

# Faszination und Struktur der Gewaltdarstellungen

Autor(en): **Groebel, Jo**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Medienwissenschaft Schweiz = Science des mass média Suisse**

Band (Jahr): - **(1995)**

PDF erstellt am: **24.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-790618>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

## Faszination und Struktur der Gewaltdarstellungen

*Es wird eine Bilanz der bisherigen Gewaltdiskussion gezogen, und zwar am Beispiel «Deutschland». Ergänzt werden diese Ausführungen durch Hinweise auf die Faszination von Fernsehgewalt sowie deren Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche. Schliesslich werden einige Hinweise hinsichtlich der Medienzukunft formuliert.*

### 1. Zur Aktualität des Themas

Es ist viel über Mediengewalt gesagt und geschrieben worden. Allerdings sind nicht alle Länder gleichermaßen von diesem Thema betroffen. So mag es fast überall einzelne «extreme» Sendungen geben, das vermutlich größere Problem der Häufung und Regelmäßigkeit von Gewaltdarstellungen korreliert aber zum Teil mit der Abhängigkeit der Sender von Einschaltquoten. Sprich: Je größer der kommerzielle Wettbewerb zwischen Anbietern ist, desto höher waren zumindest bis vor kurzem auch die Gewaltquoten. So dürfte das Fernsehen der Schweiz bislang immer noch weniger aggressionshaltig (auf dem Bildschirm) sein als viele andere Länder mit einem hochgradig kommerzialisierten Programm. Nun wäre es zu einfach, das Gewaltproblem auf eines der privaten Anbieter zu beschränken. Alle Sender müssen nach Einschaltquoten streben; zudem bestimmt gerade der internationale Markt sehr stark auch die nationale Programmstruktur, und Gewaltdarstellungen garantieren immer noch eine günstige Kosten-Nutzen-Relation: billiger Einkauf, geringer Bearbeitungsaufwand (Universalsprache Gewalt), zumindest solide Quoten. Umgekehrt sind hohe aggressive Anteile im Programm auch nicht für immer festgeschrieben:

Die aktuelleren Debatten haben dazu geführt, daß 1994 zumindest im Tagesprogramm des deutschen Fernsehens weniger aggressive Darstellungen zu sehen sind. Kann das Thema also doch zu den Akten gelegt werden?

Mehrere Entwicklungen sprechen dagegen: Mit den neuen Kommunikationstechniken entsteht ein Unterhaltungsmarkt, auf dem wieder spektakuläre Gewaltangebote zu finden sind. Das Videospiel «Mortal Combat» enthält in der ursprünglichen Fassung extrem brutale Elemente wie das Abhacken von Gliedmaßen. Auch in den digitalen Netzwerken sind immer perfekter und realistischer gemachte Gewaltangebote zu finden. Offensichtlich liegt gerade für (männliche) Kinder und Jugendliche die Faszination neuer Medien in den spektakulären Actionangeboten. Nach wie vor ist Gewalt die Universalsprache, die ohne viel Worte oder große inhaltliche Differenziertheit unmittelbare Erlebnisse verspricht. Schon immer gab es Räuber-und-Gendarm-Spiele, waren in jedem Medium auch aggressive Darstellungen zu finden. Die Häufigkeit, Intensität und Realitätsnähe der gezeigten Brutalität haben aber zugenommen. Aktuelle Beispiele sind die rassistischen Angebote, die in kaum noch kontrollierbaren Individualnetzen verbreitet werden, oder auch der riesige Er-

folg, den in Großbritannien Video-Verkaufskassetten mit Höhepunkten aus echten Polizeieinsätzen haben. Der nächste Schritt in die Medienzukunft bringt mit Virtual Reality und Interaktivität eine noch größere Überlappung von Fiktion und Wirklichkeit.

