

**Gewaltdarstellungen  
im fiktionalen Programm von SRF**

Michel Bodmer  
Version 23.4.2013

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>Einleitende Bemerkungen</b>	<b>3</b>
<b>Gewaltdarstellungen und ihre Wirkungen</b>	<b>3</b>
<b>Faktoren, welche die Wirkung von Gewaltdarstellungen beeinflussen</b>	<b>7</b>
<b>Zum Kontext der Diskussion</b>	<b>8</b>
<b>Gesetzliche Vorschriften</b>	<b>10</b>
<b>Gewohnheiten und Bedürfnisse des Fernsehpublikums</b>	<b>11</b>
<b>Konsequenzen für die Programmierung fiktionaler Sendungen im Schweizer Radio und Fernsehen</b>	<b>12</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>14</b>

## Einleitende Bemerkungen

Das Thema Gewaltdarstellungen in den Medien löst immer wieder heftige Diskussionen aus. Die Meinungen zu Ursachen von Gewalt, Wirkungen von Gewaltdarstellungen und Schutzmassnahmen für die Jugend gehen stark auseinander, erst recht, wenn das Thema auf internationaler Ebene diskutiert wird. Verschiedene Länder beziehungsweise Kulturen haben unterschiedliche Vorstellungen davon, wovor etwa die Jugend im Bereich Gewaltdarstellung in den Medien zu schützen ist und womit sie umgehen kann. Selbst innerhalb der Schweiz herrschen zum Beispiel in Bezug auf Altersfreigaben für Kinofilme nach wie vor unterschiedliche Regelungen von Kanton zu Kanton.

Es herrscht in unserem Kulturkreis weitgehende Übereinstimmung bezüglich der Ideale und Prinzipien publizistischer Ethik, doch deren Umsetzung in die Praxis ist alles andere als eindeutig und verbindlich in Worte zu fassen. Die Formulierungen in den Gesetzen sowie in den EU- und EBU-Richtlinien klingen zunächst nachvollziehbar, denn wer möchte schon Gewalt «verharmlosen oder verherrlichen», die Darstellung von «sinnloser Gewalt» verteidigen oder gar mit dem Programm «zu Gewalt auffordern». Sobald man jedoch mit konkreten Bildern und Filmen umgeht, erkennt man, wie unscharf diese Begriffe, wie fließend die Grenzen sind und wie subjektiv der Blick des Betrachters ist.

## Gewaltdarstellungen und ihre Wirkungen

In Medien, Forschung und Publikum ist man sich weitgehend einig, dass Gewalt ein Phänomen bezeichnet, das in der Realität seit jeher existiert, aber negativ bewertet wird. Schon die genaue Definition von Gewalt ist aber nicht ganz einfach. Der Psychologe Herbert Selg etwa versteht darunter «vor allem angedrohte oder ausgeübte physische Aggression, die mit relativer Kraft oder Macht einhergeht.» Es gebe gewiss auch psychische Gewalt, aber diese sei wenig erforscht (Selg, 1997, S. 50).

Das zentrale Element der Gewalt wäre somit Aggression, doch diese ist nicht nur negativ. Ohne Aggressivität wären Ehrgeiz, Kreativität, Produktivität und andere positive Werte unserer Gesellschaft undenkbar. Erst wenn sie sich körperlich gegen andere Menschen richtet und ein Individuum anderen seinen Willen aufzwingt oder destruktiv handelt, kann von Gewalt die Rede sein. Es gilt also zwischen Gewalt und Aggression zu differenzieren.

Was die Definition von psychischer Gewalt angeht, wie sie zum Beispiel im so genannten «trash tv» verbreitet ist, so mag ein Kriterium dienlich sein, das in den EBU-Richtlinien steht, nämlich dass «jede Art von Gewalt eine Verletzung der Menschenwürde darstellt».

Selbst physische Gewalt wird in unserer Gesellschaft in gewissen Kontexten legitimiert und belohnt: Der Staat beansprucht für sich ein Gewaltmonopol, indem Sicherheitskräfte unter bestimmten Bedingungen Gewalt anwenden dürfen, um Recht und Ordnung zu wahren. Auch in manchen Sportarten wird Gewalt angewendet, im Rahmen bestimmter Regeln, und damit lassen sich Preise und Anerkennung gewinnen. Die oft beschworene «gewaltfreie Gesellschaft» ist daher utopisch.

Den Begriff «**Gewaltdarstellung**» definiert der Medienwissenschaftler Udo Michael Krüger sehr breit als «Beiträge, in denen Gewalt thematisiert, beziehungsweise ausgeübt und mindestens ein Element der Gewaltstruktur sichtbar dargestellt wird: Täter, Tat/Ereignis, Opfer, Betroffene, Schaden».

Die im Laufe der Jahrzehnte von der Medienforschung postulierten möglichen **Wirkungen von Gewaltdarstellungen** lassen sich gemäss Selg (1997) in folgende Hauptkategorien einteilen, die weitgehend als Varianten von Lerntheorien zu verstehen sind:

**Habitualisierungsthese:** Gewaltdarstellungen führen zu einer Gewöhnung und Abstumpfung, die sich zu einer Gleichgültigkeit gegenüber Gewaltdarstellungen entwickelt und schliesslich bei Konfrontationen mit Gewalt im realen Leben zu einem Mangel an Mitgefühl für die Opfer führt.

