



Studium Generale der Universität Karlsruhe (TH)

in Zusammenarbeit mit dem

Interfakultativen Institut für angewandte Kulturwissenschaft

## **Gewalt in den Medien**

Gewaltdarstellungen als Unterhaltung im Internet

## Inhalt

1 Die Problematisierung von Gewaltdarstellungen in ›neuen‹ Medien.....	3
2 Exkurs: Die Konsumenten von Gewaltdarstellungen .....	5
3 Gewaltdarstellungen – Ein Internet-Reisebericht .....	9
3.1 Wie wurden die Darstellungen im Internet gefunden?.....	9
3.2 Trefferquote und weiteres Vorgehen.....	10
3.3 Gewaltdarstellungen im Internet (nach Kategorien geordnet).....	10
3.3.1 Importe von anderen Medien (z. B. Horrorfilme).....	10
3.3.2 Computerspiele im Internet.....	11
3.3.3 S/M etc. ....	12
3.3.4 Menschliche Überreste.....	13
3.3.5 Symbolische Gewalt gegen Prominente.....	13
3.4 Was ist neu am Internet? .....	14
4 Analyse: Funktionen von Gewaltdarstellungen im Internet.....	15
4.1 Kommerzielle Interessen.....	16
4.2 Informationen über (fiktionale) Gewaltdarstellungen.....	16
4.3 Abschreckung von Außenseitern .....	18
4.4 Identitätsfindung und -stabilisierung.....	18
4.5 Demonstration der Machbarkeit.....	19
4.6 Befriedigung des Wunsches nach Abenteuerlichkeit.....	20
4.7 Konfrontation mit dem Tod.....	21
4.8 Reflektion: Tabuisierung und Wirkung von Gewaltdarstellungen .....	23
5 Gesellschaftliche Auswirkungen von Gewaltdarstellungen in Computernetzwerken .....	25
6 Literatur.....	30

# 1 Die Problematisierung von Gewaltdarstellungen in ›neuen‹ Medien

Die Problematisierung von Gewaltdarstellungen in den Medien ging in der Vergangenheit meist einher mit der Einführung eines neuen Mediums, das qualitativ andere oder quantitativ mehr Gewaltdarstellungen bot als die bereits etablierten Medien. In ihrer ›Studie zum abweichenden Videokonsum‹ aus dem Jahre 1990 bemerken *Eckert et al.*, daß »die Kontinuität der Kontroversen über die aufeinanderfolgenden Medienschübe ... erstaunlich [ist]. Die Videodiskussion bildet in diesem Zusammenhang den vorläufigen End- und Höhepunkt, denn durch die Videotechnik werden seit den siebziger Jahren fiktive Horror- und Pornographiewelten als ›Dinge‹, materialisiert in Kassetten, beliebig individuell verfü- und besitzbar«<sup>1</sup>.

Auch das Internet ist dadurch gekennzeichnet, daß mit seiner Nutzung eine **neue Art der Verfügbarkeit und Besitzbarkeit von Darstellungen** einhergeht. Es ist daher nicht erstaunlich, daß auch Gewaltdarstellungen in Computernetzwerken thematisiert wurden, sobald dieses neue Medium einen größeren Verbreitungs- und Bekanntheitsgrad erreicht hatte. In seinem Buch »Computerspiele und Jugendschutz« (1997) erwähnt der Jugendschützer *Ulrich Dittler* das Bekanntwerden von Fotos, auf denen ein nacktes, junges Paar zu sehen ist, das eine Leiche zerstückelt. Die ›Entdeckung‹ der Bilder sorgte für große Aufregung in der Presse und führte (zumindest zeitweise) zu einer Stigmatisierung des Mediums an sich<sup>2</sup>. Gleiches gilt auch wohl für die Thematisierung des Handels und Vertriebs von Kinderpornographie via Internet usw.

Der Gegenstand meiner Untersuchung sind zwar Gewaltdarstellungen im Internet, aber es ist – ähnlich wie in der Diskussion um Pornographie im Internet – zu betonen, daß diese nur einen geringen Anteil an der Menge aller Darstellungen im Internet ausmachen und man nicht an jeder Ecke des Netzes auf sie stößt. Im Gegenteil: Man muß sie (wie alles im Internet) aktiv suchen<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> ECKERT ET AL 1990/GRAUEN, S. 17.

<sup>2</sup> DITTLER 1997/COMPUTERSPIELE, S. 176. – *Dittler* weist auch auf das Kuriosum hin, daß die meisten Berichte die angeprangerten Bilder mit publizierten – also genau das taten, was sie dem Internet vorwarfen, und die fragwürdigen Gewaltdarstellungen verbreiteten.

<sup>3</sup> Zur Diskussion um Pornographie im Internet vgl. z. B. BARRET/GERTH 1996/GAUNER, S. 143-159.

Dennoch ist gerade eine Untersuchung des Internet sinnvoll, weil die Gewaltdarstellungen relativ leicht für jeden zugänglich sind, also auch für jemanden, der sich darüber informieren möchte, was es nach Art und Menge überhaupt gibt. Ich werde deswegen die Beschreibung eines ›Spaziergangs‹ durch die entsprechenden Seiten des Netzes geben, damit jedem Leser deutlich wird, wovon hier die Rede ist.

Diesem Spaziergang wird ein Exkurs vorangehen, in dem ich mich der Frage nähere, wieso diese Art von Darstellungen im Netz zu finden sind. Dies geschieht durch Überlegungen darüber, wer die Konsumenten dieser Darstellungen sein könnten. Ich orientiere mich dabei an dem Ansatz von Roland Eckert et al., demzufolge der Genuß derartiger Bilder **erlernt** werden muß.

Abschließend werde ich folgende Fragen diskutieren:

- ob es **internetspezifische** Gewaltdarstellungen gibt;
- welche Funktionen diese Darstellungen erfüllen;
- ob diese einen Einfluß auf den **mainstream** unserer Kultur haben können.

Auf die Problematik politisch-agitatorischer sowie auf sexuellem Mißbrauch Minderjähriger basierender Darstellungen wird in einem besonderen Kapitel eingegangen.

## 2 Exkurs: Die Konsumenten von Gewaltdarstellungen

Anlässlich der Horrorvideo-Debatte bemerken *Eckert* und seine Mitarbeiter in ihrem Buch »Grauen und Lust – Die Inszenierung der Affekte« (1991): »Der Videokonsument wird ... oft zu einem seltsamen, fast schon extra-terrestischen Wesen stilisiert. In der Regel besitzt der ›Video-E. T.‹ wenig Intelligenz, ist süchtig nach der flimmernden Bilderwelt und – in psychopathischen Kategorien betrachtet – pervers veranlagt und sexuell frustriert.«<sup>4</sup>

Ein ›schönes‹ Beispiel für ein derartiges Zerrbild liefert *Rudolf Weiß* in seinem Buch ›Von der Gewalt fasziniert‹ (1991), in dem er zu dem Schluß kommt, daß jugendliche Exzessivkonsumenten – ebenso wie die Produzenten – von Gewaltvideos ›verrückt‹ sein müssen und zu einem Teil sicherlich psychotherapiebedürftig, weil sie ›süchtig‹ nach Gewaltdarstellungen sind<sup>5</sup>.

Als Quelle des Unbehagens, das manchen befällt, wenn er mit Gewaltdarstellungen in Berührung kommt, läßt sich in Anlehnung an *Eckert et al.* die Vorstellung eines homogenen Massenpublikums mit einer universellen visuell-kognitiven Kompetenz ausmachen. Sie verweisen dabei auf Untersuchungen, die zeigen, »... daß der Typus des ›Video-Novizen‹ die fraglos vorhandenen Oberflächenumutungen vieler Action- und Horrorfilme nicht durchdringen kann, während es dem ›Video-Veteranen‹ sichtlich Vergnügen bereitet, die Herausforderungen des Schauererlebnisses zu bändigen und zu kanalisieren«<sup>6</sup>.

Wer sich bei Gewaltdarstellungen angeekelt abwendet und nicht verstehen kann, wie ein ›normaler‹ Menschen (wie er selbst) so etwas genießen kann, sollte folglich nicht davon ausgehen, daß diese anderen eben anormal seien, sondern daß sie über eine andere Art des

---

<sup>4</sup> ECKERT ET AL 1990/GRAUEN, S. 17.

<sup>5</sup> Abgesehen davon, daß z. B. die von *Weiß* untersuchte Versuchsperson Achim L. auch andere Probleme hat (z. B. körperliche Mißhandlung durch den Vater, vgl. ebd., S. 13), wird von ihm offensichtlich in vollkommener Unkenntnis ein Film wie »Nummer 5 lebt« (FSK-Freigabe: ab 6 Jahre) als Horror-Gewalt-Video gezählt. Zu der im Text zitierten Aussage kommt *Weiß* übrigens aufgrund der Untersuchung von 20 Personen (was ihn nicht daran hindert, im gesamten Buch mit Prozentzahlen zu arbeiten). – Die Suchthese wird auch von *Werner Glogauer* vertreten, aber nicht einmal ansatzweise belegt. Insbesondere seine implizite Behauptung, exzessive »Video-Junkies« würden Akte der »Beschaffungskriminalität« begehen, halte ich für nicht haltbar. (Vgl. GLOGAUER 1996/AUSWIRKUNGEN, S. 157.)

