

dies „für Skeptiker ein grausames und blutrünstiges Spektakel“ sein muss. Fromm diskutiert die verschiedenen Wirkungstheorien, zeigt Parallelen zwischen „Massakern“ wie jenem im amerikanischen Littleton und *Doom* auf, betont jedoch, dass die Spiele nie Auslöser der Taten gewesen seien; es habe sich vielmehr um ein „Bündel aus politischem Extremismus, sozialer Unzufriedenheit und Gewaltspielgewohnheit“ gehandelt. Allerdings seien für einen „realen Tötungsakt“ neben einer Waffe auch das nötige Können sowie der Wille erforderlich; und Videospiele lieferten zumindest zwei dieser Komponenten. Andererseits kritisiert Fromm, dass bei den Täterprofilen psychische Labilität, politischer Extremismus und Waffenbesitz „fast komplett ausgeblendet“ würden, wohingegen „dem Spielverhalten eine überdimensionierte Bedeutung“ zukomme. Während das Thema also durchaus ausgewogen behandelt wird, irritiert der Autor immer wieder durch stilistische Freiheiten. Munter mischt er z. B. boulevardjournalistischen und wissenschaftlichen Sprachgebrauch: Eben noch hat der Mörder von Bad Reichenhall seine Schwester mit fünf Schüssen „zerschmettert“, da schreibt Fromm kurz darauf von „Sekundärsozialisationsagenten“. Nicht unbedingt notwendig sind auch die z. T. geradezu genüsslich detaillierten Beschreibungen besonders unappetitlicher Arrangements in den Spielen; gerade *Duke Nukem 3D*, bei dem der Spieler aus den Widersachern „Cyber-Hackfleisch“ machen muss, scheint es Fromm in dieser Hinsicht besonders angetan zu haben. Unübersehbare Mängel gab es

zudem beim Lektorieren des Buches: Man stolpert nicht nur über diverse Tippfehler, sondern auch über Redundanzen (einmal zitiert Fromm innerhalb von neun Seiten zweimal exakt dieselbe Passage aus einem Indizierungsbescheid). Hinzu kommt so manch inhaltlicher Lapsus (aus den Kinoproduktionen *Natural Born Killers* und *Jim Carroll* werden bei Fromm Gewaltspiele). Von diesen Einwänden abgesehen, die vielleicht auch auf einen eiligen Redaktionsschluss zurückzuführen sind, ist Fromms Buch als Plädoyer für Toleranz gegenüber den „Gamern“ durchaus zu begrüßen, wenn er es mitunter auch etwas weit treibt; ausgerechnet *Duke Nukem 3D* führt er als Beispiel für „positive Lernprozesse wie die Förderung der Auge-Hand-Koordination, eine rasche Auffassungsgabe und eine Steigerung des räumlichen Orientierungsvermögens“ an. Beim zweiten Teil des Buches empfiehlt sich allerdings die selektive Lektüre. Fromm bietet zwar bei seinen Gesprächen eine große Bandbreite, doch abgesehen vom Spieleforscher Jürgen Fritz werden überwiegend bekannte Statements abgespult.

Tilmann P. Gangloff

Gewaltpotentiale des Fernsehangebots

Werner Früh liefert mit seiner Studie *Gewaltpotentiale des Fernsehangebots* Erkenntnisse, die die Diskussion über gewalthaltige Medieninhalte befruchten können. Ausgehend vom dynamisch-transaktionalen Ansatz analysiert Früh nicht nur inhaltsanalytisch das Fernsehprogramm, sondern auch rezeptionsanalytisch die Gewaltpotentiale, die den Programmen zugrunde liegen. Er schließt damit eine Forschungslücke zwischen Medieninhalt und potentieller Medienwirkung. Denn „nur wenn sichergestellt ist, dass der Stimulus ‚Gewalt‘ in der Wahrnehmung des Publikums überhaupt existent war, lässt sich behaupten, dass TV-Gewalt zu entsprechenden Wirkungen führte“ (S. 16). So interessiert sich Früh für die Rezeption und Wahrnehmung bzw. Aneignung von Mediengewalt. Für ihn ist Rezeption eine teils durch die Medienbotschaft determinierte, teils modifizierte und teils kreative (elaborierende) Reaktion auf einen Medienstimulus (S. 33). Der Schwerpunkt der lesenswerten Studie von Früh liegt in der Wahrnehmung bzw. Interpretation von Fernsehgewalt durch das Publikum: Nimmt der Zuschauer oder die Zuschauerin spezifische Programmelemente als gewalthaltig oder als nicht gewalthaltig wahr? Um diese Frage zu beantworten, entwarf Früh ein komplexes Methodendesign. Er kombinierte eine Inhaltsanalyse des Fernsehprogramms mit einer Befragung in einer Experimentalsituation. Über 900 Versuchspersonen sahen unterschiedliche TV-Sequenzen und sollten diese nach verschiedenen Krite-