**Stimulations- beziehungsweise Imitationsthese:** Gewaltdarstellungen wirken als Modelle aggressiven Verhaltens und fördern den Abbau von Aggressionshemmungen sowie eine mehr oder minder direkte Nachahmung des dargestellten Verhaltens. Selg (1998) kommt zum Schluss, dass die Darstellung eines bestimmten zum Beispiel kriminellen Verhaltens in den Medien höchstens als «Auslöser» dienen kann für «etwas, was längst im Kopf vorhanden und vorstrukturiert ist». Kurzfristige direkte Nachahmungen von Mediengewalt durch Kinder seien «oft spielerische und letztlich harmlose Formen von Aggressionen. Dafür, dass Gewalt oder gar Verbrechen durch Medien hinreichend motiviert werden, gibt es keinen Beweis» (Selg 1998, S.37). Der Erziehungswissenschaftler Dieter Lenzen (2003) hält die Kausalitätsannahme bei Wirkungsuntersuchungen grundsätzlich für problematisch, denn: «Wir haben es immer mit Kovarianzen zu tun: Ereignisse unserer Wirklichkeit sind auf das Zusammenwirken sehr vieler Variablen zurückzuführen, die wir nicht isolieren können.» Lenzen bezweifelt, dass «normal entwickelte» jugendliche Betrachter je unfähig wären, zwischen vorgespielter Wirklichkeit und Realität zu unterscheiden. Im Unterschied zu einem realen Menschen, der ein Vorbild beziehungsweise Bild werden könne, sei eine mediale Figur bloss ein «Bildbild», dem gemäss der menschlichen Differenzierungsfähigkeit kaum grosse Bedeutung zuzuschreiben sei.

**Inhibitionsthese:** Durch den Konsum von Gewaltdarstellungen werden Ängste geweckt, die zu einer Aggressionshemmung führen. Selg (1998) spricht von einem Bumerang- oder Reaktanzeffekt, indem die Darstellung von Gewalt, welche bestraft wird, zu einer Hemmung der Aggressionsbereitschaft beim Betrachter führen kann.

**Katharsisthese:** Das Betrachten von Gewaltdarstellungen führt zu einem Abbau eigener Aggressionen beim Betrachter. Selg (1998) verwirft die Katharsisthese und weist stattdessen auf den möglichen Abbau von Aggressionen durch den Reaktanzeffekt hin. Andere Forscher beobachten aber Phänomene, die die Katharsisthese durchaus stützen (s. unten unter «Abreagieren von Aggression»).

Weitere, weniger geläufige, aber für die Diskussion wertvolle Thesen zur Wirkung von Medien und Gewaltdarstellungen sind die folgenden:

**Kognitive Dissonanz:** Selg (1998) stellt fest, dass der Betrachter das, was er in den Medien sieht, anhand seines Vorwissens und seiner Wertevorstellungen überprüft und eventuell ablehnt oder annimmt. Je weniger der Betrachter (aufgrund seiner Unreife oder psychischen Labilität) sozialisiert ist und über gefestigte Wertevorstellungen verfügt, desto eher ist er anfällig auf Einflüsse der Medien, auch negative. Generell gilt: Bei der Beurteilung eines Werks ist nicht so sehr auf einzelne Gewaltdarstellungen zu achten wie auf die Gesamtaussage eines Films.

**Kognitive Verwirrung:** Selg (1998) weist darauf hin, dass Medien oft ein falsches Menschenbild vermitteln und Verwirrung erzeugen. So werde etwa in der Pornographie ein völlig falsches Bild von Mann und Frau in Bezug auf Sexualität vermittelt. (Ähnliches gilt freilich in Bezug auf andere Genres: In Krimis etwa erscheinen die Menschen zumeist als Täter, Opfer oder Ermittler, was auch nicht der Realität entspricht.)

**Robespierre-Affekt:** Gemäss einer Untersuchung von Jürgen Grimm (1998) erzeugen Gewaltdarstellungen nicht eine homologe Nachahmung. Wenn aber der Text beim Betrachter am Ende eine moralische Empörung erzeugt, kann diese sich in Aggression umsetzen, vor allem auf der politischen Ebene. Weil die Moral nun die Aggression scheinbar stützt und legitimiert, wirkt sie nicht mehr als hemmender Faktor. (Beispiel: Ein Propagandafilm über die Misshandlung und Ausbeutung von Indios durch skrupellose weisse Grossgrundbesitzer regt sein Publikum kaum dazu an, ebenfalls Indios zu misshandeln, sondern vielmehr die bösen Grossgrundbesitzer zu stürzen.)

**Medienwirkung zweiter Ordnung:** Reale Gewalttäter, die sich angeblich an medialen Gewaltdarstellungen orientierten und mit Publizität belohnt werden, können selbst tatsächlich Nachahmungstäter anregen, die die gleiche öffentliche Beachtung ergattern wollen (Grimm, 1998, S. 20). Gerade im Falle von so genannten «Amokläufen» beziehungsweise erweiterten Selbstmorden und «school shootings» ist das offenbar der Regelfall. Aus diesen Gründen wird in den Medien auch wenig von Selbstmorden berichtet, da solche Meldungen bei ohnehin suizidal veranlagten Menschen als Auslöser funktionieren können.

