

(Männer-) Gewalt in den Neuen Medien

Dr. Andrea Rothe

Donnersbergerstr. 51, 80634 München, A.Rothe@deutsches-museum.de

Medienfachtagung 'Gewalt, Sex und Müll im Internet: Was tun?'

28. - 29. März 2003, Bildungszentrum Nürnberg

1. Einleitung
2. Warum haben wir es real und virtuell vor allem mit Männergewalt zu tun? (Gesellschaftliche Dimension)
3. In welchen Formen kommt Gewalt real und virtuell vor?
4. Welche Rolle spielen die Neuen Medien im Zusammenhang mit Gewaltdarstellungen?
5. Wissenschaftliche Untersuchungen: Welche Folgen hat der Konsum von gewalttätigen und diskriminierenden Inhalten?
6. Was ist zu tun?

(Männer-) Gewalt in den Neuen Medien

Warum haben wir es real und virtuell vor allem mit Männergewalt zu tun (gesellschaftliche Dimension)?

Wenn wir uns in der Realität, in den alten oder den Neuen Medien umsehen, so sind es in der ganz überwiegenden Mehrzahl Männer, von denen Aggression und Gewalt ausgeht.

Der Grund dafür ist, dass das Gewaltmonopol in allen Gesellschaften dem als mächtiger eingestuften Geschlecht unterliegt. In patriarchalen Gesellschaften ist Gewalt quasi ein "Privileg" von Männern.

MÄNNER-Gewalt ist insofern das Normale, fast Alltägliche. Frauen und Kindern kommen in Zusammenhang mit Gewalt vor allem als Opfer vor.

Beispiele für die alltägliche Männergewalt: Häusliche Gewalt, Vergewaltigungen, Hooligans, Kriege, Schießereien, Schlägereien etc..



Aufmarsch von Neonazis



Soldaten im Kriegseinsatz

(Männer-) Gewalt in den Neuen Medien

Warum haben wir es real und virtuell vor allem mit Männergewalt zu tun (gesellschaftliche Dimension)?

Neuen Untersuchungen zeigen, dass auch Mädchen zunehmend gewalttätig werden, in der Realität und in den virtuellen Welten. In der Realität scheint sich Aggression und Gewalttätigkeit von Mädchen bisher vor allem gegen andere Mädchen zu richten.

In den Neuen Medien gibt es immer mehr weibliche Ikonen, die ihren männlichen Gegner in Bezug auf Gewalt in nichts nachstehen.

Beispiele für die gewalttätige Mädchen und Frauen in den Neuen Medien:

Tank Girl



Lara Croft (Tomb Raider)



Insgesamt sind gewalttätige Frauen und Mädchen aber immer noch eine kleine Minderheit. Dazu kommt, dass verschiedenen Formen der Männergewalt gar nicht 1:1 übertragbar sind auf Gewalt von Frauen gegen Männer. Hier sind vor allen die sexualisierten Gewalttaten und, in der extremsten Form, die Vergewaltigung zu nennen.

(Männer-) Gewalt in den Neuen Medien

In welchen Formen kommt Gewalt vor?

Grundsätzlich gibt es Gewalt in Form von offener und direkter Gewalt und von versteckter, indirekter bzw. struktureller Gewalt.

Versteckte strukturelle Gewalt

Von struktureller Gewalt spricht man, wenn die Gewalt nicht offen, sondern im System, d.h. in der Struktur einer Gesellschaft angelegt ist. Um nicht immer zu offener Gewalt greifen zu müssen, werden Strukturen aufgebaut, die die niedrigere Stellung von z.B. Frauen oder Schwarzen indirekt bzw. versteckt vermitteln und verfestigen.

Ein Beispiel für strukturelle Gewalt in Form der verdeckten Diskriminierung sind Softpornos. Hier wird die Existenz von Frauen über ihren Objektstatus definiert. Als Objekte für die Zielgruppe der heterosexuellen Männer müssen die Darstellerinnen folgende Kriterien erfüllen:

- sie müssen jung sein,
- stereotyp hübsch und
- den Eindruck vermitteln, dass sie heterosexuellen Männern sexuell zu Diensten sind.

(Männer-) Gewalt in den Neuen Medien

In welchen Formen kommt Gewalt vor?

Versteckte strukturelle Gewalt

Beispiele für strukturelle Gewalt in Form der verdeckten Diskriminierung sind Softpornos.



(Männer-) Gewalt in den Neuen Medien

In welchen Formen kommt Gewalt vor?

Versteckte strukturelle Gewalt in Form von SPAM-Mails

Diese SPAM-Mails zeigen Pornos oder linken zu Pornoseiten, die an Deutlichkeit selten etwas zu wünschen übrig lassen.