<sup>6</sup> ECKERT ET AL 1990/GRAUEN, S. 34.

Umgangs mit solchen Darstellungen verfügen. Zu verstehen, **wie Gewaltdarstellungen konsumiert werden**, ist auch ein erster Schritt, um ein Verständnis dafür zu entwickeln, **warum Gewaltdarstellungen überhaupt existieren**. Denn: Gewaltdarstellungen werden für Konsumenten produziert. Dies gilt auf jeden Fall für jene Gewaltdarstellungen, mit deren Produktion auch kommerzielle Interesse verfolgt werden, wie z. B. in der Filmindustrie. Nach *Eckert et al.* sind spezielles Wissen und Erfahrung im Umgang mit Gewaltdarstellungen Voraussetzung dafür, diese konsumieren ›zu können‹.

*Eckert et al.* gehen von einem aktiven Umgang der Konsumenten mit den Medien aus: »So wie die klassischen Institutionen der Massenkommunikation (Rundfunk, Kino, Fernsehen) zusehens durch ein gigantisches audio-visuelles Warenhaus abgelöst werden, in dem prinzipiell alles verfügbar und der persönlichen Auswahl anheimgestellt ist, differenzieren sich auch die medialen Verarbeitungs- und Erlebnisstile<sup>7</sup>. Der Warenhauscharakter ist beim Internet noch deutlicher, da wir hier noch über eine größere Auswahlmöglichkeit verfügen als bei traditionellen Medien: Millionen von frei wählbaren Seiten, statt der klassischen drei TV-Programme.

Die Fähigkeit, z. B. die Oberflächenumsetzungen von Gewaltdarstellungen zu verarbeiten, wird von *Eckert et al.* als **Medien-Literalität** bezeichnet. Für traditionelle Medien sei nachgewiesen, daß durch das kulturelle Umfeld und die eigene Erfahrung die Ausbildung individuell unterschiedlicher **Kompetenzprofile** stimuliert wird. Interessant an diesem Konzept ist, daß eben nicht nur die eigene Erfahrung im Umgang mit Medien entscheidend ist, sondern diese Kompetenz auch gesellschaftlich vermittelt und tradiert werden kann. Als Beispiel dient das filmische Erzählen: »Der Film und seine Darstellungsmittel sind zu einem etablierten Bestandteil unserer visuellen Kultur geworden ...<sup>8</sup>. Wir haben gelernt, mit Darstellungsmitteln wie Wahl des Bildausschnitts, Montage etc. umzugehen<sup>9</sup>. So gesehen, können sich Subkulturen, die einen besonderen Umgang mit Darstellungen eingeübt haben, rückblickend als Avantgarden der medialen Wahrnehmungs- und Verarbeitungsprozesse darstellen.

---

<sup>7</sup> ECKERT ET AL. 1990/GRAUEN, S. 33f.

<sup>8</sup> ECKERT ET AL. 1990/GRAUEN, S. 66.

<sup>9</sup> Umgekehrt kann der ›richtige‹ Umgang mit Medien auch wieder vergessen werden, was an unserer Schwierigkeit im Umgang z. B. mit mittelalterlichen Gemälden verdeutlicht werden kann.

Entscheidend ist der Hinweis von *Eckert et al.*, daß »Wissen und Erfahrung ... auch die Voraussetzung [sind], um zu erkennen, daß die Produkte der neuen Videokultur nicht nur, wie mehrfach behauptet, aus einer bloßen Gewaltaddition ohne Handlungsrahmen bestehen, sondern daß es zwischen den einzelnen Genres, den einzelnen Filmen und den Formen der dargestellten Gewalt erhebliche Unterschiede gibt«<sup>10</sup>. Eine solche Differenzierung wird auch für die Gewaltdarstellungen im Internet zu leisten sein. Leitend wird dabei **die Frage nach dem Wissen** sein, welches zur Verarbeitung der Darstellungen nötig ist.

Was bei diesem Ansatz übergangen wird, ist die Frage, **warum Menschen überhaupt Gewaltdarstellungen konsumieren**. Ihre endgültige Beantwortung steht immer noch aus, obwohl sie spätestens seit Beginn des 18. Jahrhundert öffentlich diskutiert wird<sup>11</sup>. Auch im Rahmen dieser Arbeit wird eine endgültige Antwort ausbleiben. Doch soll versucht werden, die »positiven Funktionen ... hinter diesem Konsumverhalten«<sup>12</sup> zu suchen, wie es von *Müller und Pilz* in Anschluß an *Kiem* in ihrem Aufsatz zur Wirkung von Gewaltdarstellungen in den Medien (1991) gefordert wurde. Allerdings sehen die Autoren diese positive Funktion in erster Linie in »Mitteilungen« oder »Botschaften«, welche die Nutzer durch ihren Konsum an die Gesellschaft richten und somit auf Mißstände aufmerksam machen. Im Grunde lehnen sie damit Gewaltdarstellungen ab und hoffen auf eine »bessere« Gesellschaft, in der niemand mehr diese Art von Konsum nötig hat. Ich möchte statt dessen das Augenmerk auf die momentanen **positiven Funktionen**, wie z. B. Identitätsstiftung, richten.

Da die Konsumenten der Gewaltdarstellungen im Rahmen dieser Arbeit nicht befragt werden konnten, erfolgt eine Annäherung durch die **Interpretation der Darstellungen**. Dies ist ein Vorgehen mit zwei methodischen Schwächen.

- Zum einen bedeutet dies, daß für jede Darstellung der »Prototyp eines Konsumenten« konstruiert wird. Das steht jedoch im Widerspruch zu der Grundannahme, daß es kein homogenes Publikum mit einer universellen visuell-kognitiven Kompetenz gibt. Kurzum: auch ich mißachte die individuellen Ausprägungen der Medien-Literarität.
- Zum anderen ist die Interpretation durch meine eigene Medien-Literarität eingeschränkt.

---

<sup>10</sup> ECKERT ET AL. 1990/GRAUEN, S. 34.

<sup>11</sup> Vgl. hierzu z. B. den Aufsatz ZELLE 1990/GRUND.

<sup>12</sup> MÜLLER UND PILZ/WIRKUNG, S. 105.

Aus dem zweiten Dilemma könnte uns nur eine breit angelegte empirische Untersuchung befreien, welche hier nicht geleistet werden kann. Aus dem ersten folgt, daß meine Untersuchung allenfalls als Heuristik dienen kann.



### 3 Gewaltdarstellungen – Ein Internet-Reisebericht

#### 3.1 Wie wurden die Darstellungen im Internet gefunden?

Die Darstellungen wurden von einem Internetzugang der Universität Karlsruhe mittels sogenannter ›Suchmaschinen‹ gefunden. Primär wurde dabei Metacrawler (www.metacrawler.com) verwendet, eine Metasuchmaschine, welche die vom Benutzer eingegebenen Suchbegriffe an verschiedene andere Suchmaschinen weitergibt und deren Antworten gesammelt präsentiert. Dieses Programm sucht weltweit. Um einen Überblick über die Verbreitung von Gewaltdarstellungen im deutschsprachigen Raum zu erhalten, wurden auch einige deutsche Suchmaschinen wie Aladin und Yahoo-Deutschland mit den entsprechenden Suchbegriffen gefüttert.

Der Nachteil dieses Vorgehens besteht darin, daß die meisten Suchmaschinen nur in bei ihren Betreibern angemeldeten bzw. in entsprechend gekennzeichneten Seiten suchen. Nicht jeder Anbieter von WWW-Seiten bzw. -Inhalten hat jedoch ein Interesse daran, daß sein Angebot leicht gefunden werden kann, z. B. wenn er bewußt illegale Inhalte veröffentlicht. – Andererseits sind jedoch gerade die gefundenen Seiten einer breiten Öffentlichkeit zugänglich und somit von besonderem öffentlichen Interesse.

Die Suchbegriffe wurden bewußt einfach gehalten. Gesucht wurde nach: ›violence AND pictures‹, ›gore AND pictures‹, ›human carnage‹ (=>menschliche Überreste‹), ›splatter‹ und ›horror‹.

Die Ausdrücke ›gore‹ und ›splatter‹ entstammen dem Jargon der Horrorfilm-Fans. ›Gore‹ bezeichnet die Darstellung von zerstückelten Menschen. ›Splatter‹ ist ein lautmalerisches Wort, welches das Geräusch von Blut, das gegen eine Wand spritzt, nachahmen soll (›Splat!‹). Die Erfindung des Ausdrucks wird dem Regisseur *George A. Romero* zugeschrieben, der es als erster benutzt haben soll, um seinen Film »Dawn of the Dead« (USA 1979, dt.: Zombie) zu beschreiben.<sup>13</sup> ›Splatter‹ ist heute unter Kinogängern und Videobenzutzern eine gängige Genre-Bezeichnung, ›Gore‹ wird im deutschsprachigen Raum (im Gegensatz zum anglo-amerikanischen) hauptsächlich in entsprechenden Fan-Kreisen verwendet.

---

<sup>13</sup> Vgl. MCCARTY 1981/SPLATTER, S. 11.