Werner Früh:

Gewaltpotentiale des Fernsehangebots. Programmangebot und zielgruppenspezifische Interpretation. Opladen 2001: Westdeutscher Verlag. 24,00 Euro, 221 Seiten.

rien auf die Gewalthaltigkeit bewerten. Die Sequenzen waren inhaltsanalytisch nach theoretisch hergeleiteten Kategorien codiert. Untersucht wurden u. a. die Modalität (direkt, verbal berichtet, Folgen der Gewalt), der Realitätsbezug (real, fiktional) oder auch der Gewalttyp (physisch, psychisch). Die Befragten sollten die Gewaltszenen hinsichtlich ‚gewalthaltig‘, ‚angsterregend‘, ‚schrecklich/schlimm‘, ‚toll/faszinierend‘ auf einer Skala beurteilen. Die Fusion der Daten aus den beiden Untersuchungsschritten zeigt auf, wie unterschiedlich verschiedene Personen bestimmte Szenen bewerteten. So zeigen die Ergebnisse z. B., dass Frauen sowie ältere Personen insgesamt in demselben TV-Angebot mehr Gewalt wahrnehmen als Männer (S. 86). Die Bildung spielt nur eine sehr schwach messbare Rolle: Besser Gebildete nehmen etwas mehr Gewalt in den Programmen war. Dabei zeigt sich aber auch, dass die Art des Medienstimulus (z. B. real vs. fiktional, physisch vs. psychisch) eine erhebliche Rolle bei der Bewertung ‚gewalthaltig‘ spielt. So werden Szenen mit realer Gewalt in der Tendenz als ‚gewalthaltiger‘ interpretiert, und vor allem Szenen mit physischer Gewalt werden als ‚gewalthaltiger‘ eingestuft als Szenen mit psychischer Gewalt. Interessant ist bei diesem Aspekt auch, dass legitimierte Gewalt, zu der z. B. Staatsgewalt oder Notwehr gezählt werden – egal, ob in realen oder fiktionalen Szenen –, weniger stark empfunden wird. Nach der Feststellung, was als Gewalt interpretiert wird, geht die Untersuchung auch auf ‚affektive Reaktionen‘ (S. 99) ein. Dies wird mit dem Urteil ‚angsterregend‘ erhoben. Hier zeigen

sich Ergebnisse, die einen neuen Aspekt in die Medienwirkungsforschung bringen. So gehen die meisten Forscher von der Tatsache aus, dass sichtbare/dargestellte Gewalt mehr ‚Wirkung‘ hat als verbal berichtete/nicht sichtbare Gewalt. Während Früh in seinem ersten Schritt dies auch bestätigen konnte (S. 91), ergibt sich nun ein anderes Bild. In der Kategorie ‚angsterregend‘ wird verbal berichtete Gewalt fast genauso eingestuft wie sichtbare Gewalt (S. 100). Das Angstpotential ist also gleich hoch. Auf der Ebene der Empathie bzw. des Mitgefühls (Beurteilungskriterium ‚schrecklich/schlimm‘) zeigen die Ergebnisse, dass reale Gewalt als ‚schrecklicher‘ gegenüber fiktionaler Gewalt empfunden wird. Das Wissen: „Es ist wirklich passiert“ führt zu mehr Mitgefühl mit den Opfern (S. 109). Auch hier empfinden Frauen die Szenen häufiger ‚schrecklich‘ als Männer. Direkt sichtbare reale Gewaltvarianten besitzen kaum nennenswerte Faszinationspotentiale (Urteile ‚toll/faszinierend‘), während direkt sichtbare fiktionale Formen auf das Publikum einen durchaus beachtlichen positiven Reiz ausüben (S. 119). In dieser Kategorie bewerten z. T. doppelt so viele Männer wie Frauen Szenen als faszinierend (S. 123). Nach einer Beschreibung der Publikumsreaktionen auf die vorgeführten Gewaltvarianten des Fernsehens geht Früh der Frage nach, wie die Szenen beschaffen sind, die vom Publikum als am gewalthaltigsten eingeschätzt wurden (S. 137ff.). Das sind eindeutig Tötungsdelikte und direkt sichtbare Gewaltszenen. Nachdem sich nun eindeutig gezeigt hat, dass in ein und der-

