

Eine qualitativ-quantitative Grundlagenstudie

→ Medien und Tabus

Von Ursula Dehm* und Dieter Storll*

Was sind Tabus?

Der Umgang mit Tabus und Grenzen ist – ungeachtet konkreter gesellschaftlicher Ereignisse und Debatten – vor allem ein Merkmal der Jugendkultur. Es gehört seit jeher zum Erwachsenwerden dazu, dass man seine eigene Identität findet, indem man Grenzen austestet, die in der Gesellschaft gezogen werden, indem man testet, wie weit eine Provokation in Kleidung, Stil, Worten und Taten gehen kann. Dabei sind es allerdings nicht die absoluten Tabus, um die es gemeinhin in der Jugendkultur geht, sondern eher die Verstöße gegen etablierte Konventionen, das heißt, gegen Regeln, über was man beispielsweise sprechen darf oder wie man sich kleiden und verhalten soll. Solche gesellschaftlichen Grenzziehungen unterliegen allerdings einem ständigen Wandel. Was gestern noch als unthematisierbar galt, steht heute schon auf den Bestsellerlisten oder gehört zum „guten Ton“ – zunehmend werden Gesellschaften schnelllebiger und unterliegen entsprechend schnellem Wertewandel. Auch und gerade die Kunst arbeitet seit jeher gezielt mit Tabubrüchen und wird (auch) gefeiert dafür. In der Werbung gilt der Tabubruch durchaus als Erfolgsgarant. In Talkshows oder in anderen Formaten wird Privates und Intimes freimütig geschildert und ausgebreitet – von Erwachsenen und Jugendlichen, von Stars und Sternchen, von mehr oder weniger Prominenten bis hin zu Politikern. Es wird suggeriert, die Bereitschaft, öffentlich Haut, Privatheit oder gar Intimität zu Markte zu tragen oder sich in sonstiger Weise vorzuführen bzw. vorführen zu lassen, sei Voraussetzung für Berühmtheit oder ein entscheidender Schritt für die berufliche Karriere – und ist es manchmal auch.

Medienexhibitionismus und Tabubrüche können jedoch auch jugendschutzrelevant sein, wenn nämlich eine sozialetische Desorientierung angenommen werden kann. Wann aber ist das angesichts des ständigen Wandels gesellschaftlicher Grenzen der Fall? Was ist im Rahmen jugendlicher Identitätsfindung als Auseinandersetzung mit den durchaus auch grenzverletzenden Möglichkeiten menschlichen Handelns zu akzeptieren? Was muss Bestandteil von Jugendkultur sein und wo werden Provokation und Grenzverletzung jugendschutzrechtlich problematisch? Das waren einige der Fragestellungen, denen sich Ende April 2010 eine Jugendmedien-schutztagung in Hamburg widmete. (1) Bei dieser Tagung wurde die vorliegende Studie der ZDF-Medienforschung vorgestellt, die in Zusammenarbeit mit dem Marktforschungsinstitut mindline media zwischen November 2009 und März 2010 durchgeführt wurde und die als Grundlagenstudie ange-

legt ist. In ihr werden Tabus und Tabubrüche in der Mediengesellschaft zum ersten Mal systematisch empirisch untersucht und aus Befragtersicht definiert. Es handelt sich jedoch nicht um eine Wirkungsstudie. Dies erfordert eine andere Untersuchungsanlage als die hier gewählte.

Studiendesign

Die mehrstufig angelegte Grundlagenstudie geht den Fragen nach, welche Tabus junge Menschen zwischen 16 und 39 Jahren in der heutigen digitalen Mediengesellschaft haben, ob und welche Tabubrüche sie in den Medien (Internet, Games, Fernsehen) sehen und welche Einstellungen sie zu Tabubrüchen in den Medien haben. Erhoben wurde auch, wie sie sich selbst in einer Medienlandschaft verhalten, die scheinbar den Tabubruch als Erfolgsgarant etabliert hat. Die Studie besteht aus zwei sich ergänzenden Teilen: der qualitativen Basisstudie und der quantitativen Repräsentativbefragung. Die repräsentative Zufallsstichprobe bezieht sich in erster Linie auf die so genannten Digital Natives zwischen 16 und 30 Jahren, also diejenigen, die mit dem Internet aufgewachsen sind. Die Altersstufe 31 bis 39 Jahre wurde miteinbezogen, um Unterschiede erkennen zu können.