## 3.2 Trefferquote und weiteres Vorgehen

Allgemein gilt: Je spezifischer die Suchbegriffe sind, desto mehr relevante Ergebnisse sind zu erwarten. Die verwendeten Suchbegriffe, die auch einem unerfahrenen Internetsurfer einfallen können, liefern dementsprechend keine hohe Quote von relevanten Treffern (nur bei etwa  $\frac{1}{10}$  der angegebenen Seiten wurden Gewaltdarstellungen ausgemacht); für unsere Untersuchung ist jedoch wichtig, **daß** sie Treffer liefern.

Die gefundenen Darstellungen wurden auf ihren Inhalt, ihre Form und ihre Funktion untersucht. Die Frage nach dem Inhalt bezieht sich auf die dargestellte Handlung(sfolge), die der Form nach der Darstellungsart (z. B. Text, Grafik, Foto). Diese Fragen sind durch Beschreibungen des Vorgefundenen zu beantworten, während die Funktion der Darstellung eine Interpretation der Intention des Produzenten und der Konsumenten der Darstellung voraussetzt. Dabei wird die Beachtung des Kontexts der Darstellungen einen wichtigen Ansatzpunkt bilden.

## 3.3 Gewaltdarstellungen im Internet (nach Kategorien geordnet)

### 3.3.1 Importe von anderen Medien (z. B. Horrorfilme)

Auffallend ist zunächst, daß es sich bei Gewaltdarstellungen im Internet häufig um Importe aus anderen Medien handelt. Sucht man Gewaltdarstellungen, so ist man gut damit beraten, z. B. nach ›Horror‹-Sites mittels der Suchbegriffe ›Horror‹ oder ›Splatter‹ zu suchen, mit denen ich auch mit deutschen Suchmaschinen stets einige relevante Treffer erzielte. Hier findet man dann z. B. großformatige Darstellungen eines Mädchens, dem der halbe Vorderschädel weggeschossen wurde (Szenenfotos aus dem Film »Gates of Hell«, dt.: »Geisterstadt der Zombies«). Neben derartiger Szenenfotos werden auch kurze Videoausschnitte aus entsprechenden Filmen zum ›Herunterladen‹ angeboten, die in der zensierten Video- oder Kinofassung fehlen.

Sind einige relevante Treffer gefunden, so gibt es auch keine Schwierigkeit sich mittels der auf diesen wenigen Seiten vorhandenen Links zu weiteren ähnlichen Seiten zu bewegen, zumal sich viele dieser Seiten zu thematisch-orientieren ›Ringen‹ zusammengeschlossen haben. Hat man also erst einmal einen Zugangspunkt gefunden, so sind die Wege zu zahlreichen Gewaltdarstellungen offen. Dies fällt um so leichter, je mehr Orientierungswissen der jeweilige Suchende mitbringt, das er sich auch beim Besuch der jeweiligen Seiten aneignen kann.

Das Auffinden von gewalttätigen Darstellungen wird z. B. bei Seiten mit modernen (Horror-)Filmen durch die Kenntnis der Namen der Filmemacher oder bestimmter Filme erleichtert.

Diese extreme Art von Gewaltdarstellungen findet man jedoch auch in einschlägigen Fachzeitschriften und -büchern. Durch ihre Verbreitung in Netzwerken bekommen sie **keine neue Qualität** – außer der größeren Verbreitung, dem erleichterten Zugang für die Benutzer und der erschwerten Kontrolle z. B. durch staatliche Institutionen.

Die Darstellungen werden auf Horrorfilm-Seiten in Texte eingebettet, die sich meistens auf den Film oder seine Macher beziehen. Die Texte können nur aus kurzen Empfehlungen bestehen, oder ganze Interviews und längere Abhandlungen über einen Film sein. Sie beugen sich dabei einer horrorfilmmagazin-typischen Ästhetik, welche stets auch die Präsentation von Gewaltdarstellungen beinhaltet.

Ähnliches wie bei unserem Beispiel der Darstellungen in Verbindungen mit der Thematik ›Horrorfilm‹ läßt sich auch für violente Darstellungen in Zusammenhang mit Comics, Zeichentrickfilmen, Musikgruppen etc. zeigen.

### 3.3.2 Computerspiele im Internet

Software-Hersteller von Spielen nutzen das Netz, um kostenlose Probeversionen von ihren Spielen anzubieten, die ein potentieller Kunde auf seinen Rechner kostenlos installieren und benutzen kann. Solche Probeversionen gibt es auch von Spielen, die Gewaltdarstellungen enthalten. Besonders die US-Firma ›id‹ konnte durch eine derartige Nutzung des Netzes einen hohen Verbreitungsgrad ihrer Spiele ›Wolfenstein 3D‹ und ›Doom‹ erreichen. Deswegen ist es nicht überraschend, daß gerade ›Doom‹-Varianten häufig im Netz angeboten werden. Diese Programme zeigen aus der Perspektive des Protagonisten (Ich-Perspektive) wie dieser eine große Anzahl von Gegnern (Monster und Menschen) mit einem umfangreichen Waffenarsenal (klassisch: Schlagring, Pistole, Schrotflinte, Kettensägen, kleine Atombomben) mehr oder minder detailliert in ihre ›Einzelteile zerlegt‹. Die technische Umsetzung und der Ideenreichtum bei den Tötungsakten (z. B. Herz herausreißen und mit eben diesem Organ andere Gegner bewerfen) scheint den Spielen einen makabren Reiz zu verleihen. Die Wirkung dieser nahezu fotorealistischen, interaktiven Gewaltdarstellung ist meines Wissens nach noch nicht wissenschaftlich erforscht, wird aber unter Computerspielern in entsprechenden Fachpublikationen heftig diskutiert. – Diese Art von Software wird jedoch auch außerhalb des Internet über entsprechende Fachgeschäfte vertrieben, wenn dies legal möglich ist.

Im Zusammenhang mit Computerspielen ist das Internet auch noch als Möglichkeit des Datenaustausches zwischen einzelnen Rechnern zu nennen, der es erlaubt, daß sich mehrere Spieler unabhängig von ihrem realen physischen Aufenthaltsort in einem Spiel treffen und interagieren können. Diese Möglichkeit machen sich gerade auch die schon genannten ›Doom‹-Varianten zu nutze<sup>14</sup>. – Interaktionen zwischen verschiedenen menschlichen Spieler sind jedoch auch ohne das Internet realisierbar, scheinen aber in der Nachfrage wie in ihrer Komplexität mit den Möglichkeiten der großen Netzwerke zu steigen.

### 3.3.3 S/M etc.

Bei der Verwendung des Suchbegriffes ›Violence AND Pictures‹ stößt man auch auf Randgebiete der Pornographie, die ebenfalls Gewaltdarstellungen enthalten, und den Subgenres S/M (= sado-masochistisch), Bondage (= Gefesselte Menschen), Fetisch etc. zuzurechnen sind. Hierbei muß man dann unterscheiden zwischen kommerziellen Anbietern, die Kapital aus diesem Randgebiet schlagen wollen, und privaten Initiativen, die Anhänger dieser Form von Sexualität zusammenbringen. Mischformen sind dabei nicht ausgeschlossen.

Die Darstellungen erfolgen dabei in Form von Fotos, Grafiken und (selten) Texten. Im Vergleich zur bluttriefenden Ästhetik der Horrorfilmszene wirken die Bilder mild, stellen jedoch meist **real vollzogene Handlungen** dar. Auf der Seite einer privaten Initiative (›kinky freaks‹) wird betont, daß aus ihrer Sicht diese Handlungen **nicht violent** sind, weil ›Gewalt‹ gemäß ihrer eigenen Definition Zwang voraussetzt, hier aber erwachsene Partner in die jeweilige Handlung einwilligen<sup>15</sup>.

Im Gegensatz zu den zuvor genannten Seiten, auf den bspw. Spiele angeboten werden, sind S/M-Seiten oftmals nur begrenzt öffentlich zugänglich. Dies hat bei kommerziellen Anbietern den Grund, daß Sie von ihren Kunden Geld für die Zugriffsrechte verlangen; bei privaten Initiativen dient eine Zugangskontrolle dem Schutz der Privatsphäre der Mitglieder. Öffentlich zugängliche Bilder dienen meist als ›Appetithäppchen‹.

---

<sup>14</sup> »Find new friends all over the world – and kill them!« – So beschreibt ein Anbieter im Netz die Mission seines Spieles.

<sup>15</sup> Ein Punkt, der heftig diskutiert wurde (z. B. Andrea Dworkin vs. S/M-Lesben Anfang der 80er Jahre) und wird.

Aber auch das hier Angebotene ist in ähnlicher Form in entsprechenden Publikationen außerhalb des Internet zu finden und hatte zeitweise sogar eine weite massenmediale Verbreitung, als diese Formen der Sexualität Anfang der 90er Jahre das Interesse der klassischen Massenmedien erweckte. Es muß davon ausgegangen werden, daß jedoch auch im Internet Darstellungen der ›härteren Art‹ existieren, d. h. mit höherem Verletzungsgrad der Opfer, die allerdings – wie außerhalb der Netzwerke – nur einen begrenzten Verbreitungsgrad haben (können, aufgrund legaler Beschränkungen). Einen Hinweis hierfür bietet z. B. eine Seite wie »eroticdesires.com/Ftop100«, auf der 100 Links zu Seiten mit Titeln wie »Roped & Raped!« zu finden sind. Letztere Seite wendet sich an den ›Vergewaltigungsfreund‹ und bietet Fotos, Filme und Geschichten zum Herunterladen an.