Wieso sehen sich Menschen seit jeher Gewaltdarstellungen an, wenn ihre Wirkung scheinbar nur negativ ist? Gibt es **Belohnungen und Nutzen des Betrachtens von Medien und Gewaltdarstellungen**? Hier einige neuere Beobachtungen aus der Forschung:

**Rollenspiel:** Lenzen (2003) meint, dass die Medien «neue Betrachtungsweisen verschiedener Themen» liefern. Wer sich einen Film anschaut, schlüpfe dabei via Identifikation mit einer Filmfigur in eine andere Rolle und wechsele danach wieder in seine normale Rolle zurück. «Die Pubertätszeit dient zu nichts anderem, als (solche Rollenwechsel) zu lernen.» Rollenwechsel müssten nicht als Problem dastehen, «sondern man kann sagen: 'Wie schön, dass es Filme gibt, die mich ständig zwingen, meine Rollen zu wechseln und damit zu üben, was ich in meiner Lebenswirklichkeit brauche'. Wir sind doch längst alle Menschen, denen viele einzelne und völlig unterschiedliche Rollen abverlangt werden.» In diesen Zusammenhang gehört auch das Prinzip der Selbstbespiegelung: Der Betrachter vergleicht sich mit Modellen und definiert sich selbst mit Hilfe von Vorbildern, die er billigt, und anderen, die er ablehnt. Für Jürgen Barthelmes (2002), den Leiter des Deutschen Jugend-Instituts, sind die Medien auch der «Spiegel für unseren Schatten»; viel Menschliches, was wir im Alltag verdrängt haben, weil es bedrohlich ist, kommt uns in den Medien wieder entgegen, und wir müssen uns damit auseinandersetzen.

**Angst-Lust:** Im Unterschied zu einer gerne verbreiteten Ansicht herrscht in der Schweiz und in Westeuropa seit gut einem halben Jahrhundert eine für die meisten sehr friedliche Zeit, in welcher dem Durchschnittsbürger konkrete Alltagserfahrungen mit Gefahr und Gewalt fehlen. Als Überbehütete suchen wir den Nervenkitzel, vorzugsweise in Form eines «sicheren Risikos», wie der Psychologe Peter Vitouch (1997) es formuliert. Dieser Nervenkitzel kann die Form von Risikosportarten annehmen oder auch immer haarsträubenderen Bahnen auf Rummelplätzen; eine praktische und beliebte Alternative ist das Anschauen von Filmen, die Angst machen, bei denen man als Betrachter selbst aber nie physisch in Gefahr ist, sowie Videospiele, in denen man sich virtuell Mord und Totschlag aussetzt.

**Angsttraining:** Vitouch (1997) hat im Rahmen einer Studie mit Kindern, die entweder angstneurotische Störungen hatten oder über einen Sterbefall in der Familie nicht hinwegkamen, festgestellt, dass gerade diese «Angstgruppen» in aussergewöhnlichem Masse Gewaltfilme sehen wollten und damit ihre ungenügenden Angstbewältigungsstrategien trainierten. Gerade durch das wiederholte Betrachten eines Films konnten die Kinder Sicherheit gewinnen, indem sie Kontrolle über die Geschichte bekamen und sich auf spielerische Weise immer

wieder stärkeren Angstinhalten annähern konnten. Vitouch weist darauf hin, dass diese Desensibilisierungsstrategie nicht immer von Erfolg gekrönt ist; der Angstreiz kann zu gross sein, der Erlebnisrahmen sollte möglichst eine Stützsituation sein, d.h. dass das Kind nicht allein schaut, sondern umgeben von den Eltern oder einer Peer Group; es kann sich in extremen Fällen ein neurotischer Wiederholungszwang einstellen, der den Betrachter nicht weiterbringt und wo von aussen interveniert werden muss.

**Stärkung des Selbstwertgefühls:** Ähnlich wie Vitouch beobachtet auch Gerard Jones (2002), dass gerade Kinder, die jeden Tag ihre reale Ohnmacht erleben, ihr Selbstwertgefühl stärken können, indem sie über ein fiktionales Geschehen in Form von Film oder Videospiele die Kontrolle übernehmen und sich ausserdem mit Heldenfiguren identifizieren, die durchaus auch gewalttätig sind. Das spielerische Ausleben solcher Phantasien, sei es in Form von Medienkonsum oder Kampfspielen, hat generell positive Auswirkungen auf die Entwicklung des Kindes; nur in äusserst seltenen Extremfällen nimmt das Selbstwertgefühl realitätsfremde und aggressive Formen an, die sich schädlich auswirken.

**Abreagieren von Aggression:** Obwohl die Katharsis-Hypothese immer wieder als widerlegt bezeichnet wird, sind Phänomene zu beobachten, die zumindest in eine ähnliche Richtung gehen: Nicht nur Jones (2002) berichtet von Erregungszuständen beim Betrachten von gewalthaltigen Filmen, die sich zuerst steigern, am Ende jedoch abgebaut sind. Jones erwähnt wie Selg (1998), dass Kinder oft im Anschluss an gewalthaltige Filme noch während kurzer Zeit spielerisch nachahmen, was sie gesehen haben, dies von einer Umsetzung in reales Handeln jedoch weit entfernt sei.