Aber auch das klassische Medium Fernsehen wird sich weiterhin mit dem Problem zu befassen haben: Der internationale Markt weist nach wie vor hohe Gewaltanteile auf, besonders, wenn es um vergleichsweise billige Produktionen mit soliden Quotenerwartungen geht. Wie sich hier die Marktdominanz der USA auf die Programminhalte auswirken kann, wird aus Ergebnissen von 1992 deutlich: Stündlich wurden dort noch einmal genau doppelt so viele Gewaltakte im Fernsehen gezeigt wie bei den meisten europäischen Sendern (USA im Durchschnitt 10, zahlreiche europäische Länder 5 pro Stunde bezogen auf das Gesamtprogramm). Zudem wird Gewalt auch via Satellit oder Kabel «importiert», schaut man sich in der Schweiz auch das deutsche Programm an. Allerdings sind in Deutschland die Öffentlich-Rechtlichen und inzwischen auch die großen Privaten durch Programmstruktur bzw. zahlreiche Eigenproduktionen derzeit vielleicht weniger betroffen als noch vor drei Jahren, auch wenn nach wie vor in manchen Spielshows die Schwelle zur psychologischen Gewalt überschritten wird oder Reportagen eher auf spektakuläre Bilder als auf Analysen setzen. Für (künftige) kleinere Anbieter wird aber die Suche nach Marktlücken und günstigen Kosten-Nutzen-Relationen mit großer Wahrscheinlichkeit zum Einsatz von Gewaltdarstellungen führen. Das amerikanische Beispiel hat gezeigt, wie schnell man hohe Marktanteile erreichen kann, wenn man auf das sogenannte Reality-TV (Beispiel Fox-TV) bis hin zum Gerichtsfernsehen, zum «Kriegskanal» oder zu den beantragten Live-Übertragungen von Hinrichtungen setzt.

Die Diskussion über Gewaltdarstellungen hat also nicht nur historischen Wert, sie ist eher als Zwischenbilanz aufzufassen: für den künftigen Umgang mit dem Programm auf dem Weg zu einer populären Medienkultur (für öffentlich-rechtliches Fernsehen) bzw. einem sozialen Medienmarkt (für kommerzielles Fernsehen).

### 2. Bilanz der bisherigen Gewaltdiskussion: das Beispiel Deutschland

Dazu ein kurzer Rückblick: 1992 waren von den deutschen Landesmedienanstalten mehrere Studien zum

Thema Mediengewalt vorgestellt worden. Eine davon, die Gewaltprofilanalyse von Groebel (1993) für die Landesanstalt für Rundfunk Nordrhein-Westfalen, machte mit konkreten Zahlen deutlich, was die Fernsehzuschauer durch bloßen Augenschein bereits vermutet hatten. Aggressive Szenen waren normaler Programmbestandteil, besonders Privatsender wiesen Anfang der neunziger Jahre hohe Gewaltquoten auf. Es gab die (schon fast zum geflügelten Wort gewordenen) rund **500 Mordszenen wöchentlich** mit insgesamt mehreren tausend Toten. Die Gesamtzahl der gezeigten Gewaltakte lag, bezogen auf die sechs analysierten Sender, bei 3'500 pro Woche. An dieser Zahl hatten Spielfilme und Serien den weitaus höchsten Anteil. Zudem hatten sich die Hemmschwellen auch bei «Dokumentationen» verändert: Man konnte Selbstmord- und Lynchszenen in allen Details sehen, Tätern wurde in etlichen Sendungen (unfreiwillig?!) eine Plattform für zum Teil rassistische Äußerungen geboten.

Neben diesen «**meßbaren**» **Programmeigenschaften** mögen allerdings andere Faktoren mit dazu beigetragen haben, daß das Thema eine so große Resonanz in der Öffentlichkeit fand:

Auch die tatsächliche Kriminalität hatte in Deutschland quantitativ (und teils qualitativ im Sinne höherer Brutalität) zugenommen. Daß dies von den Bürgern noch extremer eingeschätzt wurde, ist selbst vermutlich bereits ein Medieneffekt. Bei der **Suche nach Ursachen** bieten sich die Medien aber auch deshalb an, weil sie im wörtlichen Sinne **unmittelbar sichtbar** sind – anders als die problematischen Familienstrukturen von Tätern, deren Lebensverhältnisse nur eine Minderheit direkt mitbekommt.

Eine weitere Rolle mag gespielt haben, daß viele enttäuscht waren über die Entzauberung des lange als (letzte?) Autorität geltenden Fernsehens. Mit dem Aufkommen der Privaten wurde das Programm lockerer, auch trivialer; an die Stelle der Fernseh**persönlichkeit** mit quasi-offiziellm Auftrag trat vielfach der hemdsärmelige Kumpel von nebenan. Zwar werden die größeren Unterhaltungsangebote gerne genutzt, dennoch vermissen manche die Aura der Unfehlbarkeit, die früher das Medium umgab. Und in dieser Situation boten sich, so kann man vermuten, die Gewaltdarstellungen als augenscheinlichste «Fehlentwicklung» zur Kanalisierung des diffusen Unbehagens an.

