

# Gewaltzensur und Lust an der Gewalt

Christian Büttner

## Anmerkung:

1

Ernst Federn ist Sozialarbeiter und Psychoanalytiker, der während des Nationalsozialismus sieben Jahre im KZ, z. T. zusammen mit Bruno Bettelheim, unter extremem Terror gelitten hat. In den fünfziger Jahren wirkte er an der österreichischen Strafrechtsreform mit.

## Inszenierung der Wirklichkeit

In der Rezension zu einem modernen Theaterstück heißt es: „so'n bisschen Gewalt hab' ich ja ganz gern“, sagt die verwitwete Nachbarin, die überall ihre Nase reinsteckt, aber sie meint nur die Horrorfilme im Fernsehen. Auch andere stecken bei dem kleinen Kind im Parterre die Nase rein: der Frührentner lauscht sogar mit dem Ohr am Fußboden, die Fürsorgerin schaut über alles hinweg – hinterher hat niemand von nichts gewusst[...] [Das Schauspiel] [...] kreist um einen Fall von alltäglicher, vielleicht tödlicher Kindesmisshandlung. Doch das Kind, um das sich alles dreht, ist auf der Bühne weder zu sehen noch zu hören.“ (Der Spiegel 16/1993, S. 246)

Ähnlich verhält es sich mit vielen Diskussionen besorgter Pädagogen um die Gewalt in den Medien. Die Kinder selbst kommen nicht zu Wort, allenfalls in Antworten auf die Fragen, die sich Wissenschaftler ausgedacht haben, um wiederum bestimmte Antworten zu hören. Über die tiefer liegenden Motive, warum sich Wissenschaftler oder Jugendschützer so oder so äußern, kann man nur spekulieren. In den siebziger Jahren machte das Bonmot die Runde, dass ein kommunaler Jugendschützer sich deshalb so intensiv mit dem Schutz vor Horror- und Gewaltfilmen beschäftige, weil er sich von Amts wegen und deshalb grenzenlos diese Filme anschauen könne.

Auch heute ist man in der fachlichen Beurteilung des Phänomens „Mediengewalt“ nicht sehr viel weiter: Immerhin wird nicht mehr hin- und herdiskutiert, ob und wie denn die mediale Gewalt für Kinder und Jugendliche schädlich sei, allerdings immer noch, wie man den Zugang dazu verhindern könne. Inzwischen gibt es zwar die EU-Fernsehrichtlinie und die Kennzeichnung jugendgefährdender Sendungen,

aber keine klare Linie der Erwachsenen unserer Gesellschaft, sich selbst gewissermaßen als Modell den Gewaltkonsum im Fernsehen zu beschneiden. Im Gegenteil: Es sieht so aus, als sei die Lust am Grauen sogar noch steigerungsfähig. Ich erinnere hier nur an die so genannten Reality-Shows oder die alltäglichen Action- und Kriminalfilme, an die man sich längst gewöhnt zu haben scheint.

Der Fernsehgewalt steht inzwischen, verglichen mit den siebziger Jahren, in denen die intensive pädagogische Diskussion begann, aber ein durchaus ernst zu nehmender Anstieg brutaler Gewalt in Konflikten nicht nur bei Kindern und Jugendlichen gegenüber – und zwar Konflikten, die früher eher in einem verbalen Missklang als in blutigen Tragödien endeten. Hinzu kommen Extremformen, bei denen sich Kinder und Jugendliche in tödlichen Rache-Impulsen gegen ihre Autoritäten, seien es Lehrer, Erzieher oder Eltern wenden. Die Inszenierung der Gewalt in den Medien scheint ihr Gegenstück in der Wirklichkeit gefunden zu haben. Und nach einer Verschnaufpause im Hinblick auf die aggressiven Tendenzen in der Weltpolitik, der Perestroika, steht nach Golfkrieg und Somalia, Fremdenhass, Jugoslawischem Bürgerkrieg, Kosovo und Tschetschenien die reale Gewalt der Erwachsenenwelt wieder unmittelbar vor der Tür. Kann man diese den Kindern und Jugendlichen anlasten, etwa weil sie zu viele und zu grausame Filme sehen? Oder ist die Lust an medialer Gewalt nicht auch ein Spiegel der Kinder und Jugendlichen, den sie den Erwachsenen vorhalten und in dem diese ihre eigene Gewaltbereitschaft erkennen könnten?