Spannungen, die im Alltag entstehen, lassen sich auch auf andere Weise abbauen, indem sie zuerst hochgepuscht werden: Sport als Aktivität oder Zuschauererlebnis, aber auch Sex und kreative Tätigkeiten wie Musik, Kunst etc. steigern bei der Ausübung die Erregung, ehe diese - im Idealfall - nach einem Erfolgserlebnis wieder abgebaut wird. Steht am Ende jedoch Frustration oder Empörung, stellt sich vermutlich der oben beschriebene Robespierre-Affekt ein, der zu kompensatorischen Aggressionen führt, welche keinen Nachahmungscharakter haben. Dies kann man etwa bei Videogamern beobachten, die das erstrebte Level nicht erreicht haben, oder bei Fussballfans, die mit dem Ausgang eines Spiels nicht zufrieden sind.

**Initiation:** Gemäss dem Psychologen und Konfliktforscher Christian Büttner stellt die Indizierung von «jugendgefährdenden» Gewaltfilmen und Computergewaltspielen eine Kennzeichnung der Macht der Erwachsenen dar und signalisiert, «welche kulturellen Bilder Erwachsene von Kindern scheiden», in zweierlei Hinsicht: «Sie markieren das, womit Jugendliche sich unbedingt auseinandersetzen müssen, wenn sie einen so verbotenen Aspekt des <Geheimnisses> Erwachsensein ergründen wollen (was verboten ist, ist besonders interessant) und es wird ein Tabubereich geschaffen, der die Auseinandersetzung um den Gegenstand im pädagogischen Feld wenn nicht unmöglich macht, so doch erheblich erschwert.» Dabei könnte in heutigen zivilisierten Gesellschaften, wo die alten, oft mit Schrecken und Gewalt verbundenen Initiationsrituale verschwunden sind, das Erlebnis medialer Darstellungen eine ähnliche Funktion wie jene übernehmen. Der psychosoziale Ablauf des Heranwachsens «an eine Realität, in der auch Angst, Schmerz, Sexualität, Hass und Grausamkeit eine grosse Rolle spielen», habe sich nicht «zivilisieren» lassen, und Büttner ortet ein Bedürfnis nach Filmen, die diese Themen enthalten. In der gemeinsamen Auseinandersetzung damit könnten Erwachsene den Jugendlichen diese Übergangsphase erleichtern.

**Wirkungslosigkeit:** Selg hält nichts von der bisweilen vertretenen These, dass Medien gar keine Wirkung auf den Betrachter ausüben, und führt als Gegenbeispiel die Werbung an, die dadurch obsolet würde. Er räumt jedoch ein, dass Medien vor allem Kurzzeitwirkungen zeitigen und Langzeitwirkungen noch zu wenig dokumentiert sind. Ausserdem gesteht Selg (1998) ein, dass verschiedene Filme

verschiedene, sich widersprechende Lernimpulse vermitteln. Solche Widersprüche können Denkanstöße sein, die «dazu beitragen, ein negatives Weltbild, das man aus einigen Filmen bezieht», zu relativieren und zu differenzieren.» Mit anderen Worten: Die eigentliche Gefahr lauert - wie bei so manchen Dingen im Leben, etwa der Ernährung - in Einseitigkeit und Exzess; wer sich verschiedenen und widersprüchlichen Medieneinflüssen, zum Beispiel aus verschiedenen Filmen und Genres, aussetzt, läuft weniger Gefahr, sich von Gewaltdarstellungen negativ beeinflussen zu lassen.

## **Faktoren, welche die Wirkung von Gewaltdarstellungen beeinflussen**

Die möglichen Wirkungen von Gewaltdarstellungen sind also vielfältig und variabel. Allerlei **immanente und äusserliche Faktoren** sind dabei im Spiel und müssen berücksichtigt werden:

- **Art der Gewaltdarstellung:** Wird Gewalt explizit in Szene gesetzt oder impliziert? Suggestiert die Darstellung den Schein von Realitätsnähe oder signalisiert sie Fiktion und Phantasie? Wird die Gewalt ästhetisiert oder werden ihre Folgen als abstoßend dargestellt? Identifiziert man sich als Betrachter mit dem Täter oder mit dem Opfer?
- **Kontext und dramaturgischer Stellenwert:** Wird die Gewalt belohnt oder bestraft? Erscheint sie als gerechtfertigte Lösung eines Konflikts? Sind am Ende des Films beziehungsweise des Seherlebnisses alle Untaten gesühnt oder weckt der Ausgang der Handlung Empörung?
- **Erlebnissituation:** Sieht sich der Betrachter eine Gewaltdarstellung im Kino an, zu Hause oder in einem Forschungslabor? Sieht er sie freiwillig und gezielt, zufällig oder gar gezwungenermassen (als Teil eines wissenschaftlichen Versuchs oder unter dem Druck einer Peer Group)? Kann er sie vollständig ansehen oder wird das Erlebnis abgebrochen? Kann er sie (zum Beispiel auf Video) wiederholt ansehen und kontrollieren? Schaut er allein oder im stützenden Kreis der Familie oder einer Peer Group?
- **Soziokulturelle und psychologische Parameter,** die der Betrachter mitbringt: Welche ethischen, politischen, religiösen Werte vermittelt die Gesellschaft, welcher der Betrachter angehört? Welche Werte vermittelt die Familie, die Peer Group? Erlebt der Betrachter im Alltag reale Gewalt, als Opfer, Täter oder Zeuge? Wie steht es um die emotionale Stabilität, Imaginationsfähigkeit, Empathiefähigkeit des Betrachters? Welchem Geschlecht, welchem Alter gehört der Betrachter an? Kann der Betrachter zwischen Realität und Fiktion beziehungsweise Phantasie unterscheiden oder ist diese Differenzierung behindert?
- **Jeweilige momentane Lebenssituation und Stimmung des Betrachters:** Steht der Betrachter vorgängig unter Stress; ist er frustriert, aggressiv, traurig; depressiv, ängstlich? (Dieselbe Gewaltdarstellung kann bei ein und demselben Betrachter zu verschiedenen Zeiten verschiedene Reaktionen hervorrufen; auch der Umstand, ob die Gewaltdarstellung zum ersten oder wiederholten Male gesehen wird, spielt eine Rolle.)