Auch wenn die Gewaltdebatte also manche Stellvertreterfunktion gehabt haben mag oder zu eindimensional geführt wurde, sinnvoll war und ist sie, siehe die hohe Zahl wissenschaftlicher Belege für das soziale Risiko, das vor allem mit der Häufung von Gewaltdarstellungen verbunden ist.

Sehr schnell reagierten politische und weitere gesellschaftliche Instanzen und auch die Anbieter selbst auf die öffentliche Diskussion. Bundes- und Länderparlamente und -regierungen berieten über gesetzgeberische und informelle Maßnahmen. Es entstanden Bürgerinitiativen und Pressekampagnen. Die Privatsender gründeten die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen. Alles mit dem Erfolg, daß durch die Mischung aus externen und internen

Maßnahmen die Anbieter heute offensichtlich da vorsichtiger mit Gewaltszenen umgehen, wo es ihnen möglich erscheint – vor allem im Tagesprogramm und bei Eigenproduktionen.

Welche **Konsequenzen** ergeben sich für den weiteren Umgang mit dem Thema? Die Forschung kann hier zahlreiche konkrete Hinweise liefern.

### 3. Wer, wann, wo, wie? Die Antworten der Wissenschaft

Kaum ein Thema der grundlegenden Medienforschung hat so viele Studien hervorgebracht wie das Problem der Gewaltdarstellungen. Wenn auch nicht immer von gleich großer Originalität, so erlauben die mindestens 5'000 systematischen Untersuchungen doch etliche Schlußfolgerungen, wenn man aus Forschung auch einmal gesellschaftliche Konsequenzen abzuleiten bereit ist. Gerade durch die große Zahl von Studien mit etlichen Detailergebnissen ist es nunmehr möglich, viele konkrete und präzise Antworten auf die Frage nach dem Wirkungsrisiko von Mediengewalt zu geben. Diese Ergebnisse können auch den weiteren Umgang mit dem Thema strukturieren helfen.

Zunächst müssen wir dazu unterscheiden zwischen den sozialen und psychologischen Prozessen, die den Wirkungen zugrundeliegen, und den Randbedingungen, unter denen diese Wirkungen besonders wahrscheinlich sind. Vor allem ist eine bislang vernachlässigte Frage, was an Gewaltdarstellungen überhaupt so faszinierend ist.

Die sozialen und psychologischen Wirkungsprozesse werden an anderer Stelle ausführlich referiert, deshalb dazu nur eine Anmerkung. Alltagsplausibel **und** wissenschaftlich belegt sind die beiden Prinzipien, denen die meisten Wirkungsprozesse zugrundeliegen:

### 4. Belohnung der Gewalt und Prägung von Weltbildern

Belohnung ist dabei im weitesten Sinne zu verstehen; materieller Gewinn gehört genauso dazu wie Erlebnissteigerung und Bedeutung, die man durch Medienöffentlichkeit erhält. Auch die Prägung von Weltbildern hat belohnenden Charakter. Um uns in unserer Umwelt zu orientieren, brauchen wir feste Strukturen und Denkschemata, die im Zweifelsfalle einfach und prägnant sind. Dies gilt umso mehr, je mehr es sich um Sachverhalte handelt, die außerhalb unserer unmittelbaren Erfahrungswelt liegen – wie für die meisten jüngeren Deutschen Krieg und vermutlich auch Kriminalität. Wer weiß, wie sehr Alltagsthemen von der Medienagenda bestimmt sind, und dies sogar gezielt in der Politik einzusetzen versteht, kann an der Wirksamkeit von Presse und Fernsehen nicht zweifeln.