Zunächst wurde in der qualitativen Basisstudie das Thema ausführlich in vier Fokusgruppen diskutiert, um zu erfahren, was junge Menschen über Tabus und Tabubrüche, insbesondere in den Medien, überhaupt denken, wie sie darüber reden und wie sie selbst damit umgehen. Es wurden vier Gruppendiskussionen durchgeführt, davon jeweils eine mit Mädchen oder jungen Frauen und jeweils eine mit Jungen oder jungen Männern, die jeweils aus acht Teilnehmern im Alter von 16 bis 18 oder 30 bis 39 Jahren zusammengesetzt waren. Anhand eines Diskussionsleitfadens diskutierten die weiblichen Gruppen mit einer Moderatorin, die männlichen Gruppen mit einem Moderator. Jede Diskussion hatte eine Länge von maximal zweieinhalb Stunden. (2) Pro Gruppe wurde ein Mix über folgende Merkmale realisiert: unterschiedliche Hobbys der Befragten, breite Spanne der Schulbildung, des angestrebten Abschlusses oder der Ausbildung, guter Mix über Beruf, Bildungsstand und Einkommen der Eltern sowie Herkunft der Befragten aus verschiedenen Stadtteilen von Hamburg. Die Befragten sollten regelmäßig das Internet nutzen und einen DSL-Anschluss haben, alle Befragten waren Mitglieder in einer Internetcommunity und nutzten diese regelmäßig. Die Befragten mussten mindestens vier- bis fünfmal pro Woche fernsehen und über einen Kabel- oder Satellitenanschluss verfügen. Außerdem sollten sie eine grundsätzliche Affinität zu mindestens einer der folgenden Kategorien aufweisen: Fernsehformate, die als tabuverletzend gelten, Ego-Shooter-Computerspiele, grenzwertige Videos im Internet, Hip-Hop-Musik. (3) Von den Moderatoren wurden die Begriffe „Tabu“, „Tabubrüche“ und „Tabuverletzungen“ zunächst vermieden und mit Umschreibungen, wie zum Beispiel von „Dingen, die zu weit gehen“ oder „grenzwertig“ sind, gesprochen, um nicht Reaktanzen bei den Teilnehmern aufzubauen.

Qualitative Basisstudie und quantitative Repräsentativbefragung

* ZDF-Medienforschung, Mainz.

** mindline media, Berlin.

Aufgabe der qualitativen Studie

Die qualitative Studie hatte die Aufgabe, die Medien bzw. Inhalte zu identifizieren, die für die befragten Mädchen und Jungen, Frauen und Männer im Rahmen der Fragestellung relevant sind. Sie sollte die genutzten bzw. nicht genutzten Formate, Videos und Spiele aufzeigen, die Bewertung von grenzwertigen Szenen reflektieren, akzeptierte und nicht als grenzüberschreitend empfundene Sequenzen benennen und Grenzen sowie empfundene Tabubrüche der Zielgruppe herausfiltern. Ferner sollten Verhaltensmuster im Umgang mit grenzüberschreitenden Inhalten bzw. Szenen analysiert und die eigene Bereitschaft der Befragten zu Tabubrüchen – so weit möglich – hinterfragt werden. Anschauungsmaterial in Form von Video- und Filmsequenzen sowie Internetseiten wurden bereitgestellt und situationsadäquat eingebracht.

Repräsentativbefragung von 16- bis 39-Jährigen

Ausgehend von den Ergebnissen der qualitativen Basisstudie wurde ein standardisierter Fragebogen entwickelt, der aus überwiegend geschlossenen und wenigen offenen Fragen bestand. Im März 2010 wurden 800 repräsentativ ausgewählte 16- bis 39-Jährige in Privathaushalten mit Internetanschluss befragt. Neben Fragen nach Medienausstattung und Medienkonsum wurden dabei auch allgemeine Lebenseinstellungen und die soziale Verankerung erfragt. Themen, die als tabubelastet gelten, wurden danach eingestuft, ob man überhaupt und wenn ja, mit wem (z.B. Partner/Familie, Freunde, Kollegen) man über diese Themen spricht. Das breitgefächerte Themenspektrum reichte von Geldproblemen, Krankheiten, Selbstmordgedanken, Ehe- und Partnerschaftskonflikten, religiösen und politischen Einstellungen, Tod und Sterben bis hin zu sexuellen oder Gewaltfantasien. Darüber hinaus wurde in diesem ersten Fragenkomplex erhoben, ob man sich im Internet über diese Themen austauscht oder ob man Leute kennt, die das tun.