## Zum Kontext der Diskussion

Wollte man Wirkungsforschung seriös betreiben, müsste man all diese Faktoren berücksichtigen und von Fall zu Fall gegen einander abwägen. Das ist freilich illusorisch. Dennoch reden manche Forscher, Staatsvertreter und Politiker immer wieder von eindeutigen Kausalitäten und einheitlichen, objektiv fassbaren Wirkungen. Es lohnt sich daher, ein paar eher philosophische Betrachtungen darüber anzustellen, vor welchem **Kontext** die ganze Diskussion um Gewaltdarstellungen stattfindet und wieso sie zum Teil so vehement geführt wird. Denn die Subjektivität der Wahrnehmung gilt nicht nur für das Betrachten von Gewaltdarstellungen, sondern auch für die Einschätzung der ganzen Problematik.

Jede Generation misstraut der nächsten und traut ihr weniger zu. Je älter wir werden, desto konservativer werden wir. Wir hängen am Bestehenden, denn wir wissen um dessen Wert und um seine Vergänglichkeit, wir wissen, wie verletzlich der Mensch ist, und lehnen deshalb Gewalt und Destruktivität in jeder Form ab. Deshalb fürchten wir uns vor der Aggression, den unkontrollierbaren Energien der Jugend, die unsere Ordnung gefährden, und verdrängen dabei gerne, wie wichtig es für uns selbst war, das Bestehende zerstören oder umstürzen zu wollen beziehungsweise Träume und Phantasien zu haben, die nicht immer salonfähig waren. Nur wenige stehen dazu, dass sie sich in ihrer Jugend auch mal zu Banden zusammenrotteten, Radau machten, vielleicht gar Ladendiebstähle begingen oder Tiere quälten, bevor sie sich schliesslich zu anständigen Erwachsenen mauserten.

Mehr denn je sind Kinder und Jugendliche in der heutigen urbanen Gesellschaft überbehütet, kontrolliert und eingeschränkt. Andererseits lehnen manche Eltern alte Autoritätsmodelle ab, finden aber kein taugliches Ersatzmodell, um ihren Kindern die notwendigen Grenzen und Strukturen zur Ausbildung ihrer Identität zu bieten, was zu *laisser-faire* und Permissivität führen kann. So wachsen viele Kinder zu Hause weitgehend orientierungslos auf und scheren sich kaum um die oft diffus kommunizierten und selten spürbar gelebten Werte ihrer Eltern. Das erzeugt bei den Eltern ein Unbehagen, das nicht nur in *Sorge um die Kinder*, sondern auch in *Angst vor der Jugend* umschlägt. Da ertönt denn prompt der gesellschaftliche Ruf nach mehr Kontrolle, und die Medien müssen als dankbare Sündenböcke herhalten.

Jedes neue (Massen-)Medium erntet zunächst einmal Misstrauen, und das seit der Antike: die Schrift, das Theater, der Buchdruck, die Zeitungen, dann die Groschenromane, später das Kino, die Comics, das Fernsehen und die Videokassette; neuestens sind es Computerspiele und das Internet. In jedem neuen Medium lauert der Teufel, der die Jugend und damit die Gesellschaft endgültig ins Verderben stürzt. Eine solche Dämonisierung hilft aber nicht weiter, sondern verhärtet die Fronten. Andererseits ist eine völlige Kontrolle über den Medienkonsum der Jugend unmöglich; überall und allenthalben haben Kinder und Jugendliche aktiv und willentlich oder passiv und zufällig Zugang zu Medien aller Art.

Man darf die Verhältnismässigkeit nicht aus den Augen verlieren: So geben praktisch alle Forscher heute zu, dass die wesentlichen Ursachen, die zu einer allfälligen Zunahme von Jugendgewalt und -kriminalität führen, weitgehend in sozioökonomischen Bereichen sowie in real vorgelebter und erfahrener Gewalt zu suchen sind. Trotz Tausenden von Studien ist kein einziger Fall dokumentiert, wo eine Gewalttat monokausal auf das Betrachten von Gewaltdarstellungen zurückgeführt werden konnte. Und das obschon Milliarden von Menschen tagtäglich die Produkte der Unterhaltungsindustrie konsumieren.