Dennoch wird kaum ein Mensch für die Verbannung jeglicher Gewalt aus dem Programm plädieren wollen. Bru-

talität im Krieg muß sicher auch in Nachrichtensendungen gezeigt werden (versehen mit Hintergrundinformationen, aber vielleicht nicht alle verfügbaren Bilder zu jeder Tageszeit). Und was es sicherlich gibt und dafür spricht, nach wie vor Krimis, Action oder Western (deren Qualität ja immens schwanken kann) zu zeigen, ist die Entspannungsfunktion dosierter Mediengewalt. Wer nicht schon entsprechend gewalttätig disponiert ist, wird den einzelnen Film, die einzelne Serie ohne weitergehende Negativwirkung genießen können, abgesehen von ethischen oder ästhetischen Vorbehalten. Wir müssen also von unterschiedlichen Risikogruppen ausgehen. Sie sind definiert über die Konstellation der Randbedingungen, in denen Gewaltdarstellungen konsumiert werden. Kinder und Jugendliche sind eher betroffen als Erwachsene, wer schon aggressive Dispositionen mitbringt mehr als der Friedliche. Die Selbstverständlichkeit von Gewaltdarstellungen ist vermutlich problematischer als einzelne aggressive Sendungen. Männer sind «anfälliger» für aggressive Rollenmodelle als Frauen (die sich dafür häufiger bedroht fühlen). Zudem gibt es auch relativ stabile Persönlichkeitsmerkmale, die mit größerem Interesse gegenüber Mediengewalt verbunden sind.

## 5. Faszination Gewalt

Bevor ein Programm wirken kann, muß es erst einmal geschaut werden. Und dies geschieht wohl nur, wenn jemand dazu motiviert ist. Umgekehrt ist die bewußte Auswahl einer Sendung aber noch kein Beleg für eine Immunisierung gegen mögliche Wirkungen. Wirkungen können latent verlaufen. Gerade die langfristige Beeinflussung von Vorstellungen über die Welt ist kein bewußter Vorgang. Zudem bestehen Wirkungen auch in der Verstärkung schon vorhandener Tendenzen, Aggressive werden dann aggressiver, Ängstliche noch ängstlicher. Motivation und Wirkung bedingen sich also gegenseitig.

*Warum faszinieren Gewaltdarstellungen überhaupt?* – Die Antwort auf diese Frage wie auf die nach den Wirkungen läßt sich nach mindestens drei Dimensionen unterteilen:

- **physiologisch:** Die mit Mediengewalt meist verbundene Actiondramaturgie befriedigt das Bedürfnis nach angenehmer Aufregung durch die bloße Form; Worte oder komplizierte Stories sind dazu nicht notwendig.
- **emotional:** Mediengewalt erfüllt Stellvertreterfunktionen. Man identifiziert sich mit dem Starken, erlebt Abenteuer, die in Wirklichkeit zu riskant wären.
- **kognitiv:** Man sucht Informationen und Orientierungen über Struktur und Gesetzmäßigkeiten der Welt.

Zudem setzen sich Menschen unterschiedlich starken Reizen aus. Abenteuer, Journalisten oder Politiker brauchen höhere Dosen physiologischer oder sozialer Anregung als

der sprichwörtliche Buchhalter. In eigenen Untersuchungen fanden wir unter anderem den relativ stabilen Typus des Risikosuchers. Er (tatsächlich meist «er») muß nicht zwangsläufig echte Gefahren suchen, Actionprogramme können in Grenzen auch zur Befriedigung der Bedürfnisse dienen. Entscheidend daran ist, daß hier offenbar biochemische Prozesse beteiligt sind; es gäbe damit ein körperliches Korrelat zum Fernsehkonsum.

## 6. Angebot und Programmstruktur

Die Bedürfnisse der Zuschauer haben ihre Pendants im Programm. Ohne eine Botschaft haben zu müssen, bedienen Special Effects und Trickfilme die Lust auf physiologische Anspannung. Kinder müssen sich für die Handlung gar nicht interessieren und sich auch nicht zwangsläufig mit einer bestimmten Figur identifizieren, sie lassen sich dennoch durch entsprechende Sendungen faszinieren. Besonders die schnell wechselnden Szenenfolgen sprechen automatische Aufmerksamkeitsreflexe an, die der Mensch einmal entwickelte, um sich gegen mögliche Gefahren notfalls schützen zu können. Was beim Fernsehen übrig bleibt, ist keine echte Gefahr, sondern die Anregung einer als angenehm empfundenen physiologischen Reaktion.