Die Mail-Adressen der Userinnen und User werden per Zufallsgenerator generiert, oder über Hoax-Meldungen, Newsgroups etc. gesammelt.

Nur selten finden sich in der Betreff-Zeile oder im Inhalt Begriffe, die von Filtern erkannt und eliminiert werden können.



(Männer-) Gewalt in den Neuen Medien In welchen Formen kommt Gewalt vor?

Offene direkte Gewalt

Von offene und direkter Gewalt spricht man, wenn es zu direkten physischen Gewalthandlungen kommt. In den Neuen Medien finden wir Darstellungen von direkter und offener Gewalt vor allem in Spielen und in Pornos.

In Spielen kommt offene Gewalt meist in Form von Schießereien, Messerstechereien und Prügeleien vor.

Darstellungen von offener und direkter Gewalt in den Pornos sind solche von geschlagenen Frauen, Frauen in unterschiedlichen Folterstellungen oder Vergewaltigungen von Frauen. Zu den Darstellungen von offener Gewalt gehört auch jede Form von Kinderpornographie.

(Männer-) Gewalt in den Neuen Medien In welchen Formen kommt Gewalt vor?

Offene direkte Gewalt

Die beiden linken Beispiele gehören zu den eher sehr harmlosen Darstellungen, die im Internet frei zugänglich zu finden sind.



Diese Seiten wurden im Februar 2003 in Deutschland verboten und laufen jetzt auf einem US-amerikanischen Server frei zugänglich weiter.

(Männer-) Gewalt in den Neuen Medien Welche Rolle spielen die Neuen Medien im Zusammenhang mit Gewaltdarstellungen?

Wir sind am Übergang vom Industrie- ins Informationszeitalter. Das wichtigste Mittel zur Verbreitung von Informationen ist die Kommunikation. In der Geschichte der Kommunikation gab es nie ein Medium, das so schnell gewachsen ist wie das Internet und die angeschlossenen Dienste. Damit wird die Bedeutung der Neuen Medien deutlich: sie sind **die** Medien der Zukunft.

Wir haben es also mit neuen Medien zu tun, die Inhalte sind aber nicht neu, sondern spiegeln die herrschenden gesellschaftlichen Gegebenheiten und Strukturen wider und können diese sogar verstärken.

Die in den Neuen Medien gezeigten Formen der Gewalt gab es auch schon vor der Internet-Ära. Geändert haben sich mit dem neuen Medium aber vier wesentliche Punkte:

- **die Geschwindigkeit der Verbreitung,**
- **der Verbreitungsgrad,**
- **die Möglichkeiten des Zugriffs auf diese Daten ("Gelegenheit macht Diebe"),**
- **die Anonymität und**
- **die scheinbar unbegrenzten Möglichkeiten des Konsums.**

Ausschlaggebend für den scheinbar unbegrenzten Konsum sind die in bisher nicht gekanntem Ausmaß parallel zur Verfügung stehenden Darstellungstechniken, von Fotos über Videos, Live-Chats bis hin zu Live-Cams mit den Möglichkeiten der Interaktivität.

(Männer-) Gewalt in den Neuen Medien Welche Folgen hat der Konsum von gewalttätigen Inhalten in den Medien?

Konsens herrscht heutzutage darüber, dass der Konsum von gewalttätigem Material die Menschen zumindest nicht friedfertiger macht und auch darüber, dass unter bestimmten Voraussetzungen Mediengewalt zur Gewaltsteigerung beitragen kann.

Theorieansätze zur Wirkung von Mediengewalt sind u.a.

- **Katharsis-Theorie:** die Theorie besagt, dass desto mehr gewalttätiges Material konsumiert wird, die Menschen umso friedfertiger werden. Diese Theorie kann heute als wiederlegt angesehen werden.
- **Inhibitionsthese:** sie besagt, dass Gewaltdarstellungen Aggressionsängste wecken und daher realer Gewalt vorbeugen. Denn was man selbst scheut, hält man bestmöglich unter Verschluss. Auch diese These ist sehr umstritten.
- **Habitualisierung-Theorie:** diese besagt, dass desto mehr gewalttätiges Material konsumiert wird, die Menschen immer mehr abgestumpften gegenüber gewalttätigen Handlungen und Darstellungen. Es findet eine Gewöhnung statt. Diese Theorie ist wissenschaftlich bisher nicht hinreichend bewiesen.
- **Suggestionsthese:** Sie besagt, dass die Beobachtung von Mediengewalt beim Rezipienten zu einer Nachahmungstat führe. Sie wird heute in der Wissenschaft nicht mehr vertreten, obwohl sie bei Fällen von nachgeahmtem Selbstmord, wie nach dem Tod von Marilyn Monroe oder nach der Veröffentlichung von Goethes Werther als Erklärung dienen könnte.
- **Simulationsthese:** (Berkowitz) Sie behauptet, dass ein durch Frustration bewirkter Zustand emotionaler Erregung eine Disposition für Aggression bzw. ein Handlungspotential schafft, bei dem die Gewaltdarstellung, insbesondere wenn sie Ähnlichkeit mit der realen Situation der Person aufweist, aggressives Verhalten auslöst. Aufgrund methodischer Mängel ist die These wissenschaftlich nicht bewiesen.