## Literatur:

Männlichkeitsideal aus dem Computerspiel:  
Gordon Freeman ist der Held von *Half-Life 2*.



Ernst Federn<sup>1</sup> vertritt zur „Lust“ an der Gewalt eine sehr provokative These: „Der Mensch ist das bösartigste und gewaltsamste Wesen, das auf dieser Erde zu finden ist. Er ist vor allem das einzige Wesen, das an der Anwendung der Gewalt größte Freude empfindet, so großes Vergnügen in der Tat, dass er lange und mühevoll Gedankenarbeit nur dazu verwendet, wie Gewalt besser, länger, vergnüglicher und vor allem wirksamer angewendet werden kann. Die Gewalttätigkeit und Bösartigkeit der Spezies Mensch ist so offensichtlich und so alt, dass die Erzählungen von friedlichen Zeiten dem Bereich der Legenden und Märchen angehören und unter diesen nur eine ganz kleine Minderheit darstellen. Wie bösartig und gewalttätig selbst der scheinbar friedlichste Mensch ist, können Sie schon aus der Sprache ersehen, die voll von blutrünstigen Ausdrücken ist. ‚Köpfe rollen in der Politik und der Verwaltung‘, ‚ich bring dich um‘ wird in den nettesten Familien gesagt, ‚willst du nicht mein Bruder sein, so schlag ich dir den Schädel ein‘, ‚den könnte ich stundenlang in die Goschen haun‘ sind ja nur einige der gebräuchlichsten Ausdrücke. Es ist erstaunlich, dass trotz überwältigender Beweise für die Gewalttätigkeit der Spezies Mensch, die Forschung Aggression und Gewaltanwendung als etwas Abzulehnendes, ja sogar Pathologisches betrachtet [...]. Für diejenigen, die sich mit der These schwer tun, dass der Mensch [...] ein vor allem gewalttätiges Wesen ist, darf als Trost gesagt werden: gewalttätig nur gegen den [...] als minderwertig eingestuft.

Gegen den Gleichwertigen besitzt auch der Mensch jene Gewalt- und Tötungshemmung, die wir aus dem Tierreich kennen. Wer diese These anerkennt, wird damit auch erkennen, dass nicht Gewaltlosigkeit das realisierbare Ziel

Die Lust an medialer Gewalt – ein Spiegel, den Jugendliche der Erwachsenenwelt vorhalten?

einer humanen Gesellschaft ist, sondern das Prinzip der ‚Gleichheit alles dessen, was Menschenantlitz trägt‘ [...]“ (Federn 1985, S. 10f.)

Ernst Federns These ist vielleicht nur auf den ersten Blick schockierend, weil ungewöhnlich. Wenn man sich jedoch die Verhältnisse der Menschen untereinander anschaut, wird man sehen, dass Gewalt zumeist die Folge von Ungleichheit der Menschen ist – ob es sich um Gewalt gegen Frauen, Fremde oder Behinderte handelt. Aber nicht nur die erwachsenen Beziehungsverhältnisse enthalten diese Ungleichheiten. Sie sind auch und vor allem in unseren Verhältnissen zu Kindern und Jugendlichen wieder zu finden. Und sie haben dort eine wichtige Bedeutung für die psychosoziale Entwicklung. Dies zeigt sich nicht zuletzt an der Art und Weise, wie mit Gewalt, Erziehung und Medien umgegangen wird. Davon soll in den nächsten Abschnitten die Rede sein.

### **Pädagogik oder Strafe?**

Ich beginne gleich mit dem entscheidenden Unterschied zwischen Kindern und Erwachsenen im Bereich der Mediengewalt. Die Indizierung von Gewaltfilmen und Computergewaltspielen kennzeichnet die Macht (meist apostrophiert als Verantwortung) der Erwachsenen. Es ist aber nicht nur einfach ihre Macht. Die Definition des Verhältnisses entlang des Zugangs zu bestimmten Themen ist auch ein wesentliches Signal dafür, was es überhaupt heißt, erwachsen zu sein. Wenn also die Indizierung oder das Verbot von Horror- und Gewaltfilmen sowie entsprechenden Computerspielen deutliche Signale für Kinder, Jugendliche und Pädagogen setzt, welche kulturellen Bilder Erwachsene von Kindern scheiden, so sind sie es vor allem in zwei Aspekten:

- Sie markieren das, womit Jugendliche sich unbedingt auseinander setzen 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.