Fernsehen ist immer mehr zum Erlebnismedium geworden. Darauf hat auch das Informationsgenre reagiert und zahlreiche Mischformen zwischen Unterhaltung und Dokumentation entwickelt. Dies ist zunächst sinnvoll, denn Informationen werden viel besser aufgenommen, wenn sie ansprechend vermittelt werden. Problematisch kann die Vermischung aber dann werden, wenn das Erlebnis ganz an die Stelle von Analyse und Hintergrundinformation tritt oder die Form wichtiger wird als der Inhalt. Gerade Gewalt erscheint dann in einem falschen Licht, ihre Geschichte und ihre Folgen werden nicht mehr deutlich, sie wird zu einer unverbundenen Abfolge interessanter Bilder.

Die Kontextlosigkeit eignet sich übrigens auch als ein mögliches Kriterium für die Unterscheidung zwischen künstlerischer und gewaltverherrlichender Darstellung. Bei der Information kann die Dominanz des Spektakulären dazu führen, daß Gruppen, die entsprechende Ereignisse und Bilder zu inszenieren wissen, leichten Zugang zum Massenmedium finden. Terroristische Gruppierungen haben sich dieses Prinzip der Gewalt-PR zunutze zu machen gewußt. Jugendgangs verfertigen Videos von ihren Gewalttaten und verteilen / verkaufen sie an die Medien, so geschehen in Los Angeles oder im Falle norddeutscher Bombenleger. Ist dieses Material dann noch journalistische Dokumentation oder der eigentliche Zweck gewaltvollen Handelns?

## 7. Kultur und Situation

Wer in einer belastenden Situation lebt, ist empfänglicher für die Wirkungen von Mediengewalt als der entspannte oder filmisch interessierte Zuschauer. Von daher ist das

Urteil mancher Filmfreaks vorschnell, wenn sie von sich auf andere, selbst kleine Kinder, schließen und dem technisch gut gemachten Kultfilm automatisch völlige Harmlosigkeit attestieren. «Das Schweigen der Lämmer» kann vom Cineasten ganz anders verarbeitet werden als von einem Kind.

Welche Rolle auch die Wertvorstellungen der umgebenden Kultur spielen, konnten wir in einer international vergleichenden Untersuchung in sieben Ländern feststellen (Australien, Deutschland, Finnland, Israel, Niederlande, Polen, USA). Die Wirkungen von Gewaltdarstellungen auf die Aggressionsbereitschaft von Kindern waren umso stärker, je diffuser die Orientierungsmöglichkeiten in der Umwelt waren. Die simplen Serienmuster von Gut und Böse übernahmen dann offensichtlich die Funktion von Handlungsleitlinien.

## 8. Implikationen für das Programm

Daß Massenmedien zumal im Wettbewerb nach dem Prinzip höchstmöglichen Auffallens funktionieren müssen, ist zunächst noch nicht das Skandalon. Probleme entstehen da, wo die Dominanz des Sensationellen so weit reicht, daß für die überwiegende Zahl der Bevölkerung die Medien nicht mehr auch Garanten der Aufklärung sind.

Bei der Bedeutung, die Information und Kommunikation heute haben – am unmittelbarsten deutlich in Politik, Wirtschaft und in der Populärkultur, brauchen wir vermutlich noch klarere Vorstellungen über unseren künftigen Umgang mit den Massenmedien als Konstituenten der Gesellschaft.

Die Aufteilung in Produkt und Kulturgut, wie sie derzeit von der EU diskutiert wird, ist dabei zu simpel. Auch ein Produkt muß sozialverträglich sein und bestimmte «moralische Minima», wie Richard von Weizsäcker es formuliert hat, erfüllen. Umgekehrt braucht ein Kulturgut viele Abnehmer, um seine Breitenwirkung entfalten zu können, muß also außerhalb des musealen Elfenbeinturms auch ein Massenpublikum anzusprechen bereit sein.

Auch zu solch grundsätzlicheren Fragen geführt zu haben, ist ein Verdienst der Gewaltdebatte.

## 9. Die Medienzukunft

Die Beschäftigung mit dem Problem der Mediengewalt und allgemeiner mit Medienethik und Mediensystem ist auch deshalb notwendig, weil sich unsere Kommunikationslandschaft derzeit grundlegend verändert. Welche Angebote sich im digitalen Netz genau durchsetzen werden, kann noch nicht prognostiziert werden. Gewalt wird aber wieder dabei sein, wird schon jetzt in Form von interaktiven Spielen verbreitet.