Wenn fiktionale Gewaltdarstellungen einen Einfluss auf das Verhalten ihres Publikums haben, dann nur als kleines Glied in einer langen, äusserst komplexen Kette von sozialen, kulturellen, psychologischen und biografischen Faktoren: den Lebensbeziehungen der beteiligten Menschen; dem genetischen und intellektuellen



Potenzial; der Erfahrung von Liebe, Geborgenheit und gewaltfreien Konfliktlösungen im Kindesalter; der Bildung von ethischen Grundvorstellungen; der Entwicklung eines gesunden Selbstbewusstseins; einer Gefühlswelt, zu der auch Zuneigung, Trauer, Freude und Dankbarkeit gehören; der Einstellung zu Herrschaft und materieller Macht; der Möglichkeit zur freien Entfaltung; den gesellschaftlichen Strukturen; den Hemmungen gegenüber aggressivem Verhalten; dem persönlichen Stresspotenzial und den eigenen Stressbewältigungsmechanismen und so weiter.

Wenn die Medienforschung sich in einem Punkt einig ist, dann in diesem: Es gibt keinen totalen Schutz vor Gewaltdarstellungen und anderen unwillkommenen Medieninhalten. Eltern und Erzieher müssen deshalb mit Kindern und Jugendlichen über Medien und deren Inhalte im Gespräch bleiben, und sie müssen ihnen beibringen, zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden. Kindern und Jugendlichen muss gestattet werden, Fiktion zu genießen und Phantasien zu entwickeln, doch sollten sie dazu angehalten werden, medial vermittelte (und reale) Modelle zu hinterfragen, wenn ihnen diese als Vorbilder für eigenes Verhalten dienen sollen.

## Gesetzliche Vorschriften

Als **juristische Richtlinie** gilt in der Schweiz generell **die Regelung über Gewaltdarstellungen im Strafgesetzbuch StGB Art. 135**: «Wer Ton- oder Bildaufnahmen, Abbildungen, andere Gegenstände oder Vorführungen, die, ohne schutzwürdigen kulturellen oder wissenschaftlichen Wert zu haben, grausame Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder Tiere eindringlich darstellen und dabei die elementare Würde des Menschen in schwerer Weise verletzen, herstellt, einführt, lagert, in Verkehr bringt, anpreist, ausstellt, anbietet, zeigt, überlässt oder zugänglich macht, wird mit Gefängnis oder mit Busse bestraft.»

«Darstellungen von schutzwürdigem kulturellem oder wissenschaftlichem Wert, d.h. Darstellungen von künstlerischer, dokumentarischer und historischer Bedeutung, welche die Verwerflichkeit von Gewalttätigkeiten bewusst machen wollen, (werden) vom Tatbestand nicht erfasst ...» (vgl. Donatsch, Hrsg. StGB, 2006, S. 220)

Zu den Kriterien für den «kulturellen oder wissenschaftlichen Wert», welcher ausmacht, dass entsprechende Gewaltdarstellungen «nicht tatbestandsmässig» sind, steht im «Kurzkomentar» zum Schweizerischen Strafgesetzbuch von Stefan Trechsel (2. Auflage, Zürich, 1997, S. 478): «Der Begriff der Kultur ist so weit zu verstehen, dass der Hinweis auf die Wissenschaft ein Regelbeispiel darstellt ... Hinsichtlich der Kunst ist etwa an die Darstellung von Höllenqualen (zum Beispiel Bosch) zu erinnern, oder an moderne Künstler wie Arnulf Rainer oder Stanley Kubrick (dessen *Clockwork Orange* zweifellos zur Kunst zu schlagen ist...). Entscheidend ist allein die echte künstlerische Intention, nicht das Gelingen...; die Beurteilung muss nach Kriterien der Fachwelt erfolgen, nicht nach Durchschnittsanschauungen ... Zur Kultur gehören historische Darstellungen, zum Beispiel der mittelalterlichen Strafrechtspflege mit Folter und grausamen Hinrichtungen, oder neuere Phänomene wie die Verfolgungen im Nationalsozialismus oder im Stalinismus, bis hin zur zeitgenössischen Berichterstattung, zum Beispiel durch *amnesty international*. ... Strafbar bleiben somit nur Darstellungen, die ohne ernsthaften Bezug zur Wirklichkeit und ohne echten Sinnzusammenhang aus einer Anhäufung sich steigernder Brutalität bestehen. Im Zweifel muss freigesprochen werden...»

**Das revidierte Radio- und Fernsehgesetz (RTVG)** und die **Radio- und Fernsehverordnung (RTVV)**, die per 1. April 2007 in Kraft getreten sind, sehen ähnliche Grenzen vor:

### **RTVG, Art. 4: Mindestanforderungen an den Programminhalt**

<sup>1</sup> Alle Sendungen eines Radio- oder Fernsehprogramms müssen die Grundrechte beachten. Die Sendungen haben insbesondere die Menschenwürde zu achten, dürfen weder diskriminierend sein noch zu Rassenhass beitragen noch die öffentliche Sittlichkeit gefährden noch Gewalt verherrlichen oder verharmlosen. ...

<sup>3</sup> Die Sendungen dürfen die innere oder äussere Sicherheit des Bundes oder der Kantone, ihre verfassungsmässige Ordnung oder die Wahrnehmung völkerrechtlicher Verpflichtungen der Schweiz nicht gefährden.