### **3.3.4 Menschliche Überreste**

Ein Typus von Bildern, die ebenfalls außerhalb von Netzen existieren, dort jedoch nur eine kleine Gruppe von Benutzern finden dürfte, sind Fotosammlungen von realen Verletzten und Toten. Diese Art von Darstellungen sind natürlich auch in bestimmten medizinischen Abhandlungen oder in der Sensationspresse zu finden, auffallend bei den hier zu behandelnden Seiten ist jedoch, daß die Bilder meist ganz ohne oder mit nur sehr wenig Text (oftmals ohne Bezugnahme auf irgendeinen Kontext) dargestellt werden. Hier geht es also anscheinend um die reine Konfrontation mit faktischen Aufnahmen von anonym bleibenden Toten.

Ich stieß bei meinen Stichproben mit dem Suchbegriff ›gore AND pictures‹ auf eine Web-Anzeige für ein Buch mit entsprechenden Darstellungen, und bekam auch einige Kostproben der Sorte »Dieser Mann hat sich mit einer Schrotflinte in den Kopf geschossen« geboten. Es gibt auch eine Seite, auf der nur Darstellungen von Einschlußlöchern in menschlichen Körper gesammelt wurden (Suchbegriff: ›Bullet AND pictures‹), Seiten wie »murman.com«, die eine Sammlung von Fotos menschlicher Leichen enthalten, welche unter Kategorien wie ›Männer‹, ›Frauen‹, ›Mütter mit Kindern‹ etc. präsentiert werden, und die »Gore Gallery«, auf der Fotoabbildungen aller Arten von Scheußlichkeiten (seltsamer Weise aber auch Fotoaufnahmen von einer menschlichen Geburt) ohne Kommentar oder Kontext präsentiert werden.

### **3.3.5 Symbolische Gewalt gegen Prominente**

Eine internetspezifische Form der Gewaltdarstellung sind Seiten, die Bilder von Prominenten darstellen, die der Besucher mehr oder minder interaktiv traktieren kann. Da ›dürfen‹ die Spice Girls geohrfeigt werden oder Bill Gates wird erschossen, Fernsehhund Lassie wird

eingefroren und in tausend Stücke geschlagen, und US-Moderator David Letterman darf geschlagen, verbrannt, erschossen und anschließend noch geköpft werden.

### **3.4 Was ist neu am Internet?**

Schon ein erster Blick ins Netz zeigt: Es gibt nicht viel Neues unter der Sonne, auch nicht in Netzwerken. Viele Gewaltdarstellungen im Netz sind in ähnlicher Form auch außerhalb der Netzwerke zu finden und wurden in diese importiert. Neu sind nur die interaktiven Prominentenverhöhnungen und die genannten Entwicklungen auf dem Spielesektor, die vielleicht z. T. durch die spezifischen Eigenschaften größerer Netzwerke (Möglichkeit zum Multiplayermodus und dem Angebot von Programmen im Netz) mit forciert wurde.

Festzustellen bleibt allerdings, daß auch extreme Gewaltdarstellungen (wie Kindermord, reale Unfallopfer etc.) bei unseren Stichproben recht leicht zugänglich wurden.

## 4 Analyse: Funktionen von Gewaltdarstellungen im Internet

Ich hatte bereits mehrere Funktionen von Gewaltdarstellungen im Internet erwähnt:

- Unter 3.3.1. hatten wir gesehen, wie Gewaltdarstellungen dazu dienen, um auf andere Gewaltdarstellungen in anderen Medien Bezug zu nehmen (z. B. Texte über solche zu illustrieren).
- Da solche Darstellungen nicht von allen akzeptiert werden, können sie auch zur Selektion eines bestimmten Benutzerkreises dienen (Akzeptanz der Darstellungen entscheidet über In- und Outsider).
- Es sollte jedoch nicht vergessen werden, daß derartige Darstellungen für den entsprechenden Benutzer aber auch an sich einen ›makabren‹ Unterhaltungswert besitzen.
- Speziell für ›Gewaltfilm-Fans‹ dient das Internet auch dazu, einzelne Darstellungen (Szenen, Fotos) zugänglich zu machen, die in anderen Vertriebssystemen (z. B. Kino, Video) aus den Filmen entfernt wurden.
- Das Internet dient Computerspielern als Zugangsmöglichkeit zu nahezu fotorealistischen, interaktiven Gewaltdarstellungen.
- Durch die Tabuisierung von bestimmten Gewaltdarstellungen in unserer Gesellschaft, so hatten wir in 3.3.3. gesehen, wird die Möglichkeit geschaffen, den Zugang zu diesen nur gegen Geld zu gewähren, also: Eintrittsgeld zu erwirtschaften.
- Die Veröffentlichung von Fotos realer Toter ermöglicht die Konfrontation mit dem realen Tod.
- Interaktive, symbolische Gewalt gegen Prominente als Rache an der schönen Scheinwelt, die uns umgibt.

Dies sind nun freilich gänzlich unterschiedliche Funktionen, die es zu sortieren gilt.

## 4.1 Kommerzielle Interessen

Kommerzielle Interessen sind wie immer am leichtesten zu durchschauen. Dies ist eine Funktion, die (der Verkauf von) Gewaltdarstellungen für ihre Produzenten erfüllt. War es bei *Adam Smith* noch der Bäcker, der uns das Brot nicht aus allgemeiner Menschenliebe backt, sondern aus finanziellem Eigennutz, so leben heute eben einige von den Bedürfnissen nach Gewaltdarstellungen, welche auf dem ›normalen‹ Markt nicht zu haben sind. Dabei gilt es zwei Anbietertypen zu unterscheiden.

Anbieter von Computerspielen violenten Inhalts nutzen das Internet als einen neuen Markt. Dies funktioniert deswegen gut, weil sichergestellt ist, daß die ›Besucher‹ dieses Marktes über die nötige Grundvoraussetzung zur Nutzung der Ware (nämlich: die PC-Hardware) verfügen. Auf die Funktion dieser Software für ihre Nutzer wird später einzugehen sein.

Anbieter pornographischer Gewaltdarstellungen nutzen ebenfalls die neue Art von Markt, den das Internet darstellt. Hier erscheint mir jedoch das durch Computernetzwerke neu definierte Feld von Privatheit/Öffentlichkeit entscheidend zu sein. Mußte sich früher der Konsument dieser Darstellungen noch in der Öffentlichkeit bewegen (sprich: zum Sex-Shop gehen), so kann er jetzt im Schutz seiner Privatsphäre mittels Mausclick und Kreditkartennummer an die gewünschte Ware gelangen.

Im Gegensatz zu andersartigen, ebenfalls von kommerziellen Anbietern genutzten Medien ist mit einer mildernden Wirkung der Marktwirtschaft nicht zu rechnen. Denn während es in diesen Medien gerade die Werbekunden sind, die ihren Einfluß dahin geltend machen, daß nicht zu krasse Darstellungen zusammen mit ihren Werbespots und Anzeigen präsentiert werden, so lassen sich die verschiedenartigen Angebote im Internet deutlich trennen.

## 4.2 Informationen über (fiktionale) Gewaltdarstellungen

Gewaltdarstellungen finden sich auch im Kontext von Informationen über diese Gewaltdarstellungen. Ich hatte darauf insbesondere im Zusammenhang mit Seiten für Horrorfilmfans hingewiesen. Diese Darstellungen haben hinsichtlich der Informationsvermittlung dabei drei Funktionen.

- Die erste Funktion ist die Vermittlung des Wissens, wie man an diese oder ähnliche Gewaltdarstellungen gelangen kann. Sie kann sich dabei mit der Verfolgung kommerzieller Interessen verbinden, wenn z. B. mit den Darstellungen für ein Produkt (Film, Computer-



spiel) oder eine Veranstaltung (z. B. Horrorfilmfestival) geworben wird. Dies muß bei einer Information von ›Fan‹ zu ›Fan‹ nicht der Fall sein. Schon die Veröffentlichung einer Gewaltdarstellung aus einem Film und die Nennung des Filmtitels informiert eben darüber, das, wer diese Szene nicht nur als Bild, sondern als Filmszene sehen will, eben in den Genuß dieses Filmes kommen muß. – Daß hierbei visuelle Gewaltdarstellungen verwendet werden, läßt sich zum einen mit der im WWW typischen, mehrere Darstellungsformen verknüpfenden Präsentationsweise, zum anderen mit dem Sprichwort ›Ein Bild sagt mehr als tausend Worte‹ erklären, dient aber auch noch anderen Funktionen, auf die später einzugehen sein wird

- Eine zweite Funktion ist das Bereitstellen von Gewaltdarstellungen, die in anderen Medien unterdrückt werden, z. B. die Präsentation von Filmszenen, die zensiert wurden. Damit wird zugleich darüber informiert, daß diese Szene zensiert wurde. Hierbei ist mit *Eckert et al.* anzumerken, daß Szenen exzessiver Gewalt gerade im Horrorfilm für die Fans einen Höhepunkt markieren, auf den die Dramaturgie der Filme hinarbeitet. Das Entscheidende für den Fan ist aber nicht »die Darstellung des Mordes, sondern die Spannung, in der man auf ihn wartet«<sup>16</sup>. Werden diese Höhepunkte entfernt, muß die Dramaturgie der Filme ins Leere laufen, Unebenheiten im Fluß des Films (Ton- und Bildsprünge) erinnern zudem an diese Lücken; im schlimmsten Fall wird die Handlung zudem unverständlich: daher das Bemühen der Anhänger diese Höhepunkte zu konservieren, z. B. im Internet.
- Drittens kann die Präsentation zum Erlangen der erwähnten Medien-Literalität dienen, und dies nicht nur durch die Präsentation selbst, sondern durch die Einbettung der Darstellungen in einen Kontext. So kann z. B. ein Film durch die Zuordnung zu einem Genre und damit in die Einordnung eines Traditionsstranges ›besser‹ verstanden werden. Oder es kann durch einen Blick ›hinter die Kulissen‹ z. B. in Form einer Erklärung der verwendeten special effects das Wissen um die Fiktionalität des Films gestärkt und die Trennung zwischen dem Dargestellten und der Realität erleichtert werden. Diese Trennung, so betonen Eckert et al., ist gerade für die Nutzer fiktionaler Gewaltdarstellungen wichtig und für den Genuß der Darstellungen eine Grundvoraussetzung. Allerdings umgehen sie mit ihrer Behauptung, daß sowohl »die Leser von Schauromanen des 18. und 19. Jahrhundert als auch die Fans von heute, ... auf den fiktionalen Charakter der Gewaltdarstellungen großen

---

<sup>16</sup> ECKERT ET AL. 1990/GRAUEN, S. 46.

