Fernsehen, Computerspielen, Internet und Handy werden sowohl aus der Medienperspektive sowie aus der Nutzerperspektive betrachtet. Insgesamt überwiegen deutlich die Studien zu Film und Fernsehen. Demnach kann mediale Gewalt hier gerade bei jüngeren Kindern zur Imitation führen. Allerdings ist die Phase der Nachahmung nur sehr kurz. Zudem ist mediale Gewalt nicht als ausschlaggebender Grund für Gewalt in der Gesellschaft herauszukristallisieren, wenn sie auch nicht ohne Einfluss ist: Sie trägt vielmehr indirekt in Interaktion mit signifikanten Eindrücken aus der Realität zu gesteigerter Aggression bei. Insgesamt lässt sich eine reziproke Beziehung zwischen filmischer Gewalt und Aggression feststellen, das heißt, bereits aggressive Kinder fühlen sich von medialer Gewalt angezogen, zugleich bekräftigt mediale Gewalt vorhandene Aggression.

Kinder, die ein gutes Verhältnis zu Eltern, Peergroup et cetera haben und in einem gewaltfreien Umfeld leben, sind weniger gefährdet, durch Medien aggressiv zu werden. Zudem hängt der Einfluss medialer Gewalt auch davon ab, ob die Gewalt im Film gerechtfertigt scheint und folgenlos für die Ausübenden bleibt. So erhöht in der Regel lediglich Gewalt, die als ‚fair‘ und gerechtfertigt wahrgenommen wird, das Aggressionspotenzial. Sobald mediale Gewalt mit eigenen Erfahrungen in Verbindung gesetzt werden kann, löst sie Angst aus. Diese ist generell bei fiktionalen Inhalten größer, außer Kinder verbinden etwa brutale Nachrichtenmeldungen mit ihren Erfahrungen. Auch die These der Gewöhnung an Gewalt durch häufigen Konsum wird von einigen Studien gestützt. Aus der Nutzerperspektive betrachtet zeigt sich, dass viele Rezipienten mediale Gewalt in Film und Fernsehen als Ausgleich zu ihrem als langweilig empfundenen Leben konsumieren. Neben diesem Motiv wird auch die Identitätssuche und Gruppenzugehörigkeit genannt. Das Rezipieren gewalthaltiger Filme etwa dient dazu, sich in die entsprechenden Genderrollen einzufügen oder die eigene Stellung innerhalb einer Gruppe zu behaupten.

Die Erkenntnisse der Forschung zu Gewalt in Film und Fernsehen lassen sich nun nicht ohne Weiteres auf Computerspiele, Internet und Handy übertragen. Bei Computerspielen etwa hat die Interaktivität einen besonderen Einfluss – einige Studien legen die Vermutung nahe, dass durch das direkte Partizipieren und den Spaß an einem Spiel die Desensibilisierung durch Spiele größer ist als durch Filme und Fernsehen; das vor allem auch, da in Spielen Gewalt häufiger gerechtfertigt erscheint und in der Regel nicht oder selten bestraft wird.