Als Beschreibungskriterien für die weitere Medienentwicklung und einen ethischen Umgang damit schlage ich die «sechs I» vor: Integration, Impression, Interaktion, Individualisierung, Internationalisierung, Innovation.

- **Integration:** Informations- und Kommunikationstechniken wachsen zusammen: PC, TV, Telefon, Videospiele treffen sich im Multi-Media-System. Wenn auch bislang noch nicht deutlich ist, welche neuen Regeln und Gesetze hier anzuwenden sind, so können die Gesamtsysteme von den bisherigen Mediendebatten profitieren. Fernsehanbieter und Verleger verfügen über Kriterien des Jugend- und Persönlichkeitsschutzes, die den neuen Teilnehmern am Kommunikationsnetz bislang eher peripher bekannt sein dürften. Notwendig sind in jedem Fall Vereinbarungen, die ethische Mindeststandards gewährleisten.
- **Impression:** Die technischen Angebote ermöglichen eine immer perfektere Simulation der Realität oder gar die Erschließung der Hyper-Realität (Beispiel der Marsch durch den eigenen Körper). Ob noch HDTV, Holographie oder virtuelle Wirklichkeit, die Trennung zwischen Realität und Fiktion wird schwieriger. Wo so kreativ an der Hardware gearbeitet wird, könnten auch systematischer attraktive Alternativen zum Gewaltangebot entwickelt werden. Die Gründe für deren Faszination sind immerhin (durch Forschung) zum Teil bekannt. Wo die Form so wichtig ist, bedarf sie zum Beispiel nicht unbedingt des gewalttätigen Inhalts.
- **Interaktion:** Mit zunehmender Bandbreite von Wahl-, Abruf- und Eingriffsmöglichkeiten muß der Nutzer immer mehr Entscheidungen treffen. Auch wenn neue Gate Keeper im Sinne von Kommunikationsvermittlern oder «Service Providern» entstehen werden, jeder Netzteilnehmer braucht mehr denn je Kompetenz, um Struktur, Funktionieren und Funktion der Angebote von Video-auf-Abruf bis Telegruppentreff erkennen zu können. Kurz: Auch hier brauchen wir eine Medienerziehung, wie es in der Schweiz schon seit einiger Zeit üblich ist.
- **Individualisierung:** Hier gilt dasgleiche wie bei der Interaktion. Je weniger Massenkommunikation im klassischen Sinne stattfindet, desto mehr Kompetenz ist für den einzelnen nötig.
- **Internationalisierung:** Kommunikation und Märkte sind systembedingt zwangsläufig international. Bilateral und auf der Ebene von EU und UN müssen also auch Standards für die Sozialverträglichkeit der Angebote entwickelt werden.
- **Innovation:** Welche Technik auch immer sich durchsetzt, Grundprinzip der Entwicklung ist nicht mehr ein Leitmedium, sondern sind die ständige Ergänzung, Verbesserung und Innovation des allen Möglichkeiten offenstehenden Systems. Die elektronisch mobile Gesellschaft braucht hier die Mischung aus institutionalisierten Regeln und einem informellen Konsens über den ethischen Umgang mit diesem System. Dieses Prinzip folgt der Einsicht in die Bedeutung von Information und Kommunikation: Sie sind Grundlagen unseres Zusammenlebens mit Risiken, wie Gewalt und Chancen wie besserem Verstehen.

## Literatur:

Groebel, J. / Hinde, R.A. (Hg.): Aggression and War. Their Biological and Social Bases. Cambridge University Press 1989.

Groebel, J. / Hoffmann-Riem, W. / Köcher, R. / Lange, B.P. / Mahrenholz, G. (Vorsitz) u.a.: Bericht zur Lage des Fernsehens für den deutschen Bundespräsidenten Richard von Weizsäcker, fortgeführt von Roman Herzog. Verlag Bertelsmann-Stiftung: Gütersloh 1994.

Groebel, J. / Gleich, U.: Gewaltprofilanalyse des deutschen Fernsehens. Leske & Budrich: Leverkusen 1993.

Prof. Dr. *Jo Groebel* ist Inhaber des Lehrstuhls für die Psychologie der Massenkommunikation und Public Relations an der Universität Utrecht.