Der zweite große Fragenkomplex betraf Tabuinhalte im Internet, Videos mit tabubehafteten Inhalten, Online-/Computerspiele sowie das Fernsehen – wobei sich bereits in der qualitativen Basisstudie gezeigt hatte, dass Fernsehen im Vergleich zu Internet und Games aus Befragtersicht keine große Rolle als Tabuverletzer spielt. In einem weiteren Untersuchungsschritt konnte man angeben, ob solche Seiten generell frei zugänglich, nur für Erwachsene frei zugänglich sein oder ob sie verboten werden sollten. Der dritte Fragebereich zum Untersuchungsthema bezog sich auf grundsätzliche Einstellungen zum Fernsehen, zu Online-/Computerspielen, zum Internet und zu Gewalt in den Medien generell.

Fragen, deren Beantwortung besonders anfällig für soziale Erwünschtheit schienen, wurden online gestellt und online beantwortet, um Interviewereinflüsse auszuschalten. Dieser Teil des Interviews war eingebettet in das Telefoninterview, das heißt, vorher und nachher wurden die Fragen telefonisch gestellt bzw. beantwortet und das Interview blieb interviewerbegleitet. (4)

Das komplexe Thema und die Tatsache, dass hier zum ersten Mal eine umfassende repräsentative Studie zu Medien und Tabus durchgeführt

wurde, erforderte ein breit gefächertes, umfangreiches Frageprogramm. Im Folgenden werden zentrale Ergebnisse vorgestellt, wobei nicht getrennt nach den beiden eingesetzten Methoden berichtet wird. Die qualitative Basisstudie war Grundlage des standardisierten Fragebogens und floss damit entscheidend in die Repräsentativbefragung ein. Die Ergebnisse der Repräsentativbefragung werden durch die Befunde der explorativen Basisstudie ergänzt.

Gibt es noch Tabus?

Tabuthemen in der persönlichen Kommunikation betreffen nicht zwangsläufig Probleme, die man selbst hat. Tabuthemen sind vielmehr Themen, über die man nicht spricht, weil es schwer fällt, darüber zu sprechen, weil „es sich nicht gehört“, weil es eine unausgesprochene Konvention gibt, dass man „darüber“ nicht spricht. Die Soziologin Dagmar Hoffmann definiert Tabus unter anderem folgendermaßen: „Genaugenommen sind Tabus soziale Handlungsbeschränkungen und damit einfache strenge Konventionen. Sie begrenzen menschliches Handeln, verweisen darauf, was nur im Privaten und nicht öffentlich stattfinden darf.“ (5) Es sind die ungeschriebenen, unausgesprochenen Gesetze, die den Mitgliedern einer Gesellschaft oder einzelner Gruppen verbieten, über bestimmte Dinge zu sprechen, bestimmte Dinge zu tun. Wenn dies doch geschieht, dann findet die Kommunikation eher in einem geschützten Raum statt, mit vertrauten Menschen, Freunden, dem Partner, der Familie, also dort, wo man sich nicht so schnell schämt, dort, wo Schwächen, Peinliches, Intimes vertrauensvoll behandelt und verstanden wird. Im repräsentativen Teil der vorliegenden Studie wurde im standardisierten Fragebogen für 17 Themen erhoben, ob man über diese Themen spricht und wenn ja, mit wem. Themen, über die mehrheitlich nicht mit anderen gesprochen wird – offline oder online –, werden hier als Tabuthemen bezeichnet. Folgende Möglichkeiten des interpersonellen Austausches über Tabuthemen wurden erhoben: mit dem Partner/der Partnerin/der Familie, mit Freunden oder mit Bekannten/ Kollegen darüber sprechen. Diese Möglichkeiten des persönlichen Austausches berücksichtigen die unterschiedliche Nähe, die man zum Gesprächspartner hat. Hinzu kommt das Internet mit der Möglichkeit, online über Tabuthemen durchaus auch mit Unbekannten in Foren, Blogs oder Communitys zu kommunizieren. Es kann auch sein, dass man nur jemanden kennt, der sich online zu einem Thema austauscht, ohne dass man es selbst tut – was aber auch ein Gespräch voraussetzt.