„Willst du nicht mein Bruder sein, so schlag ich dir den Schädel ein.“ – Vom Sprichwort zum Duell. *Straßen in Flammen*, 1984).

Männerbilder in Filmen entsprechen allgemeinen Vorstellungen über das Geschlechterverhältnis. – *Small Soldiers*.



Wer als Pädagoge nicht bei der nur selten erfolgreichen Verbots- und Strafandrohungserziehung stehen bleiben möchte, sondern seinen Einfluss auf Kinder und Jugendliche durch die Überwindung letztlich auch der kulturellen Distanz zu vergrößern versucht, heimst sich schnell den Vorwurf ein, sein Klientel nicht nur nicht mit der nötigen Energie von dem Gefährlichen fern zu halten, sondern es geradezu noch zu dem Verderblichen zu ermuntern. Distanz in der pädagogischen Beziehung ist aber das, was das Klientel dem Einfluss des Pädagogen fast vollständig entzieht. Gerade dort nämlich ist Nähe und Bindung zu Kindern und Jugendlichen vonnöten, wo diese in besonderem Maße von Horror und Gewalt fasziniert sind, einerlei, ob im Film oder in der Realität. Die besonders Faszinierten sind nämlich oft diejenigen, die über ihre Faszination an Gewalt und Horror ihre tiefen Ängste und ihre immensen Sehnsüchte nach Sicherheit und Geschütztheit ausdrücken.

Aber selbst wenn man dies weiß, so ist es in Pädagogenkreisen dennoch meist verpönt, sich in dem Genre auszukennen, selbst wenn man privat ein Faible für Horror- und Gewaltfilme haben mag: Es gilt als pädagogische Alltagsweisheit, dass „schlechtes“ Kulturgut „schlecht“ macht, auch wenn man diese These selten oder nie überprüft und aus der Kenntnis des sozialen Hintergrunds seines Klientels eigentlich um die Ursachen für „schlechtes“ Verhalten wissen müsste: Vernachlässigung und reale Gewalterfahrungen.

Wenn man nach dem Effekt fragt, den Horror- und Gewaltfilme auf Kinder und Jugendliche haben könnten, dann müsste dieser Frage erst einmal eine andere Frage vorausgehen:

- Warum greifen Kinder und Jugendliche überhaupt freiwillig nach solchen Filmen, sehen sie sich mehr oder weniger gerne an und riskieren dafür sogar Strafen?
- Warum konfrontieren sie sich mit Bildern der Angst und des Grauens und
- was bewirken diese in ihnen bzw.
- welche Wirkungen erhoffen sich die Zuschauer?

Ich gehe davon aus, dass nur in Extremfällen Kinder und Jugendliche regelrecht gezwungen werden, sich solche Horror- und Gewaltfilme anzuschauen (wie z. B. im Fall eines geschiedenen Vaters, der seinen elfjährigen Sohn bei des-

sen Besuchen regelmäßig vor den Bildschirm zwang, um ihm die abscheulichsten Filme vorzuführen mit dem Zweck, dem Kind absichtlich Angst einzujagen und sich an seiner Panik zu weiden). Bei dem freiwilligen Anschauen solcher Filme wäre nach dem Sinn zu fragen, den die Beschäftigung mit Angst, Gewalt und Sexualität in einer Lebensphase hat, die von Problemen des Übergangs vom Kind zum Erwachsenen geprägt ist.

### Die dreizehnte Tür

In der Übergangsphase vom Kind zum Erwachsenen hat in allen Kulturen und zu allen Zeiten die Art und Weise eine große Rolle gespielt, wie vor allem männliche Jugendliche ihre Angst beim Schritt in die Welt der Erwachsenen überwinden. Diese Angst wurde und wird besonders effektiv aktualisiert durch die Konfrontation mit Horror und Gewalt.