Wert [legen]«<sup>17</sup> das Problem der Schaulust bei Hinrichtungen und sog. ›peinlichen‹ Bestrafungen, die im 18. Jahrhundert noch Bestandteil des öffentlichen Lebens waren. Wir werden auf diesen Punkt zurückkommen müssen.

### 4.3 Abschreckung von Außenseitern

Da Gewaltdarstellungen nicht von jedem akzeptiert werden, können sie auch dazu dienen, unerwünschte Gäste von bestimmten Seiten fernzuhalten. Daß z. B. auf Horrorfilmseiten gerade die (meist wenigen) expliziten Gewaltdarstellungen innerhalb von Filmen gewählt werden, obwohl auch diese Filme zum großen Teil aus Szenen ohne explizite Gewaltanwendung bestehen, signalisiert (vielleicht unbewußt), daß man auf dieser Seite ›unter sich‹ sein möchte. Offensichtlich wird dies bei Skinhead-Seiten wie ›Boot-Boy‹, wo gleich auf der Eingangsseite gezeigt wird, wie ein Mensch von mehreren Skinheads zusammengetreten wird. Um Mißverständnissen vorzubeugen: Damit sollen Horrorfilmfans und Neofaschisten nun nicht in einen Topf geworfen werden; lediglich die Funktion der Ausgrenzung, zu der Gewaltdarstellungen dienen können, ist hier gleich. Wir werden in einem anderen Abschnitt ausführlich auf diese Abgrenzungsfunktion von zur Schau gestellter Aggressivität bei Punks zu sprechen kommen.

### 4.4 Identitätsfindung und -stabilisierung

Eng im Zusammenhang mit der zuletzt genannten Funktion steht die Möglichkeit, über Gewaltdarstellung eine eigene Identität zu finden und zu stabilisieren. Diese besteht sowohl für den Anbieter wie für die Besucher der WWW-Seiten.

Wenn ein Anbieter violente Darstellungen ins Netz stellt, so kann er am Interesse der Besucher (z. B. durch das Einbinden eines Counters oder durch direkten Kontakt mit den Besuchern) feststellen, ob andere seine Faszination für diese Art der Bilder bzw. Inhalte teilen. Hierbei ist anzumerken, daß das Internet aufgrund seines großen Verbreitungsgrades eine gute Möglichkeit darstellt, diese Art von Bestätigung zu erheischen, denn es scheint mir eher unwahrscheinlich, daß kein einziger der Nutzer auf ein Angebot positiv anspricht. Die Identitätsfindung kann aber auch durch negative Resonanz erfolgen. So finden sich im Gästebuch der »murman.com« auch ablehnende Kommentare. Diese können für den Anbieter eine Bestä-

---

<sup>17</sup> ECKERT ET AL. 1990/GRAUEN, S. 46.

tigung sein, bestätigen sie doch sein Weltbild dahingehend, daß viele Menschen ihn für perverts halten. Pädagogen würden von einer erreichten ›negativen Zuwendung‹ sprechen.

Ebenso kann sich ein Besucher solcher Seiten vergewissern, daß andere seine Vorliebe teilen, und zwar auch dann, wenn sein direktes soziales Umfeld ihm diese Bestätigung verweigert.

#### 4.5 Demonstration der Machbarkeit

Eine notwendige Voraussetzung für die Herstellung von Gewaltdarstellungen ist, daß die entsprechenden Mittel und das Wissen zu ihrer Realisierung zur Verfügung stehen. In Horrorfilmkreisen genießen einige Make Up-Spezialisten (wie z. B. Tom Savini) eine Verehrung, die in anderen Genres Schauspielern und Regisseuren vorbehalten bleibt, da sie es sind, welche die Darstellung violenter Handlung möglich machen. In dieser notwendigen Herstellungskompetenz sehe ich auch den Grund, warum wir im Internet so wenige originäre und so viele importierte Gewaltdarstellungen finden: Es mangelt den meisten Anbietern der entsprechenden Seiten an eben dieser Kompetenz.

Die erwähnten Beispiele von symbolischer Gewalt gegen Prominente sind ebenfalls u. a. Demonstrationen der Machbarkeit. Sie nutzen die Möglichkeit vorhandenes Bildmaterial zu nehmen, zu manipulieren und in der manipulierten Form zu veröffentlichen. Gerade dadurch, daß sie das image der Stars dort verletzen, wo es normalerweise seinen Platz hat (in einem Massenmedium), werden diese manipulierten Bilder zu Akten der Subversion und sind nicht nur Ausdruck von Neid oder Ablehnung.

Die Faszination, die von der technischen Machbarkeit ausgeht, ist auch ein Faktor in der Bewertung von Gewaltdarstellungen enthaltenen Computerspielen. Einen Hinweis darauf gibt die von der Münchner Ludwig-Maximilians-Universität durchgeführte Befragung von 150 Kindern und Jugendlichen, bei der 70% der Befragten angaben, daß sie eine gute Grafik bei einem Computerspiel besonders wichtig finden. Der Jugendschützer *Dittler* betont deshalb, daß der Erfolg der ›Doom‹-Varianten »zum überwiegenden Teil auf der actionreichen und technisch herausragenden Gestaltung« beruht<sup>18</sup>.

---

<sup>18</sup> DITTLER 1997/COMPUTERSPIELE, S. 105. – Die erwähnte Studie wurde 1996 veröffentlicht.

## 4.6 Befriedigung des Wunsches nach Abenteuerlichkeit

Müller und Pilz betonen in ihrem eingangs schon zitierten Aufsatz über die Wirkung von Gewaltdarstellungen, daß das Bedürfnis nach Gewaltdarstellungen eine »angemessene und konsequente ... [Antwort darstellt, auf eine Gesellschaft mit] ... nicht genügend bereitgestellten Möglichkeiten adäquater Befriedigung von Bedürfnissen nach Abenteuer, Spannung und affektiven Erlebnissen.«<sup>19</sup>. Ähnlich vermutet auch *Carsten Zelle*, »daß unsere Versicherungsmentalität, mit der wir das Lebensrisiko auf Null gebracht haben, sich umgekehrt proportional zur Brutalität der Horrorvideos verhält.«<sup>20</sup>. In Anlehnung an *Habermas* betrachtet Zelle dabei Horrorvideos als Substitute für Ängste, die, nachdem sie ihren Platz im Alltag verloren haben, nun innerlich überwunden werden, indem sie symbolisch noch einmal wiederholt werden. – Die Parallele zwischen den Autoren besteht darin, daß sie ein menschliches Bedürfnis zugrunde legen, das zumindest eine symbolische Befriedigung erfordert.

Die Befriedigung des Wunsches nach Abenteuerlichkeit ist eine Funktion, die Computerspiele und -netzwerke zum Teil besser erfüllen können, als der (zumindest oberflächlich betrachtet) passive Konsum von Videos, denn hier steht das aktive Handeln des Nutzers im Mittelpunkt. Schon der Ausdruck des ›Surfens‹ gibt einen Hinweis darauf, wie das Drücken von Tasten in unserer Gesellschaft mit der Gloriole der Abenteuerlichkeit versehen wird. Bezeichnet ›surfen‹ ursprünglich ein Erlebnis, das durch Körpererfahrungen und -beherrschung, in extremen Fällen durch existenzielle Bedrohung des Menschen durch die Natur gekennzeichnet ist, so wird es nun auf eine Tätigkeit übertragen, der genau diese Eigenschaften abgehen.

Unter diesem Aspekt betrachtet, ist es auch nicht verwunderlich, daß die ›Doom‹-Varianten das Spielgeschehen aus der Ich-Perspektive wiedergeben, um ein Verschmelzen des Spielers mit seinem Alter Ego in der Spielwelt zu ermöglichen. So erklärt sich auch das Streben gerade der Produzenten dieser Spiele nach technischer Perfektion, welche gleichbedeutend ist mit Wirklichkeitsnähe bzgl. der audiovisuellen Präsentation. Auch die Verknüpfung von Rechnern zu Netzwerken, welche das Spielen und Kämpfen gegen ›menschliche‹ Gegner erlaubt, dient der Erfüllung dieser Funktion, indem es den Wunsch nach angemessenen Gegnern erfüllt. Vorprogrammierte Gegner können den Bedürfnissen des Spielers auf viele Arten nicht gerecht werden: Sie können z. B. zu leicht, zu schwer oder überhaupt nicht zu besiegen sein.