Über zwei Tabuthemen kommuniziert jeweils nur ein Drittel der Befragten, für zwei Drittel der Befragten hingegen sind sie „tabu“ (vgl. Tabelle 1): 34 Prozent aller Befragten tauschen sich über Gewaltfantasien aus und 36 Prozent über Selbstmordgedanken. Über zwei weitere Tabuthemen tauscht sich jeweils rund die Hälfte der Befragten aus, die andere Hälfte hingegen nicht: Nutzung von Porno-

Tabus in der persönlichen Kommunikation

① **Austausch über Tabuthemen**

„Es gibt ja Themen, bei denen es nicht gerade leicht fällt, darüber zu reden. Im Folgenden haben wir eine Liste solcher Themen zusammengestellt. Bitte geben Sie zu jedem Thema an, ob Sie darüber mit Ihrem Partner/Ihrer Partnerin bzw. in der Familie reden, ob Sie mit Ihren Freunden darüber reden und ob Sie darüber mit Bekannten oder Kollegen reden.“

„Und wie ist das im Internet in Foren, Blogs oder Communitys, wo man sich online über solche Themen austauschen kann? Welche der folgenden Möglichkeiten treffen jeweils auf Sie zu?“

Mehrfachnennungen möglich, Angaben in %

	offline und/oder online Austausch mit anderen	Jeweils diejenigen, die über das Thema sprechen/sich austauschen				
		Spreche mit ... darüber mit Partner/ Partnerin, Familie	mit Freunden	mit Bekannten/ Kollegen	tausche mich online mit anderen darüber aus	kenne Leute, die sich online darüber austauschen
Gewaltfantasien	34	12	15	4	6	12
Selbstmordgedanken	36	17	13	4	7	13
Nutzung von Pornofilmen	45	21	22	7	6	17
Essstörungen	52	32	27	7	7	16
Suchtprobleme (Alkohol, Drogen u. a.)	60	37	34	12	8	18
Probleme mit der Sexualität	63	39	29	5	7	17
sexuelle Fantasien	66	45	25	6	8	16
Probleme mit den Kindern	68	48	38	14	9	18
seelische, psychische Leiden, wie z.B. Depressionen	71	48	42	7	9	17
religiöse Einstellungen	72	50	45	28	11	16
Tod und Sterben	78	59	48	21	9	16
Ehe- oder Partnerschaftsprobleme	80	51	46	8	11	17
Geldprobleme	81	65	40	10	7	16
politische Einstellungen	81	58	55	35	12	18
Probleme in der Familie	85	59	52	9	11	17
berufliche Probleme	86	64	55	29	12	18
Krankheiten	87	70	55	21	12	19

n=804.

Quelle: mindline media im Auftrag der ZDF-Medienforschung, März 2010.

filmen (45%) und Essstörungen (52%). Demgegenüber betreffen die am wenigsten tabuisierten Themen, also Themen, über die eine große Mehrheit der Befragten spricht, sich austauscht, Probleme oder Dinge, die zwar sehr persönlich sind, die Intimsphäre betreffen, dennoch aber zum Alltäglichen gehören wie Krankheiten (87%), berufliche Probleme (86%), Probleme in der Familie (85%), politische Einstellungen (81%), Geldprobleme (81%), Ehe- und Partnerschaftsprobleme (80%) und Tod und Sterben (78%). Weniger alltäglich zwar, dennoch zum menschlichen Leben gehörend, ist die mittlere Gruppe von Tabuthemen, über die sich auch noch jeweils eine Mehrheit austauscht, aber auch viele Befragte angeben, dass sie mit niemandem darüber sprechen: Es handelt sich hier um Suchtprobleme (60%), Probleme mit der Sexualität (63%), sexuelle Fantasien (66%), Probleme mit den Kindern (68%), seelische und psychische Leiden (71%) sowie religiöse Einstellungen (72%).