Nun leben wir in einer kulturell hoch entwickelten zivilisierten Gesellschaft am Ende des 20. Jahrhunderts, und man könnte meinen, solche archaischen oder barbarischen Formen, wie sie in den literarisch durchaus auch wertvoll beurteilten Produkten z. B. der Indianerliteratur beschrieben werden, seien als Übergangsritual vom Kind zum Erwachsenen nicht mehr nötig. Man muss aber davon ausgehen, dass es in der menschlichen Entwicklung psychosoziale Abläufe gibt, die sich nicht oder nur unvollständig „zivilisieren“ lassen: das Heranwachsen an eine Realität, in der auch Angst, Schmerz, Sexualität, Hass und Grausamkeit eine große Rolle spielen. Die meisten der Filme und Videos, um die es hier geht, von Erwachsenen für Erwachsene hergestellt, enthalten diese Themen und erfreuen sich auch bei vielen Erwachsenen großer Beliebtheit. Offenbar wird mit solchen Filmen ein „Bedürfnis“ gestillt, für das es in der realen Welt keine vergleichbaren Entsprechungen gibt oder das nicht, wie in so genannten primitiven Kulturen, ritualisiert worden ist, etwa als Initiationsritual.

Der Jugendschutz hat in diesem Sinne die Funktion, die Grenze zwischen Kindern und Erwachsenen festzustecken, ohne allerdings gleichzeitig soziale Situationen oder Gelegenheiten anzubieten, an denen der Übergang vom Kind zum Erwachsenen erprobt werden könnte oder gar erfolgen kann. Seit unzähligen Generationen schon ist dieser Übergang in den westlichen Kulturen fließend und durch keine





allgemein verbindlichen Rituale geregelt. Gleichwohl finden sich Rudimente solcher Übergangsriten in vielen der Horror- und Gewaltfilme wieder (manchmal direkt markiert mit dem Schild "Enter at your own risk"). Die fehlenden offiziellen Möglichkeiten der Mannbarkeitsprüfung (die in totalitären Gesellschaften mehr oder weniger ausgeprägt vorhanden sind bzw. waren) werden wahrscheinlich durch selbst hergestellte von solchen Kindern und Jugendlichen ersetzt, für die es keine etwa durch die Eltern vorgegebenen übergangsähnlichen Erziehungsrituale gibt und die – will man sie konsequent anwenden – eine große Energie kosten. Dies gilt besonders für die Kinder und Jugendlichen, deren Eltern sich wenig oder gar nicht um die psychosozialen Belange ihrer Kinder kümmern. Horror- und Gewaltfilme haben sich in den siebziger Jahren u. a. auch als ein Medium erwiesen, in dem Jugendliche bevorzugt ihre initiationsähnlichen Rituale abhalten: Nur der gilt als „erwachsen“, der auch noch die grauslichsten Scheußlichkeiten aushalten kann (Wer kotzt, zahlt die Leihgebühr!) oder an besonders brutalem Verhalten gegenüber Frauen Gefallen findet.

Horror- und Gewaltfilme können in diesem Sinne auch als Übergangsmedien verstanden werden (wobei es sich nur um einen scheinbaren Übergang handelt, da ja solche Filme öffentlich nicht zu diesem Zweck akkreditiert sind) zu einer Erwachsenenwelt, zu der auch gehört, dass es legitimierte Horror- und Gewaltfilme sowie Pornos gibt. Und um eine Erwachsenenidentität zu erlangen, muss man sich unter besonderen Umständen möglicherweise auch mit diesen Aspekten auseinandersetzen,

- wenn sie von der persönlichen Biographie her „an der Reihe sind“,
- bei dem einen Jugendlichen früher,
- bei dem anderen später,
- bei einem dritten überhaupt nicht und
- bei einem vierten viel länger als bei den meisten anderen.

Freizeitverhalten von Jugendlichen ist historisch immer davon abhängig gewesen, was in der Erwachsenenkultur jeweils produziert und angeboten wurde, ob es um Schundromane, Comics, Horror- und Gewaltfilme oder um grausame Computerspiele ging und geht. Dass es sich bei dem Horror- und Gewaltfilmkonsum



Die schrillsten Töne des Punk – von der Erwachsenenkultur vereinnahmt (*Klassenfeind*, 1982).

der Jugendlichen um ein Übergangs- oder besser Durchgangsphänomen handelt, wird auch durch quantitative Längsschnittuntersuchungen bestätigt: Ab einer bestimmten Altersstufe nimmt die Faszination an Horror- und Gewaltfilmen deutlich ab, die Jugendlichen wenden sich dann im Allgemeinen verstärkt der Popmusik zu. Lediglich einige wenige bleiben am Medium Horror- und Gewaltfilme „kleben“. Und wenn man in die Biographien dieser Menschen schaut, wird man mehr oder weniger deutlich erkennen können, dass es bestimmte situative Momente gibt, die weit stärker das Schicksal dieser Kinder und Jugendlichen bestimmen als diese Filme: Der Dauerkonsum kann dann als Symptom für das Leiden an Einsamkeit, Minderwertigkeit, Angst und Hass, d. h. als Folge extrem kränkender Lebenserfahrungen verstanden werden.