---

<sup>19</sup> MÜLLER UND PILZ/WIRKUNG, S. 105.

<sup>20</sup> ZELLE 1990/GRUND, S. 64.

Ein menschlicher Gegner, oder genau genommen: ein von einem anderen Menschen gesteuerter Gegner, ist stets ein angemessener, weil prinzipiell gleich starker Gegner. Das ›prinzipiell‹ kennzeichnet dabei die Unterschiede, die sich z. B. durch ein Mehr an Erfahrung (bessere Ortskenntnis in der Spielwelt, bessere Beherrschung der Steuerung usw.) einstellen.

Dieses Streben nach einem angemessenen Gegner ist zurückzuführen auf die Funktion, die Computerspiele allgemein haben. So stellen *Jürgen Fritz et al.* in ihrer empirischen Untersuchung über »Fazination, Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen« fest, daß erstens diese dem Spieler dazu dienen, ein ›gutes Gefühl‹ zu bekommen, welches u. a. auf Gefühlen von Leistungsfähigkeit und Kompetenz beruht, und dieses ist – zweitens – »untrennbar mit Erfolgen im Spiel verbunden.«<sup>21</sup>. – Damit sich Erfolgserlebnisse einstellen können, muß jedoch eine Herausforderung vorhanden sein: zu einfache Spiele sind deswegen ebenso unbefriedigend wie zu schwere.

Diese Suche nach dem angemessenen Gegner zeigt zugleich, daß diese Programme nicht nur die Möglichkeit eröffnen, möglichst viele Gegner möglichst brutal umzubringen, sondern daß es auch darum geht, sich selber einer Gefahr auszusetzen (nämlich der Gefahr, ein Bildschirmleben zu verlieren). In diesen Spielen geht es eben nicht nur um Brutalität, es geht auch um das Gefühl der Angst, der permanenten Bedrohung, welche im sicheren Abstand genossen werden kann. – Hier zeigt sich eine Parallele zu Horrorfilmfans, über die Eckert et al. schreiben: »Was die Fans erleben wollen, ist Spannung, ein gewisses Kribbeln, die Angst vor dem Unberechenbaren und oft Undefinierbaren.«<sup>22</sup>.

Der Wunsch nach Abenteuerlichkeit kann es auch sein, der den Internet-Surfer in ›dunkle Seiten des Netzes‹ lockt, der ihn die Bereiche des ›Normalen‹, des gesellschaftlich Legitimierten, verlassen läßt.

## 4.7 Konfrontation mit dem Tod

Ich hatte oben schon darauf hingewiesen, daß die Darstellungen von realen Toten und Verletzten die Konfrontation auch mit der eigenen Verletzlichkeit und Sterblichkeit ermöglicht. Daß diese Konfrontation erst ermöglicht werden muß, liegt im Wesen unserer Gesellschaft

---

<sup>21</sup> FRITZ ET AL. 1995/FASZINATION, S. 238.

<sup>22</sup> ECKERT ET AL. 1990/GRAUEN, S. 46.

begründet, in der die Toten keinen Platz mehr haben, um mit *Baudrillard* zu sprechen<sup>23</sup>. Die Toten teilen ihr Schicksal mit der Gewalt, welche ebenfalls nicht mehr zu den Konstitutionselementen des **Eigenen** (unserer Gesellschaft) gehört, worauf *Bernd Hüppauf* in seinen Aufsatz über »Krieg, Gewalt und Moderne« hinweist<sup>24</sup>.

»Das letzte Tabu unserer Gesellschaft ist nicht die Sexualität, sondern der Tod«<sup>25</sup>, schreibt der Kunsthistoriker *Gregory Fuller* in seinen Buch »Endzeitstimmung«. Ich bezweifle zwar, daß der Tod das letzte und einzige Tabu unserer Gesellschaft ist, jedoch: Die Darstellungen des realen Todes und realen Leidens unterliegen besonderen gesellschaftlichen Regeln. Sie haben, wenn sie überhaupt geduldet werden, einen besonderen Platz z. B. in Abhandlungen der Rechtsmedizin, als Argumente in Antikriegsbüchern, von Zeit zu Zeit in der Berichterstattung. Das Kuriose an einer WWW-Seite wie »murman.com« ist, daß hier auf das Bereitstellen eines besonderen Kontextes, der die Zurschaustellung der Bilder rechtfertigen könnte, verzichtet wird. Anders als der in Film und Fernsehen »nur sekundenlang angeschaute Tod«<sup>26</sup>, kann der Nutzer von »murman.com« und ähnlichen Seiten beliebig lang die Abbildungen betrachten. Durch diese Möglichkeit des intensiven Studiums (der Konfrontation) und dem fehlenden Kontext wird die Distanzierung zum Dargestellten schwerer. Das Dargestellte wird verallgemeinert, und es ist nicht mehr etwas, das irgend jemandem – auf jeden Fall nicht einem selbst – woanders zugestoßen ist, was nach *Fuller* in Anlehnung an *France Morin* die tröstende Funktion der Berichterstattung im Fernsehen ist<sup>27</sup>.

Schon *Thomas Hobbes* erklärte: »Fremdes Unglück zu sehen, ist etwas Angenehmes; denn es gefällt, nicht sofern es ein Unglück ist, sondern sofern es ein fremdes Unglück ist. Daher kommt es, daß Menschen zusammenlaufen, um sich Tod und Gefahren anderer anzuschauen.«<sup>28</sup>. Gewalt als Unterhaltung funktioniert in den bisher behandelten Beispielen u. a. deshalb, weil es ein fremdes Unglück ist, das nicht wirklich geschehen ist; vor allem nicht dem Konsumenten selbst. Das Konzept der Medienliterarität scheint bei der Abbildung realen

---

<sup>23</sup> Vgl. z. B. BAUDRILLARD 1979/TOD, S. 10.

<sup>24</sup> Vgl. HÜPPAUF 1994/KRIEG, S. 12.

<sup>25</sup> FULLER 1994/ENDZEITSTIMMUNG, S. 110.

<sup>26</sup> FULLER 1994/ENDZEITSTIMMUNG, S. 110.

<sup>27</sup> FULLER 1994/ENDZEITSTIMMUNG, S. 110.

<sup>28</sup> Thomas Hobbes, Vom Menschen, Vom Bürger, XI 12, S. 26; zit. n. ZELLE 1990/GRUND, S. 71f.

Leids dann nicht zu greifen, weil bislang in Anlehnung an *Eckert et al.* stets auf diese Trennung von Fiktion und Realität abgehoben wurde. Doch der Umgang mit dieser Art von Darstellung kann erlernt werden, wie man am Beispiel der Rechtsmediziner sehen kann, von denen wir ja auch nicht erwarten, daß sie sich angewidert abwenden. Doch der Rechtsmediziner hat ebenso wie die Darstellungen einen besonderen Platz in unserer Gesellschaft. Gleiches gilt für die von *Fuller* besprochenen Künstler und ihre Fotos. Bei ›murman.com‹ oder der ›Gore Gallery‹ wissen wir weder, wer diese Fotos zu welchem Zweck veröffentlicht, noch, wer sie aus welchen Gründen betrachtet. Hierin wurzelt meines Erachtens das Unbehagen und das Mißtrauen gegenüber solchen Seiten.

#### **4.8 Reflektion: Tabuisierung und Wirkung von Gewaltdarstellungen**

Betrachten wir die Funktionen, welche die Verbreitung und der Genuß von Gewaltdarstellungen erfüllen können, so ist festzustellen, daß vieles nicht von der Tabuisierung der Darstellungen getrennt werden kann. Kommerzielle Interessen können in Computernetzwerken verfolgt werden, weil andere Märkte nicht über ein entsprechendes Angebot verfügen. Auch Informationen über Gewaltdarstellungen gewinnen an Wert, weil ihre Verbreitung durch andere Kanäle eingeschränkt ist. Identitätsstiftung erfolgt über Selbst- und Fremdstigmatisierung usw. – Zudem erscheint der Tabubruch in Computernetzwerken verlockend, da soziale Regeln gebrochen werden können, ohne soziale Sanktionen fürchten zu müssen. Allerdings ist damit nicht gesagt, daß die in der virtuellen Welt gebrochenen Regeln auch in der realen Welt gebrochen werden. Vielmehr erscheint dieses Überschreiten als eine Möglichkeit der Befriedigung des Strebens nach Abenteuerlichkeit. Unter diesem Aspekt betrachtet, wird das Handeln in Computernetzwerken zu einem Handeln in einer ›anderen‹ Welt. Die Bedeutung dieser Trennung der beiden Welten wird von *Fritz et al.* für die Nutzer von Computerspielen betont und dieses ›Zwei Welten‹-Modell scheint mir auf Computernetzwerke übertragbar und für die Beurteilung ihrer gesellschaftlichen Auswirkungen relevant zu sein.

