

# Literaturbesprechung



Thomas Hausmanninger/  
Thomas Bohrmann (Hrsg.):  
*Mediale Gewalt*. Stuttgart  
2002: UTB (W. Fink).  
29,90 Euro, 424 Seiten.

## Mediale Gewalt

Wenn ein neues Buch zum Themenkomplex „Gewalt und Medien“ erscheint, steht es unter einem Rechtfertigungszwang: Ist es wirklich von Nutzen, bietet es etwas, das andere Bücher noch nicht anzubieten vermochten, lohnt es sich also, bestehende Regalmeter um ein paar Zentimeter zu erweitern? Kriterien für eine Kauf- und Leseentscheidung können beispielsweise sein:

- unveröffentlichte Texte, wenn auch zu altbekannten Positionen,
- eine erweiterte Herangehensweise bzw. eine Erweiterung des Blickfeldes,
- neue Untersuchungsergebnisse,
- eine besonders ausführliche, transparente oder auch knappe, gleichwohl nicht unzulässig verkürzende Darstellung oder
- die fundierte Kritik bisheriger Herangehensweisen.

Bei einem Sammelband wie dem vorliegenden, der eine mehrjährige Entstehungsgeschichte hat, wird man allerdings kaum das Glück haben, ausschließlich neue, noch nicht anderweitig erschienene Texte bzw. Forschungsergebnisse vorzufinden. Trotz der für den fortgeschrittenen Bibliotheksbesitzer gegebenen Dopplungen bei einzelnen Texten sei das Buch aber gerade für Studierende mit noch schmalen Beständen empfohlen, zumal es eine interessante Herangehensweise an die Thematik der Gewaltdarstellungen bietet mit der engen Verknüpfung von ästhetischen und ethischen Überlegungen. Nach einer einleitenden und grundlegenden Klärung der Begriffe „Ethik“ und „Gewalt“ ist der Band aufgegliedert in

die Bereiche „A: Bestandsaufnahme“ (mit den Kapiteln: „Zum normativen Umgang mit fiktionaler Gewalt in der BRD“, „Wozu eigentlich Gewalt im Film?“ und „Gewalthaltige Filme und ihr Publikum“) und „B: Theorie und Ethik der Filmgewalt“ (mit den Kapiteln: „Die Grundsituation menschlicher Gewaltsituiertheit“, „Theorie der individuellen und kulturell-gesellschaftlichen Funktion der Filmgewalt“ und „Richtlinien für den Umgang mit gewalthaltigen Filmen“). Bei der Konzeption des Buchs wurde darauf geachtet, dass die Kapitel und sogar die einzelnen Texte je nach Interesse der Rezipienten auch unabhängig voneinander gelesen werden können.

Unterkapitel wie: „Vom individuellen Vergnügen und lebensweltlichen Zweck der Nutzung gewalthaltiger Filme“ (Thomas Hausmanninger) mögen in manchen Augen und Ohren nahezu ketzerisch anmuten, gerade nach Gewaltgeschehnissen in der jüngeren Vergangenheit. Mag dem jugendschützerischen Puristen der ästhetische Blickwinkel auch verdächtig erscheinen – der Blick auf Fragen der Ethik dagegen ist umso dringlicher. Hausmanninger und Bohrmann achten darauf, dass neben den zum Thema „Jugendschutz und Gewalt“ üblicherweise notwendigen Referaten den Lesern weitergehende Inhalte für den Umgang mit Mediengewalt im Alltag an die Hand gegeben werden und die einseitig forcierte gesetzliche Handlungsweise mit ihren „Verbotnormen“ insofern kritisch hinterfragt wird. Der Überblick über die sich in einer Umstrukturierung befindliche institutionalisierte Kommunikationskontrolle durch FSK, BPjS, FSF und senderinternen

Jugendschutz (Claudia Mikat) ist erhellend, aber leider nicht mehr auf den aktuellsten Stand, da der neue Jugendmedien-schutzstaatsvertrag keinen Eingang mehr in die Darstellungen finden konnte. Berücksichtigt worden sind auch die Gewalt-Wirkungsforschung (Michael Kunczik/Astrid Zipfel und Jürgen Grimm) und die immer mehr ins Bewusstsein der Öffentlichkeit drängende Funktion der Medienpädagogik (Bernd Schorb).

Die übersichtlichen Blicke auf die Geschichte und die Genres von Gewaltfilmen – vom Horrorfilm (Gerhard Hroß) über den Action- und Experimentalfilm (Lothar Mikos) bis zum Zeichentrick (Markus von Hagen) – fokussieren rezeptionsästhetische Ansätze.