An dem Phänomen des jugendlichen Rechtsradikalismus und der Gegenkultur neonazistischer Rockbands, Computerspiele oder auch Gewaltfilme kann man eine ganz ähnliche Bedeutung festmachen. Die Gegen- und Subkultur galt bisher ja eher als ein „linkes“ (Übergangs-) Reservat, das die herrschenden Strukturen und die als einengend empfundene Autorität der Leitfiguren aus der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen im Visier hatte. Im Zuge der Radikalisierung nach „rechts“ zeigt sich der adoleszente Affront zum einen als ein Signal für die Schwäche der alten Autoritäten, zum anderen als das noch verbliebene Schockmittel, nachdem die herrschende (Erwachsenen-) Kultur auch noch die schrillsten Töne des Punk vereinnahmt und die schauerlichsten Szenen der Horrorfilme zur postmodernen Ästhetik stilisiert hat (vgl. Baumann 1989).

Dass es sich bei den Horror- und Gewaltfilmen tatsächlich um ein Übergangs- bzw. Durchgangsphänomen handelt, dafür spricht ein weiteres quantitatives Ergebnis aus empirischen Untersuchungen: Obwohl es außerordentlich viele indizierte Horror- und Gewaltfilme gibt, sind es vergleichsweise doch nur einige wenige, die immer wieder von Kindern und Jugendlichen als die „besten“ bezeichnet werden. Of-

fenbar ist es nicht so sehr die einzelne Gewalt- oder Horrorszene als vielmehr eine bestimmte Filmgeschichte, die mit ihren Horror- und Gewaltmetaphern in besonderem Maße die entwicklungspsychologischen Übergangsprobleme der Kinder und Jugendlichen trifft. Zentrale Momente sind dabei höchstwahrscheinlich

- die dargestellte Unfähigkeit der (Film-)Erwachsenen, mit moralisch einwandfreier Autorität angstmachende Ereignisse und Situationen in den Griff zu bekommen
- sowie die Lust auf und die Angst vor erwachsenen Äußerungsformen von Sexualität (die, wenn sie denn von den [Film-]Jugendlichen praktiziert wird, grausam bestraft wird).

In diesen Inhaltsaspekten ist die Herausforderung der sexuellen (erwachsenen) Begegnung von pubertierenden Jungen und Mädchen enthalten, die für viele, vor allem männliche Jugendliche auch heute noch hoch angstbesetzt ist.

Die (freiwillige) Beschäftigung jüngerer Kinder mit medialer Gewalt mag aus zwei Gründen ebenfalls dafür sprechen, dass eines der tragenden Motive die Orientierung an der Erwachsenenwelt und am Erwachsenwerden ist. Zum einen befinden sich Kinder gleich welchen Alters auf diesem Weg. Auch der Dreijährige möchte gerne so wie die Helden alle Abenteuer bestehen können – und das umso mehr, je kleiner und hilfsbedürftiger er ist (vgl. Trescher 1982). Das kindliche Phantasma heroischer Allmacht – und dazu gehört auch die uneingeschränkte Ausübung von Gewalt – hält ja keiner Realitätsprüfung stand. Zum anderen gibt es keine Beziehungskultur oder -rituale in unserer Gesellschaft, die Kindern und Jugendlichen verbindlich zeigen könnten, was zum Erwachsensein gehört und was nicht. Im Gegenteil: Kindsein heißt heute zumeist, sich weder in der Familie noch in den pädagogischen Institutionen auf den Schutz der Erwachsenen verlassen zu können, schon gar nicht auf der Straße. Und die Konsumindustrie hat längst die Kinder ihren Erziehungsberechtigten entfremdet. Die vielen neueren Filme mit kindlichen Hauptdarstellern, die aufgrund des Versagens der Erwachsenen selbst ihr Schicksal in die Hand nehmen, mögen dafür ein Ausdruck sein.