selben Gewaltszene von verschiedenen Personen ganz unterschiedlich viel Gewalt gesehen wird, geht Früh im Sinne des dynamisch-transaktionalen Ansatzes in seiner Analyse noch einen Schritt weiter. In einer inhaltsanalytischen Untersuchung des Fernsehprogramms verbindet er die Ergebnisse aus der Rezeptionsstudie mit der Inhaltsanalyse. D. h., jeder codierten Gewaltvariante wird ihr ‚Rezeptionswert‘ zugewiesen (S. 182). Dies wird schließlich noch mit den Einschaltquoten der betreffenden Fernsehtage verbunden. „Danach wissen wir erstens, wie viel Gewalt gemäß der normativen Definition von Gewalt im untersuchten Medienangebot enthalten war, zweitens wie aus Sicht des Publikums das Mischungsverhältnis ‚starker‘ und ‚weniger starker‘ Gewaltvarianten in den Programmen gewesen ist, drittens wie viel Gewalt die Publika von Sendungstypen, Programmen etc. an einem bestimmten Tag oder durchschnittlich tatsächlich wahrgenommen haben“ (S. 183). Ein deutlicher Unterschied zeigt sich in dem Vergleich der Sendepunkte zwischen 16.00 und 20.00 Uhr sowie 20.00 und 24.00 Uhr. Im Vorabendprogramm sind deutlich weniger als gewalthaltig interpretierte Szenen zu finden. Besonders interessant ist die Aufspaltung nach TV-Genres: So sind die meisten Szenen, die als gewalthaltig empfunden werden, in den Nachrichten zu finden. Auffällig ist vor allem das Genre Sport. Hier interpretieren viele Zuseher überproportional häufig Gewalthaltigkeit (S. 197). Obwohl in Sportsendungen insgesamt wenig Gewaltszenen zu sehen sind, werden sie, wenn sie doch einmal vorkommen, vom Publikum als besonders

gravierend eingeschätzt. Früh verdeutlicht in seiner abschließenden Betrachtung noch einmal das Konzept des dynamisch-transaktionalen Ansatzes, wonach Medienangebote ‚an sich‘ keine Inhalte besitzen, die als Gewalt bezeichnet werden können, aber Bedeutungspotentiale repräsentieren, die unter bestimmten Voraussetzungen und Wahrscheinlichkeiten die Wahrnehmung von Gewalt hervorrufen. „Die Gewalt im Medienangebot entsteht erst durch die Interpretation der Rezipienten“ (S. 213). Seine Untersuchungsergebnisse zeigen, dass in der politischen und gesellschaftlichen Diskussion über Mediengewalt deutliche Unterscheidungen zwischen dem Medienangebot und der möglichen Wahrnehmung bzw. Interpretation dieser gemacht werden müssen. Das pure Zählen und inhaltsanalytische Erfassen von Gewaltvarianten im Fernsehen ist ohne eine Verknüpfung mit der Rezeption durch das Publikum nicht sinnvoll. Die Studie kann auch als Bestätigung für alle Bestrebungen gelten, die zielgruppen- bzw. lebensweltbezogen die Rezeption von TV-Programmen untersuchen. Auch in die Debatte der Altersfreigabe von Kino- und Fernsehfilmen sollten diese Ergebnisse einfließen. Einige Punkte bieten Anschlussanalysen an. So könnte weiter untersucht werden, warum Frauen und Männer sich in der Wahrnehmung von Gewalt so deutlich unterscheiden und welche sozialisationsbedingten und lebensweltlichen Faktoren hier eine Rolle spielen.