Hinzu kommen wesentliche und im Sinne des Jugendmedien-schutzes präventive Fragen nach der „Ethik der Produktion“ (Thomas Bohrmann). Sie zeigen, dass schon im ästhetischen Entstehungsprozess sinnvolle Überlegungen und Maßnahmen durchführbar sind, um mögliche Folgen eines gewaltdarstellenden Produkts zu verhindern. Die der Jugendmedienschutz-Praxis zugehörigen Leser dürfen aber nicht erwarten, dass ihnen nach der nicht immer einfachen Lektüre des vom demokratischen Prinzip „offene Kommunikationsstruktur“ getragenen Sammelbandes die Entscheidungen im Umgang mit Gewalt in den Medien leichter fallen.

Olaf Selg

### Virtuelle Welten – reale Gewalt

Der Titel erinnert an den gleichnamigen Klassiker von Howard Rheingold, der 1991 die technischen Machbarkeiten des Cyberspace darstellte: *Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace*. Seither sind über zehn Jahre vergangen, und viele der rheingoldschen Visionen sind entweder Realität geworden oder haben sich als Hirngespinnste entpuppt.

Was 1991 noch überwiegend als Tummelplatz für Programmierer beschrieben werden konnte, ist heute längst zum Rummelplatz der Jugendkultur geworden. Florian Rötzer, Chefredakteur des Onlinemagazins Telepolis, hat 20 Essays in einem Sammelband zusammengefasst und damit den Status quo des digitalen Mediums für das Jahr 2002 aufgezeigt. Aber im Gegensatz zu Rheingold werden hier weniger die technischen Machbarkeiten analysiert. Das Augenmerk richtet sich größtenteils auf die neuen Actiongame-Welten und die damit verbundenen Diskussionen um die mediale Darstellung von Gewalt.

Dass Computerspiele nicht ausschließlich Trash sind, mit dem gelangweilte Jugendliche sich die Zeit vertreiben, verdeutlicht die Publikation nachhaltig. Auch das Genre Film hat seinerzeit auf den Jahrmärkten seinen Ausgang genommen. Und der lange Zeit als gewaltverherrlichend gerügte Comic hat sich ebenfalls von seinem Negativimage gelöst und als Kunstform etabliert. Die schärfsten Kritiker kommen zumeist aus den Reihen derer, die nie selbst zu Joystick oder Maus gegriffen haben und über die Vielfalt des Angebots keinen Überblick haben – was zu verkürzten Denkansätzen führt, wie sie etwa in der Bundestagsde-

batte zum Erfurter Massaker artikuliert wurden. Florian Rötzer aber will keine leichtfertigen Vorurteile gelten lassen. Er fragt: „Sind also Computerspiele wie Ego-Shooter bedenklicher als gelesene oder erzählte Geschichten, Mensch-Ärgere-Dich-Nicht, Räuber-und-Gendarm-Spiele mit Aststücken als Pistolen, fiktive Filme oder Nachrichten?“ Wer den Rezipienten vorschnell als willfähiges Opfer einer digitalen Gehirnwäsche abstempelt, verwendet demnach die vereinfachende Medientheorie von Reiz und Reaktion. Der Kommunikationswissenschaftler Manuel Ladas stellt dieses beliebte Schema ebenfalls in Frage. Für seine Promotion hat er über 2.000 Computerspieler befragt. Seiner Studie zufolge geht es den Spielern in der Regel um die Simulation von Macht und Kontrolle. Eine Abstumpfung gegenüber Gewalt hat Ladas dagegen nicht ermitteln können: Die Spielfiguren werden nicht als Opfer und Feind, sondern vielmehr als Objekt oder Inventar wahrgenommen. Von allzu deutlicher Darstellung des Sterbens sehen die meisten Actiongames ohnehin ab, es geht hier nicht um Mordlust, sondern um die Jagd auf den nächsten Highscore.

Hinzu kommt, dass es in den Actiongames die verschiedensten Erzählperspektiven gibt: Viele Spiele sind sogar defensiv erzählt. Es geht den Ego-Shootern folglich auch um das Spiel mit der eigenen Angst und das Trainieren von Selbstschutzreflexen. Oder gar um Interaktion mit seinen Onlinemitspielern, wie im Falle vom Szeneklassiker *Counter Strike*.

*Virtuelle Welten – reale Gewalt* gewährt einen differenzierten Blick auf die große Diversifikation der Computerspiele und



**Florian Rötzer (Hrsg.):**  
*Virtuelle Welten – reale Gewalt*. Hannover 2003.  
Verlag Heinz Heise. 16,00 Euro, 191 Seiten.