Ein Wort noch zu der Faszination an Computerspielen. Auch sie enthalten einen hohen Anteil an kindlichen Allmachtsphantasien, ob es darum geht, sich am Bildschirm die gewünschte Welt zu erschaffen, sich mit mehreren Leben gleichzeitig auszustatten oder im ungefährlichen Probehandeln – wie einstmal in den Rollenspielen des Kindergartens – die gefährlichsten Abenteuer zu bestehen. Meist wird die heftigste eigene Brutalität durch die Brutalität der feindlichen Unmenschen legitimiert. Die Bilderwelten der Computerspiele enthalten dazu das entsprechende Szenario der Angreifer, gegen die man sich durch perfektes Training schützen kann, ebenso wie die Entdeckung von gefährlichen Räumen in fremden Häusern oder Inseln, die man bereits im Märchen eigentlich nicht hat betreten dürfen. Dem Reiz, den höchsten „level“, den höchsten Gipfel zu erreichen, steht ein Alltag gegenüber, der nur den wenigsten dieses Erlebnis in der Realität bietet. Und der Schatz, den es zu finden gilt, von ihm war ebenfalls bereits in den Märchen die Rede.

### Männerbilder – Frauenbilder

Wenngleich es auf den ersten Blick so aussieht, als werden in den Filmen vorwiegend männliche Themen verhandelt, so sind doch auch Mädchen an der Auseinandersetzung mit „Männlichkeit“ und Macht, so wie sie in den Horror- und Gewaltfilmen präsentiert werden, interessiert (in dem Kultfilm der siebziger Jahre, *Muttertag*, z. B. „siegen“ junge Frauen über männliche Peiniger. Gerade dieser Film war lange Zeit besonders bei Mädchen beliebt!). Es gibt zwar deutliche Unterschiede in den Filmpräferenzen bei Jungen und Mädchen, aber auch Mädchen sind ja in der Pubertät mit inneren und äußeren Entwicklungsvorgängen konfrontiert, für die sie in unserer Gesellschaft ebenso wenig Unterstützung erfahren wie die Jungen. Neuere Untersuchungen zur Sexualaufklärung z. B. belegen, dass es trotz erheblicher didaktischer Anstrengungen und fast schrankenloser Freizügigkeit in der öffentlich legitimierten bildlichen Darstellung von Sexualität bei einer ähnlich ungenügenden Aufklärung geblieben ist, wie sie schon für die Eltern- und Großelterngeneration typisch war.



Ein Kind nimmt sein Schicksal selbst in die Hand: Szene aus *Small Soldiers*.



Horror- und Gewaltfilme sind in ihren Männer- und Frauenbildern über weite Strecken durchaus im Einklang mit den allgemeinen öffentlichen Vorstellungen über das Geschlechterverhältnis. Insofern bieten sie nicht unbedingt einen besonderen Medieninhalt, der gefährlicher wäre als andere Darstellungen. Und das Jungenverhalten, das Mädchen in der Realität erleben, ähnelt dem in diesen Filmen gezeigten, auch ohne dass bereits Dreijährige zu Kennern des Horror- und Gewaltgenres gehören. Insofern sind Horror- und Gewaltfilme nicht dazu geeignet, das Geschlechterverhältnis zu verbessern. Jedoch stehen wir in der Frage, weshalb sich dieses Verhältnis immer wieder neu in der scheinbar gleichen Art zeigt, sei es in Horror- und Gewaltfilmen, in der Werbung oder in Pornoheften an Tankstellen, erst am Anfang qualitativer Forschung. So wird z. B. seit einigen Jahren über die wechselseitige Abhängigkeit in der Täter-Opfer-Beziehung zwischen Männern und Frauen breiter nachgedacht, während sich etwa zur gleichen Zeit eine so genannte Jungenforschung etabliert hat, in der es um die Frage geht, weshalb eigentlich besonders Jungen und Männer zu Gewalttätigkeit untereinander, aber auch gegenüber Frauen neigen.