Mit dem Verweis auf die Tabuisierung von Gewaltdarstellungen möchte ich außerdem darauf aufmerksam machen, daß es in weiten Teilen der Mediendiskussion darum geht, dieses Tabu rational zu rechtfertigen oder außer Kraft zu setzen. Ich denke, eine Untersuchung der Genealogie dieses Verbotes und/oder eine Analyse seiner gesellschaftlichen Funktion könnte hier zu einer neuen Perspektive und vielleicht auch neuen Ansätzen verhelfen. Schon die Beantwortung der Frage, warum die meisten Beiträge gerade auf das Phänomen der Aggressivität und

nicht auf andere durch die Darstellungen erzeugte Emotionen abheben, könnte einen Fortschritt bedeuten.



## 5 Gesellschaftliche Auswirkungen von Gewaltdarstellungen in Computernetzwerken

Das Modell von den zwei Welten, der realen und der virtuellen, sollte nicht so aufgefaßt werden, daß beide Welten vollkommen getrennt voneinander existieren, sondern es ist der Nutzer, der diese Trennung für sich vollzieht. So erklärt sich auch die von *Fritz et al.* festgestellte Paradoxie, daß auf der einen Seite Computerspieler Realität und Spielwelt trennen, andererseits jedoch eine möglichst ›wirkliche‹ virtuelle Welt gewünscht wird<sup>29</sup>. Die Trennung wird dabei je nach Art der Tätigkeit unterschiedlich stark ausfallen. Wer in einem virtuellen ›Chatroom‹ mit anderen kommuniziert, wird nicht so stark zwischen virtueller und realer Welt trennen, weil er weiß, daß er mit einem anderen, realen Menschen kommuniziert und sein Verhalten Auswirkungen in der realen Welt haben kann<sup>30</sup>; wer in einem Netzwerkspiel eine MG-Salve auf einen Gegner abfeuert, weiß hingegen, daß sein Handeln nur die Spielhandlung betrifft. Er vollzieht gemäß unserer Definition damit auch keine gewalttätige Handlung, sondern lediglich eine symbolische. Es ist dieser Unterschied zwischen symbolischem und praktischem Handeln, welcher in dem Zwei Welten-Modell betont werden soll.

Symbolisches Handeln umfaßt für mich nicht nur das aktive Handeln in der virtuellen Welt, sei es das Ausführen eines Spielzuges oder das Erzeugen einer Darstellung, sondern auch die Verarbeitung von Symbolen, die der gar nicht so passive Konsument zu leisten hat, d. h. das Betrachten einer Darstellung ist in diesem Sinne eine symbolische Handlung. Diese Verarbei-

---

<sup>29</sup> FRITZ ET AL. 1995/FASZINATION, S. 238.

<sup>30</sup> Tatsächlich ist diese Gewißheit keine mehr. In MUDs (Multi User Dungeons, Spiele auf Textbasis, in der sich die Spieler in einer fiktiven Welt bewegen und dort auf andere Spieler treffen können) gibt es computer-generierte Charaktere, die inzwischen nicht mehr so leicht von realen Spielern zu unterscheiden sind; schließlich ist diese Unterscheidung nur anhand der ausgetauschten Texte möglich. Außerdem wird in den Benutzerkreisen von Chatrooms immer wieder von virtuellen Kommunikationspartnern berichtet, die von einem Computer generiert wurden. Grundsätzlich ist festzuhalten, daß über die Identität der jeweiligen Kommunikationspartner mitnichten Sicherheit hergestellt werden kann. Eine Frau kann vorgeben, ein Mann zu sein; ebenso natürlich umgekehrt. Viele Chatrooms dienen gerade dazu, den Benutzern zeitweise die Möglichkeit zu geben, eine völlig andere Persönlichkeit darzustellen. Der weiter oben angeführte Wunsch nach Erlebnissen, die auf andere Weise nicht oder nicht ohne Risiko erreicht werden können, spielt auch hier sicherlich eine große Rolle.

tungsleistung gerade in Bezug auf Gewaltdarstellungen wurde in Anlehnung an Eckert et al. bereits betont.

Symbolisches Handeln geschieht jedoch nicht im ›luftleeren‹ Raum, sondern kann Einfluß auf das reale und/oder symbolische Handeln anderer oder meiner eigenen Person haben. Symbolisches Handeln kann dabei solange als neutral, d. h. unproblematisch, angesehen werden, wie es kein negativ zu bewertendes reales Handeln zur Folge hat. Die entscheidende Frage ist: Wann ist dies der Fall?

Da unser Thema ›Gewaltdarstellungen als Unterhaltung‹ lautet, werden diejenigen Fälle nicht beachtet, in denen ein symbolisches Handeln zugleich ein reales Handeln ist. Ein fiktives Beispiel mag das veranschaulichen: Wenn ein Mafia-Boss sagt: »Bringt Y zum Schweigen«, so hat dies höchst unangenehme Folgen für Y. Wenn ich die gleiche symbolische Handlung vollziehe, also diesen Satz äußere, kann das Y egal sein. Wir vollziehen zwar beide die gleiche symbolische Handlung, auf Grund der unterschiedlichen Einbettung in der realen Welt (z. B. bzgl. der Machtposition des Sprechers) jedoch mit höchst unterschiedlichen Folgen.

Das Nachrichtenmagazin Spiegel veröffentlichte eine Emnid-Umfrage von 1998, der zufolge nur 55% der Deutschen in den alten und 40% in den neuen Bundesländern etwas mit den Begriff ›Internet‹ anzufangen wissen<sup>31</sup>. Im Vergleich zu den klassischen Massenmedien wie Zeitungen und TV sind Computernetzwerke deswegen in ihrer direkten Breitenwirkung zum derzeitigen Zeitpunkt nicht zu überschätzen. Daß der Verbreitungsgrad weiterhin ansteigt, ist zu erwarten; ob eines Tages jeder Zugang zu Netzwerken hat, so wie es heute eine Vollversorgung mit Fernsehern gibt, kann zur Zeit nicht abgesehen werden, da z. B. wirtschaftliche Entwicklungen diesem Trend entgegenwirken können: Wer seine Miete nicht zahlen kann, wird nicht in Computernetzwerken surfen, solange er für deren Nutzung bezahlen muß. Zudem ist – zumindest zur Zeit – die Tatsache, daß erhebliches Know-How notwendig ist, um das Internet nutzen zu können, ein Hindernis auf dem Weg zur Vollversorgung.

Gehen wir aber trotzdem im folgenden davon aus, daß ein Großteil der Bevölkerung in Zukunft die Netzwerkzugänge nutzen wird: Für Computerspiele kommen *Fritz et al.* zum Schluß, daß diese »mittlerweise zur Normalität in der Familie«<sup>32</sup> gehören. Eine solche Normalisierung ist auch für die Möglichkeit, auf Netzwerke zuzugreifen, zumindest möglich.

---

<sup>31</sup> Vgl. Spiegel Special Nr. 3, 1998 (»Freizeit Digital«), S. 34.

<sup>32</sup> FRITZ ET AL. 1995/FASZINATION, S. 241.

Denn wenn Netzwerke etwas bieten, was das Interesse einer breiten Öffentlichkeit an der Nutzung weckt und wachhält (und sei es nur eine weitere Möglichkeit des Zeitvertreibr), so werden Netze in das Freizeitverhalten der Bevölkerung integriert werden, d. h. es werden sich insbesondere Regeln für deren Nutzung herausbilden bzw. werden diese von staatlichen Institutionen geschaffen. Wenn die Nutzung von Computernetzwerken alltäglich werden sollte, dann ist der Online-Zugang ebenso alltäglich wie das Einschalten des Fernsehers es heute schon ist. Deshalb sehe ich im großen und ganzen auch keinen Grund, eine besondere Medienwirkung durch die Inhalte der Computernetzwerke zu befürchten. Für die uns nachfolgenden Generationen wird diese für uns ›neue‹ Informationsquelle ein normaler Bestandteil ihrer Umwelt sein. (Dies gilt es zu berücksichtigen, wenn immer wieder stets die ›neuen‹ Medien problematisiert werden. Die Frage ist, für wen die jeweiligen Medien neu sind. Die Konfrontation mit einem bisher unbekanntem Medium ist schwieriger zu bewältigen als das Aufwachsen mit einem Medium) Die vollständige Flucht in den Cyberspace wird auch in Zukunft wohl nur wenigen gelingen, da sie durch die Notwendigkeit zu Arbeiten oder der Pflege des Nachwuchses daran gehindert werden. Die Erfüllung dieser Pflichten ist und wird Teil der Regeln sein, die sich in einer Gesellschaft einspielen, die Computernetzwerke nutzt, womit sich zeigt, wie stark der Einfluß der realen Welt auf die Nutzung der virtuellen ist.