### **RTVG, Art. 5: Jugendgefährdende Sendungen**

Programmveranstalter haben durch die Wahl der Sendezeit oder sonstige Massnahmen dafür zu sorgen, dass Minderjährige nicht mit Sendungen konfrontiert werden, welche ihre körperliche, geistig-seelische, sittliche oder soziale Entwicklung gefährden.

#### **RTVV, Art. 4: Jugendschutz**

<sup>1</sup> Veranstalter von frei empfangbaren Fernsehprogrammen haben jugendgefährdende Sendungen akustisch anzukündigen oder während ihrer gesamten Sendedauer mit optischen Mitteln zu kennzeichnen.

- **Die Programmverantwortlichen bei SRF halten sich an die erwähnten allgemein gebilligten Beobachtungen zu Gewaltdarstellungen sowie an den Strafgesetzbuchartikel 135 und an das RTVG, Art. 5.**

#### **Gewohnheiten und Bedürfnisse des Fernsehpublikums**

Der Bürger als Konsument legt Quantität und Qualität der Nutzung von Gewaltdarstellungen in den Medien primär selbst fest, je nach seinem Geschmack, seinen Bedürfnissen und Rezeptionsgewohnheiten, und lässt sich dabei nicht gerne bevormunden. Dieses individuelle Verfügungsrecht gilt es auch bei der Nutzung von Gewaltdarstellungen zu berücksichtigen. Mit Ausnahme der rechtlichen Definition des Erlaubten legt das Individuum seine Grenzen selber fest, wobei seine Interessen und Bedürfnisse sowie seine eigene Sensibilität beziehungsweise sein persönlicher Grenzwert bezüglich Spannung und Angst-Lust oder genussvoller Erregung alle eine Rolle spielen und diversen Einflüssen unterworfen sind.

Bei der Darstellung von Gewalt ist der **Unterschied zwischen Opfer- und Täterperspektive** zu berücksichtigen. Die Darstellung aus der Opferperspektive wird von den Zuschauern nicht gleich erlebt wie die Darstellung aus der Täterperspektive, was zu einem Paradox in der Diskussion um die legitime Form der Gewaltdarstellung führt:

Die Opferperspektive, die zwar ethisch richtig ist, indem sie die negativen Folgen der Gewalt erfahrbar macht, wird vom Zuschauer als unangenehm empfunden. Entsprechende Filme, die also Gewalt als verwerflich darstellen, wie es das Gesetz fordert, werden in einem Fehlschluss als verwerfliche Filme bezeichnet, da sie beim Zuschauer eine unangenehme Erregung bewirkt haben. Sie sind deshalb beim breiten Publikum auch nicht beliebt. Die Darstellung aus der Täterperspektive hingegen macht dem Zuschauer die Identifikation leicht, da sie nicht mit Mit-Leiden verbunden ist und vielmehr das stellvertretende Ausleben von Aggression erlaubt. Sie wird daher als angenehmer empfunden und eher toleriert; ein erfolgreicher Einsatz von Gewalt ohne negative Folgen für den Täter kann aber die Vorstellung fördern, dass Gewalt ein legitimes Mittel zur Konfliktlösung und zur Durchsetzung von Wünschen und Interessen sei. Dies macht entsprechende Filme und Serien für die Aufnahme ins Medienangebot in ethischer Hinsicht problematisch, aber gewaltbereite Film- und Serienhelden von James Bond bis Jack Bauer sind und bleiben Lieblinge der gebührend zahlenden Zuschauer, die mit solchen Programmen unterhalten werden wollen.

## **Konsequenzen für die Programmierung fiktionaler Sendungen im Schweizer Radio und Fernsehen**

Gewalt ist nur eines von zahlreichen Elementen fiktionaler Programme, die für das Publikum attraktiv sind: Die Identifikation mit Helden, die sich gegen Widerstände durchsetzen; der Sieg des Guten über das Böse; die aufschlussreiche Spiegelung des eigenen Daseins; Fluchten in Traumwelten und Utopien; Trost; Humor und so weiter - das alles kann neben der Gewalt oder auch ganz ohne sie stattfinden und das Publikum begeistern. Tatsächlich machen Filme und Serien, welche gewalttätigen Genres wie Thriller, Action oder Horror angehören, einen kleinen Teil des fiktionalen Programms des Schweizer Fernsehens aus. Dieses besteht zur Hauptsache aus Dramen, Romanzen und Komödien, Soaps und Sitcoms, in denen vornehmlich positive Werte vermittelt werden. Gewalt an sich und für sich allein hingegen soll und kann nicht dazu dienen, Publikum um jeden Preis anzulocken.

Wie ausgeführt, bringen psychologische und soziologische Untersuchungen laufend neue Erkenntnisse ans Licht, welche belegen, wie uneindeutig die Wirkung der Medien im allgemeinen und von Gewaltdarstellungen im besonderen eigentlich ist. Den gewissenhaften Programmverantwortlichen, die das Problem der Gewaltdarstellung ernstnehmen und die Debatte aufmerksam verfolgen, stellt sich nun aber täglich die pragmatische Frage: Welches sind die Punkte, in denen sich die meisten Experten einig sind, welches sind die gesetzlichen Vorschriften, und welche konkreten Folgen haben diese Rahmenbedingungen für die Gestaltung des Fernsehprogramms?