Möglicherweise lässt sich für Pornofilme etwas deutlicher als für Horror- und Gewaltfilme ein Unterschied bei Jungen und Mädchen feststellen. Solche Filme scheinen für Jungen in erster Linie kollektive Onaniervorlagen darzustellen und sind deshalb für Mädchen kaum interessant. In der Erwachsenenwelt werden diese Filme darüber hinaus u. a. für die Inszenierung familiärer Sexualität durch männliche Familienmitglieder verwendet. Ich gehe davon aus, dass die Erfahrungen realer sexueller Gewalt von Männern/Vätern gegenüber Müttern/Frauen/Töchtern einen bedeutend gefährlicheren Effekt für deren Kinder/Jugendliche haben als die Pornofilme. Solche Formen des Geschlechterverhältnisses hat es wahrscheinlich immer schon gegeben, früher in vielleicht noch viel brutalerer Form, und die Pornofilme können so als die in Szene gesetzten sexuellen (Gewalt-)Phantasien verstanden werden, die es auch ohne diese Filme gäbe. Die erotische Literatur ist dazu voll von Beispielen.

Schließlich die Computerspiele. Inzwischen hat man in vielen Studien nachgewiesen, dass einzelne Mädchen am Computer ein ähnlich starkes Interesse haben können wie Jungen, wenn sie auch vielleicht anders damit umge-

hen. Gleichwohl entspricht die Thematik der meisten Gewaltspiele eigentlich mehr einer typischen Männerinszenierung, die Hauptakteure sind fast immer Männer, es geht um die Heldentaten, die klassischerweise ein Mann vollbringen muss. Man kann daher annehmen, dass die bisherige mediale Gewalt am Computer eher ein Jungen- bzw. Männerthema betrifft.

Junge Frauen besiegen ihre männlichen Peiniger: Muttertag.



Jungenverhalten in der Realität ähnelt dem im Film gezeigten (*Small Soldiers*).

Von der Fernsehserie über das Computerspiel zum Comic: Star Trek-Captain Kirk bekämpft außerirdische Bösewichte.



## Orientierungshilfen

Ob das Anschauen von Horror- und Gewaltfilmen oder Pornos auf den oder die zuschauenden Kinder oder Jugendlichen einen schädigenden Effekt hat, lässt sich wahrscheinlich nur im Einzelfall und aufgrund ausführlicher anamnesterischer Untersuchungen beantworten. Langzeitstudien sprechen eher gegen einen solchen Effekt (was im Übrigen im Einklang stünde mit der Überlegung, dass es beim freiwilligen Anschauen vor allem um *den* Effekt geht, den die Jugendlichen selbst erwarten oder erhoffen). Das Medienverhalten ist letztlich nur ein Teil der Lebenswelt eines Jugendlichen. In der Summe vieler Faktoren, die nicht einmal kausal miteinander verbunden sein müssen, liegt das, was die Biographie eines Jugendlichen ausmacht. Und diese Biographie beginnt

vor seiner Geburt mit den Lebensumständen, in die er hineinwächst, die ihn fördern oder hemmen und ihn letztlich zur Gewaltbereitschaft führen oder ihn so stark machen, dass er eine (Mannbarkeits-)Prüfung auch anders bestehen kann als an Horror- und Gewaltfilmen.

Horror- und Gewaltfilme können zwar als Fixierungspunkte Mosaiksteinchen auf dem Weg zu Brutalität und Grausamkeit sein, sie sind meines Erachtens aber eher Abbilder der inneren Befindlichkeit des Zuschauers: Mit was bin ich z. Zt. gerade beschäftigt, wie nah möchte ich an mein aktuelles (z. B. entwicklungspsychologisches) Thema herangehen? Die Motive dafür können sehr vielschichtig sein, so vielschichtig, dass sich kaum generelle Aussagen über Effekte daraus ableiten lassen.

Ich möchte bei der Frage nach dem, was man als besorgter Erwachsener tun soll – verbieten oder zulassen –, noch einmal auf die Perspektive von Ernst Federn zurückkommen: „Die große Frage ist“, so Ernst Federn, „ob man durch Gewalt zwingen oder durch geeignete Maßnahmen und Überzeugung lenken soll. Das gewaltsame Erzwingen war bisher immer die beliebtere, weil leichtere Form, seinen Nebenmenschen dem eigenen Willen zu unterwerfen“ (Federn 1989, S. 54). Der Einsatz von Gewalt erleichtert, die Angst vor dem Angriff auf die eigene Person zu überwinden. Aber sie hat auch Nachteile: Sie ruft die Vergeltung auf den Plan. Sind deshalb aber die moralischen und pädagogischen Gedanken allein schon Rechtfertigung genug, etwas mit Gewalt zu verbieten, mit dem man als Erwachsener von Kindern und Jugendlichen identifiziert wird?