Die Inhalte, welche in Computernetzwerken transportiert werden, sind zudem nicht loszulösen von der Gesellschaft, welche sie nutzt. Eine Sprecherin von AOL verglich 1995 das von ihr vertretene Netzwerk mit einer großen Stadt von 2,5 Millionen Einwohnern<sup>33</sup>. Ich halte diese Stadtmetapher für nützlich, um zu verstehen, warum Rotlicht- und Schmuddelbezirke im Netz existieren: aus den gleichen Gründen, warum wir sie in unseren Städten finden. Für Gewaltdarstellungen heißt das: solange Menschen im ›realen‹ Leben, Gewaltdarstellungen herstellen und konsumieren, dürfen wir uns nicht wundern, wenn wir diese auch in Netzwerken finden. Umgekehrt werden sich nicht alle Menschen in ›Pornobestien‹ und ›Horrorfreaks‹ verwandeln, nur weil sie einen Internetzugang haben. Allerdings müssen und können Netzwerke unsere Städte nicht 1:1 widerspiegeln. Dadurch, daß nur wenige die Inhalte aktiv bestimmen, kann ein Zerrbild entstehen und dann ist z. B. die Möglichkeit gegeben, daß eine Minderheit Einfluß auf die gesamtgesellschaftliche Entwicklung nehmen kann.

Selbst wenn man annimmt, daß das symbolische Handeln von einigen einen Einfluß auf die Rezipienten und Konsumenten zeigen sollte, ist zu erwarten, daß sich dieser in erster Linie

---

<sup>33</sup> Vgl. BARRETT UND GERTH 1996/GAUNER, S. 143.

wieder auf das symbolische, nicht das reale Handeln niederschlagen wird. Diese Vermutung basiert auf Beobachtungen in der Spielfilmindustrie: Z. B. findet sich in dem Film ›Der mit dem Wolf tanzt‹ die explizite Darstellung eines Mordes mit Pfeil und Bogen, die fast identisch ist mit einer Szene in ›Freitag, der 13.‹<sup>34</sup>. Dies ist ein Indiz dafür, wie die Bildsprache des Kinos im allgemeinen durch bestimmte Genres wie dem Horrorfilm verändert wurde. Allgemein lassen sich zahlreiche Gewaltdarstellungen, auch weil sie technisch machbar geworden sind, nun in ›normalen‹ Spielfilmen wiederfinden. Die Akzeptanz solcher Darstellungen bedeutet aber nur, daß sich die gesellschaftliche Medienliterarität weiterentwickelt hat, so daß mehr Menschen mit diesen Darstellungen umgehen können, und ist nicht notwendig ein Anzeichen für eine Brutalisierung der Gesellschaft.

Für die weitere Entwicklung im Bereich des Angebots im Internet, bzw. allgemeiner in Netzwerken, werden folgende Aspekte sein:

- Ich hatte bereits die allgemeine Herstellungskompetenz der Anbieter von Internetseiten hinsichtlich der Schaffung originärer Gewaltdarstellungen als gering bezeichnet, und es ist auffallend, daß die technisch perfekten Gewaltsimulationen, bspw. die ›Doom‹-Varianten, von kommerziellen Herstellern zur Verfügung gestellt werden. In Zukunft rechne ich damit, daß auch Produktionsfirmen von Spielfilmen wieder verstärkt mit Gewaltdarstellungen werben werden, weil Horrorfilme mit expliziten Gewaltdarstellungen zur Zeit wieder an Zuspruch gewinnen. Dies läßt sich am Erfolg von Filmen wie »Scream« oder »From Dusk 'til Dawn« ablesen. Das Wissen, das für die Herstellung von Gewaltdarstellungen nötig ist, wird aber stets die Anzahl der verfügbaren Gewaltdarstellungen beschränken, auch wenn das allgemeine Interesse an der Herstellung wächst. Dies sollte gerade in einem Medium, von dem propagiert wird, daß hier jeder alles veröffentlichen darf, nicht unterschätzt werden.
- Einen negativen Einfluß könnte schließlich der Bildung und dem Bestehen von (beinahe) autonomen Subsystemen zugeschrieben werden. Ich betone »beinahe autonom«, die angesprochenen Subsysteme nach wie vor Teil der weltumgreifenden Netzwerke bleiben werden. Die ›dunkle Seite‹ des Netzes kann man mit solchen (beinahe) autonomen Subsystemen identifizieren; man kann sie über ›normale‹ WWW-Seiten erreichen, aber es ist

---

<sup>34</sup> Dies ist kein Zufall, weil die Maskenbildner von ›Der mit dem Wolf tanzt‹, Kutz, Nicotero und Bergman, ihre Karriere als Assistenten von Tom Savini begannen, der für die Szene in »Freitag, der 13.« verantwortlich zeichnet.

möglich, sich dann nur noch innerhalb dieser Subsysteme zu bewegen. Viele Seiten, die Inhalte eines bestimmten Genres anbieten, sind über ›webrings‹ und Hyperlinks miteinander verbunden. Die Gefahr eines solchen Subsystems besteht darin, daß es vielleicht nur von wenigen aufrecht erhalten wird, die zudem räumlich voneinander getrennt sind. Vertreter von extremen Positionen (sowohl Anbieter als auch Besucher) können durch dieses Subsystem eine Bestätigung ihrer Meinung erhalten, die ihnen ihr direktes soziales Umfeld nur in Form einer negativen Zuwendung geben würde. Allerdings können Computernetzwerke auch genau den umgekehrten Einfluß ausüben, indem sie in einem negativ zu beurteilenden Umfeld eine Möglichkeit bieten, diesem zu ›entkommen‹ und eine andere Meinung zu etablieren und zu festigen.

Ich empfehle deshalb, Gewaltdarstellungen in Computernetzwerken in ihrer Bedeutung und in ihrem Gefährdungspotential nicht zu überschätzen, zumal fast sämtliche Gewaltdarstellungen auch auf anderen Vertriebswegen zu erhalten sind. Bei der Beurteilung der Darstellungen sollte nicht davon ausgegangen werden, daß sie von Sadisten für Sadisten hergestellt wurden, sondern unter Beachtung der Medienliterarität sollten die Funktionen der Darstellungen überdacht werden. Das eigene Unverständnis für diese Darstellungen sollte ebenfalls unter diesem Aspekt geprüft werden. Was die leichtere Verfügbarkeit und die erschwerte Kontrolle betrifft, so sollte die Rolle der Regeln des alltäglichen Zusammenlebens nicht unterschätzt werden. Es ist unser Alltag, der den Umgang mit den Medien bestimmt, nicht umgekehrt. Dies mag in einer Übergangszeit, in der ein Medium etabliert wird, nicht augenscheinlich sein, aber auch ein für uns ›neues‹ Medium wird in Zukunft (wenn es sich denn gesellschaftlich bewährt) ein ganz normaler Gegenstand des Alltags sein und seinen Regeln unterworfen werden.

## 6 Literatur

- BARRET/GERTH 1996/GAUNER: Daniel J. Barrett, Thomas Gerth, Was Sie schon immer wissen wollten: Gauner und Ganoven im Internet, Bonn: O'Reilly.
- BAUDRILLARD 1979/TOD: Jean Baudrillard, Der Tod tanzt aus der Reihe, Berlin: Merve.
- DITTLER 1997/COMPUTERSPIELE: Ullrich Dittler, Computerspiele und Jugendschutz – Neue Anforderungen durch Computerspiele und Internet, Baden-Baden: Nomos.
- ECKERT ET AL. 1990/GRAUEN: Roland Eckert, Waldemar Vogelgesang, Thomas A. Wetzstein, Rainer Winter, Grauen und Lust – Die Inszenierung der Affekte: eine Studie zum abweichenden Videokonsum, Pfaffenweiler: Centaurus.
- FRITZ 1995/HG./COMPUTERSPIELE: Jürgen Fritz, hg., Warum Computerspiele faszinieren, Weinheim, München: Juventa.
- FRITZ ET AL. 1995/FASZINATION: Jürgen Fritz, Jürgen Wegge, Volker Wagner, Silvia Gregarek, Clemens Trudewind, Faszination, Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen – Ergebnisse und offene Fragen; in: Fritz 1995/Hg./Computerspiele, S. 238-243.
- FULLER 1994/ENDZEITSTIMMUNG: Gregory Fuller: Endzeitstimmung – Düstere Bilder in goldener Zeit, Köln: DuMont.
- GLOGAUER 1996/AUSWIRKUNGEN: Werner Glogauer, Auswirkungen von Gewalt, sexuellen Darstellungen und Pornographie in den Medien auf Kinder und Jugendliche; in: Bundesministerium des Inneren, Hg., Medien und Gewalt, Bonn, S. 151-175.
- HAHN ET AL. 1988/FANVERHALTEN: Erwin Hahn, Gunter A. Pilz, Hans J. Stollenwerk, Kurt Weis, Fanverhalten, Massenmedien und Gewalt im Sport, Schondorf: Karl Hofmann 1988.
- HÜPPAUF 1994/KRIEG: Bernd Hüppauf, Krieg, Gewalt und Moderne; in: Frauke Meyer-Gosau, Wolfgang Emmerich, Gewalt – Faszination und Furcht, Leipzig: Reclam (= Jahrbuch für Literatur und Politik 1), S. 12-40.
- MCCARTY 1981/SPLATTER: John McCarty, Splatter Movies – Breaking the Last Taboo – A critical survey of the wildly demented sub-genre of the horror film that is changing the face of film realism forever. New York: Fantaco.

ZELLE 1990/GRUND: Carsten Zelle, Über den Grund des Vergnügens an schrecklichen Gegenständen in der Ästhetik des achtzehnten Jahrhunderts (Mit einem bibliographischen Anhang); in: Peter Gendola, Carsten Zelle, Hg., Schönheit und Schrecken – Entsetzen, Gewalt und Tod in alten und neuen Medien, Heidelberg: Carl Winter, S. 55-92.