(Männer-) Gewalt in den Neuen Medien

Welche Folgen hat der Konsum von gewalttätigen Inhalten in den Medien?

- **Lern-Theorie:** Ist heute die anerkannteste Theorie zur Wirkung von Mediengewalt.

Sie kommt zu dem Ergebnis: Persönlichkeitsentwicklung findet im Wechselspiel zwischen Umweltstimuli und dem Selbst statt. Gewaltdarstellungen in den Medien haben auf die Mehrheit der Betrachterinnen und Betrachter keine oder nur schwache Effekte. Bei bestimmten Problemgruppen kann die Wirkung jedoch sehr stark sein.

Diese Problemgruppen, bei denen im Rahmen von Untersuchungen festgestellt wurde, dass Mediengewalt ein Faktor ist, der die gewaltorientierte Fantasie, die gewaltbereite Einstellung oder das gewalttätige Verhalten tatsächlich steigert, wiesen u.a. folgende Merkmale auf:

- Herkunft aus schwierigen familiären Verhältnissen.
- Gewalt ist im sozialen Umfeld nichts Ungewöhnliches.
- Erhöhte Gewaltbereitschaft durch Alkohol- und Drogenmissbrauch.
- Das Geschlecht ist ein weiterer wesentlicher Faktor: männliche Personen lassen sich leichter durch Gewalt in den Medien beeinflussen als weibliche Personen.

Bedenklich ist, dass der gesellschaftliche Konsens darüber, was diskriminierende und gewalttätige Darstellungen sind, nicht durchgängig ist.

Während bei z.B. rechtsradikalen und antisemitischen Inhalten schon jede Form von versteckter Diskriminierung als gesetzeswidrig eingestuft wird, sind diskriminierende Darstellungen von Frauen – etwa in Pornos – legal und werden gesellschaftlich geduldet oder sogar verlangt.

(Männer-) Gewalt in den Neuen Medien

Was ist zu tun?

Um gegen (Männer-) Gewalt in den Neuen Medien vorzugehen, gibt es kein singuläres Patentrezept. Das Schlüsselwort heißt **Medienkompetenz**.

Medienkompetenz auf der Mikroebene: Die Möglichkeit des Individuums, also jede und jeder Einzelnen, sich Medienkompetenz anzueignen Sowohl in der Rolle der Nutzerin/des Nutzer wie auch in der Rolle der Anbieterin/des Anbieters von Internet-Inhalten.

Medienkompetenz auf der Mesoebene: Auf der Mesoebene sind Unternehmen, Organisationen und Institutionen angesprochen. Hier geht es um die Ausbildung von Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, die in Positionen sind, Medienkompetenz weiter geben zu können.

Medienkompetenz auf der Metaebene: Das ist die gesellschaftliche Ebene. Wie medienkompetent ist die Politik, der Gesetzgeber oder die Wirtschaft? Gesetzliche und technische Möglichkeiten sollten umgesetzt werden. Zensur bringt jedoch keine Lösung des Problems.

(Männer-) Gewalt in den Neuen Medien

Was ist zu tun?

Resumee

Es muss ein Bewusstsein dafür entwickelt werden, dass (Männer-) Gewalt im Internet und den angeschlossenen Diensten ein gesellschaftliches Problem ist, und dass dieses Problem nicht durch die Neuen Medien entstanden ist.

Letztendlich kann nur durch eine Steigerung der Medienkompetenz auf allen genannten Ebenen, und damit eine Steigerung des Bewusstseins und der Kritikfähigkeit gegenüber den Inhalten der Neuen Medien, eine Abnahme der NACHFRAGE und damit eine Abnahme der ANGEBOTE mit gewalttätigen und diskriminierenden Inhalten erreicht werden!

Das Münchner Projekt Lets Netz ist ein gutes Best Practice Beispiel, wie die Diskussion über (Männer-) Gewalt in den Neuen Medien angeregt werden kann.

(Männer-) Gewalt in den Neuen Medien

Resumee

Sonst wird es den Männern einst so gehen, wie heute schon den Frauen...



Franziska Becker, 1988

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!