Solange man das Anschauen von Horror- und Gewalt- sowie Pornofilmen als legitimes „Erwachsenenvergnügen“ gelten lässt, solange muss man auch in Kauf nehmen, dass Kinder und Jugendliche dieses Verhalten als einen Maßstab dafür werten, wie man einmal werden muss. Niemand, der die demokratische Freiheit auch kulturellen Schaffens würdigen kann, mag den Rückschritt eines Diktats, durchgesetzt mit staatlicher Gewalt, befürworten. Man kann also den Problemen des Übergangs vom Kind zum Erwachsenen am besten ohne Gewalt beikommen. Kinder und Jugendliche werden sich für immer neue Verbotsvarianten nämlich immer raffiniertere Zugangsformen suchen oder auf neue kulturelle Produkte übergehen, die ihnen für die Inszenierung ihrer Übergangsprobleme geeignet erscheinen.

Demgegenüber könnte aber ein eindeutigeres Signal dazu, was die Gesellschaft der Erwachsenen für das Jugendalter nicht mehr zu tolerieren bereit ist, von Vorteil sein,

- weil es Kindern und Jugendlichen eine klarere Orientierung im „Chaos“ demokratischen Kulturschaffens bietet und
- weil durch erschwerte Zugangsmöglichkeiten solche Kinder und Jugendliche von der Konfrontation mit Produkten verschont bleiben, die diese von ihrer Entwicklungsdynamik möglicherweise gar nicht nötig haben.

Da es in der Natur des Gegenstands liegt, dass es die Wünsche der Erwachsenen sind, sich als solche von Kindern und Jugendlichen abzugrenzen, und diese Abgrenzung wahrscheinlich nur mit Gewalt durchzusetzen ist, bleibt zu hoffen, dass sich mit einer deutlicheren Setzung von Grenzen etwa in den Bereichen, die Erwachsenen vorbehalten bleiben sollen, auch die Bereitschaft erhöht, Jugendliche beim Übergang zum Erwachsenwerden besser zu unterstützen. Hierzu könnte nicht zuletzt die Wertschätzung dienen, die man den Kindern und Jugendlichen entgegenbringen müsste – und zwar sowohl Pädagogen, Wissenschaftler und Jugendschützer als auch die Eltern.

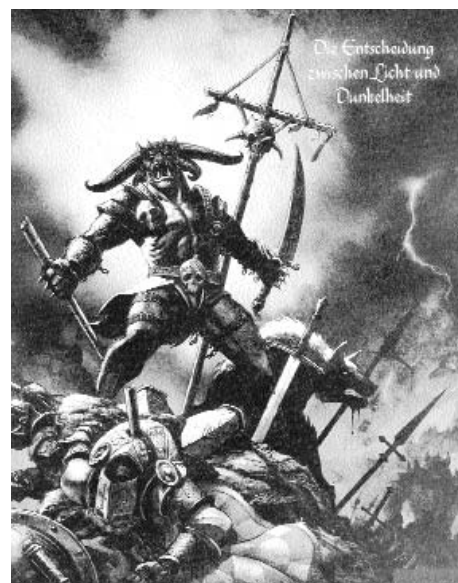
*Prof. Dr. Christian Büttner arbeitet als Psychologe bei der Hessischen Stiftung für Friedens- und Konfliktforschung, Frankfurt a. M.*

**Baumann, H. D.:**  
*Horror – Die Lust am Grauen.* Weinheim 1989.

**Federn, E.:**  
*Psychologie der Gewalt.* In: Arbeitsgemeinschaft der leitenden Strafvollzugsbeamten Österreichs (Hrsg.): *Gewalt im Gefängnis.* Unveröffentl. Manuskript, Pichl 1985.

**Federn, E.:**  
*Versuch einer Psychologie des Terrors.* In: *Psychosozial* 37/1989, S. 53–73.

**Trescher, H.-G.:**  
*Aspekte der Lebenswelt und des Fernsehkonsums von Kindern.* In: *Kinder, Bücher, Medien* 20/1982, S. 13–15.



*Demon World 2 – ein Computerspiel, das Gewalt als typische Männerinszenierung begreift.*