Elizabeth Prommer

Medienkompetenz für Eltern

Im Auftrag der Landesanstalt für Rundfunk (LfR) Nordrhein-Westfalen hat Wolfgang Burkhardt (unter Mitarbeit von Stefan Aufenanger u. a.) das Forschungsprojekt *Förderung kindlicher Medienkompetenz durch die Eltern. Grundlagen, Konzepte und Zukunftsmodelle* durchgeführt, das sich als Folgeprojekt der ebenfalls von der LfR in Auftrag gegebenen Untersuchungen *Medienerziehung im Kindergarten und Medienerziehung in der Grundschule* versteht. Die vorliegende Studie hatte sich das Ziel gesetzt, „neue Konzepte zur Förderung der kindlichen Medienkompetenz“ (S. 26) hervorzubringen. Das gleichnamige Buch richtet sich nicht direkt an Eltern, sondern eher an Institutionen und Personen, die medienpädagogische Konzepte der Elternbildung umsetzen. Außerdem sollte die Studie eine wissenschaftliche Grundlage für weitere, konkrete medienpädagogische Elternbildungsmaßnahmen in Nordrhein-Westfalen sein. Dazu werden zunächst die vorhandenen theoretischen und empirischen Befunde zur Medienerziehung in der Familie und die Medienpräferenzen von Kindern dargestellt. Anschließend werden medienpädagogische Angebote, Maßnahmen und Institutionen in Form einer Konzept- und Materialsichtung zusammengetragen. In einer dritten Phase wird ein Gesamtkonzept zur Förderung der Medienkompetenz in der Familie einschließlich zielgruppenspezifischer Modelle zur Qualifizierung von Eltern entwickelt. „Die Modelle bringen zum Ausdruck, welchem Elternsegment welche Qualifikation auf welchem Zugangsweg am effizien-

testen nahe gebracht werden kann“ (S. 29). Ein besonderes Ziel ist es dabei, „Zugangsebenen zu schwer erreichbaren oder benachteiligten Eltern“ (S. 29) zu entwickeln. Einen anderen Schwerpunkt der Studie bildet die Darstellung der Konzepte medienbezogener Elternbildung sowie ihrer Institutionen. So sollte über eine Fragebogenbefragung von Dachorganisationen herausgefunden werden, welche Rolle die Vermittlung von Medienkompetenz an Eltern in Institutionen der Erwachsenen- und Familienbildung spielt. Dabei wurde festgestellt, „dass gegenüber Eltern keine Angebote in Bezug auf Medienkompetenz, Medienpädagogik oder Medien-erziehung gemacht werden“ (S. 257). Das verwundert, zumal die befragten Institutionen dem Thema eigentlich eine große Aufmerksamkeit beimessen. Die interessantesten Teilaspekte der Studie sind die Überlegungen zur zielgruppenspezifischen Elternqualifizierung (S. 335ff.). Hier werden informations- und beratungsorientierte Modelle unterschieden und auf unterschiedliche Zielgruppen (z. B. Eltern mit Vorschulkindern, Ein-Eltern-Familien, bildungsmäßig benachteiligte Familien, mit oder ohne medienbezogenen Problemlagen usw.) übertragen. Das bietet vor allem Medienpädagoginnen und -pädagogen, die in der Elternbildung tätig sind, Anregungen, ihr eigenes professionelles Handeln zu differenzieren und zu reflektieren. Die Modelle sind aber nur eine Ebene des „Gesamtkonzeptes zur Förderung kindlicher Medienkompetenz durch die Eltern“. Als weitere Maßnahmen werden vorbereitende und begleitende Maßnahmen der Öffentlichkeitsarbeit sowie ein



Wolfgang Burkhardt: *Förderung kindlicher Medienkompetenz durch die Eltern. Grundlagen, Konzepte und Zukunftsmodelle.* Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Rundfunk Nordrhein-Westfalen Band 40, Opladen 2001: Leske + Budrich. 24,90 Euro, 420 Seiten.

Ben Bachmair: *Abenteuer Fernsehen. Ein Begleitbuch für Eltern.* München 2001: dtv. 9,50 Euro, 224 Seiten.