Die **Bilanz der Gewalt-Diskussion** lautet, nüchtern betrachtet, wie folgt:

- **Gewalt ist verwerflich.**
- **Die Ausübung von realer Gewalt gefährdet Leib und Leben und ist daher verwerflicher als ihre bloss mediale Darstellung, deren Gefährdungspotenzial höchstens abstrakt ist.**
- **Gewaltdarstellungen haben verschiedene Wirkungen auf verschiedene Zuschauerinnen und Zuschauer, wobei Darstellungen aus der Opferperspektive ethisch richtig, aber unbeliebt sind, während Darstellungen aus der Täterperspektive populärer, aber ethisch fragwürdig sind.**
- **Mündige Erwachsene mit einem soliden Wertesystem lassen sich von fiktionalen Gewaltdarstellungen kaum in ihrem Verhalten beeinflussen.**
- **Kinder, Jugendliche und psychisch labile Menschen laufen am ehesten Gefahr, von Gewaltdarstellungen negativ beeinflusst zu werden.**

Das mehrheitlich erwachsene Fernsehpublikum hat einen berechtigten Anspruch auf Unterhaltung ohne die Bevormundung, die unter dem Aspekt des Jugendschutzes betrieben wird. SRF kann nicht verpflichtet werden, rund um die Uhr jugendfrei zu programmieren, und muss auch nicht dafür sorgen, dass keine der ausgestrahlten Sendungen als noch so kleines Glied in einer komplexen Kette von Ursachen wirken kann, die einen psychisch labilen Menschen zur Anwendung von Gewalt führt.

Die Programmverantwortlichen von SRF halten sich bei der TV-Programmierung von fiktionalen Programmen mit Gewaltdarstellungen an die gesetzlichen Vorschriften und die SRF Jugendmedienschutzrichtlinien.

**Aus Rücksicht auf Kinder und Jugendliche sowie die Sensibilität des breiten Publikums wird generell dafür gesorgt, dass die ZuschauerInnen von SRF möglichst nicht ungewollt mit fiktionalen Darstellungen von Sex, Gewalt oder anderen heiklen Inhalten konfrontiert werden, die für sie nicht geeignet sind bzw. an denen sie Anstoss nehmen könnten. Dies wird zum einen mit der zeitlichen Platzierung der Sendungen im Programm und zum andern mit akustischen und visuellen Warnungen erreicht.**

Für den Umstand, dass manche Minderjährige spät programmierte Sendungen mit dem Videorecorder aufzeichnen und dann zu einem für sie günstigeren Zeitpunkt ansehen, kann SRF ebenso wenig wie für den illegitimen Zugriff Jugendlicher auf Miet- und Kaufkassetten beziehungsweise DVDs; die Privatsphäre liegt im Verantwortungsbereich der Eltern. Der sogenannte «**V-Chip**», mit dem sich der Empfang von Sex- und Gewaltprogrammen in entsprechend ausgestatteten Fernsehgeräten blockieren lässt, mag manchen Eltern als Hilfe erscheinen, stellt jedoch keine echte Lösung, sondern nur eine Verdrängung des Problems dar - ganz abgesehen davon, dass der erwähnte Konsum von nicht jugendfreien Programmen ab Videokassette, DVD oder Internet damit nicht verhindert werden kann.

Die Programmverantwortlichen plädieren für die Fortsetzung der Diskussion und begrüßen und unterstützen die Arbeit der Medienpädagogik im Bereich der Erziehung. **Problematisch ist letztlich nicht so sehr die Gewaltdarstellung selbst, sondern ihre unreflektierte Rezeption.** Nur durch die gemeinsame Auseinandersetzung mit Medien im Unterricht und im Elternhaus lernen Kinder und Jugendliche, mit Gewaltdarstellungen umzugehen und sie zu hinterfragen. Die Programmverantwortlichen ihrerseits beanspruchen das Recht, die oben erwähnten Kriterien und gesetzlichen Vorschriften bei der Gestaltung des Programms nach eigenem Gutdünken und aufgrund ihrer Erfahrung zu handhaben. Dass es dabei auch weiterhin zu Reibungen und Meinungsverschiedenheiten mit Publikum und Kritik kommen wird, ist unvermeidlich, aber letztlich auch zu begrüßen, denn nur so kann die Diskussion weitergeführt werden.

## **Bibliographie (Auswahl):**

Jürgen Barthelmes, «Gewalt und Medien - Nachdenken nach Erfurt», DJI 2002

Christian Büttner, «Gewaltzensur und Lust an der Gewalt» in *tv diskurs* 14/00

Jürgen Grimm, «Der Robespierre-Affekt» in *tv diskurs* 5/98

Gerard Jones, «Killing Monsters», 2002

Dieter Lenzen, «Das Problem ist die Kausalitätsannahme», Interview mit Joachim von Gottberg in *tv diskurs* 23/03

Herbert Selg, «Psychologische Wirkungsforschung über Gewalt in Medien» in *tv diskurs* 2/97

Herbert Selg, «Filmhelden als Gewaltmodell?», Interview mit Joachim von Gottberg in *tv diskurs* 6/98

Stefan Trechsel, «Schweizerisches Strafgesetzbuch, Kurzkommentar», 1997

Peter Vitouch, «Gewaltfilme als Angsttraining?», Interview mit Joachim von Gottberg in *tv diskurs* 2/97

## **Schweizer Radio und Fernsehen**

Media Relations

Zürich, 23. April 2013