Tabus sind alters- und geschlechtsabhängig

Ob ein Thema als Tabu gilt, ist – bei einigen Themen sogar überaus deutlich – alters- und geschlechtsabhängig. Es fällt auf, dass gerade die Themen, die

insgesamt am stärksten tabuisiert sind, Gewaltfantasien und Selbstmordgedanken, von Jüngeren seltener tabuisiert werden, sie sich häufiger über diese Themen austauschen als die älteste untersuchte Gruppe: So spricht rund die Hälfte der 16- bis 20-Jährigen (51%) über Gewaltfantasien, aber nur knapp ein Viertel (23%) der 31- bis 39-Jährigen. Hinter diesem altersspezifischen Unterschied verbirgt sich jedoch noch zusätzlich ein deutlicher Geschlechtsunterschied. Es sind die jüngsten hier untersuchten Männer (16- bis 20-Jährige), die sich mit 62 Prozent deutlich häufiger über Gewaltfantasien austauschen als gleichaltrige junge Frauen – von ihnen geben nur 39 Prozent an, sich über Gewaltfantasien auszutauschen (vgl. Tabelle 2). Bei über 30-jährigen Männern und Frauen sind indessen keine Unterschiede beim Thema Gewaltfantasien festzustellen: Nur 24 Prozent der 31- bis 39-jährigen Männer tauschen sich über Gewaltfantasien aus und auch nur 22 Prozent der 31- bis 39-jährigen Frauen.

Auch für die drei weiteren insgesamt am häufigsten tabuisierten Themen, Selbstmordgedanken, Nutzung von Pornofilmen und Essstörungen, zeigt sich eine jeweils zunehmende Enttabuisierung, je jünger die Befragten sind. Anders bei den insge-

② **Austausch über Tabuthemen nach Altersgruppen und Geschlecht**

„Es gibt ja Themen, bei denen es nicht gerade leichtfällt, darüber zu reden. Im Folgenden haben wir eine Liste solcher Themen zusammengestellt. Bitte geben Sie zu jedem Thema an, ob Sie darüber mit Ihrem Partner/Ihrer Partnerin bzw. in der Familie reden, ob Sie mit Ihren Freunden darüber reden und ob Sie darüber mit Bekannten oder Kollegen reden.“

„Und wie ist das im Internet in Foren, Blogs oder Communitys, wo man sich online über solche Themen austauschen kann?“

„Welche der folgenden Möglichkeiten treffen jeweils auf Sie zu?“, Mehrfachnennungen möglich, Angaben in %

	offline und/oder online Austausch mit anderen			Jeweils diejenigen, die über das Thema sprechen/ sich austauschen					
	16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.	Spreche mit ... darüber mit Partner/ Partnerin, Familie			mit Freunden		
	16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.	16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.	16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.
Männer									
Gewaltfantasien	62	37	24	16	13	7	29	18	9
Selbstmordgedanken	46	33	31	19	19	13	16	9	7
Nutzung von Pornofilmen	53	56	41	12	22	17	34	33	17
Essstörungen	53	53	48	32	27	32	28	28	15
Suchtprobleme (Alkohol, Drogen u. a.)	66	67	53	36	36	32	36	42	27
Probleme mit der Sexualität sexuelle Fantasien	54	66	58	27	38	36	27	33	19
Probleme mit den Kindern seelische, psychische Leiden, wie z.B. Depressionen	65	69	66	30	42	55	32	31	15
religiöse Einstellungen Tod und Sterben	55	54	78	26	31	60	23	32	36
Ehe- oder Partnerschafts- probleme	65	76	57	33	44	47	38	50	21
Geldprobleme	66	75	65	42	44	48	33	47	38
politische Einstellungen	74	74	75	44	50	58	43	45	38
Probleme in der Familie berufliche Probleme	68	72	79	25	45	52	42	43	36
Krankheiten	76	78	74	55	52	62	37	45	27
Basis (n)	68	82	84	42	53	63	46	64	54
	83	82	79	38	53	59	50	52	39
	73	89	83	48	49	65	44	56	50
	85	81	91	58	60	77	40	56	51
	88	161	162	88	161	162	88	161	162
Frauen									
Gewaltfantasien	39	32	22	7	13	16	21	15	5
Selbstmordgedanken	39	44	27	12	21	16	21	21	11
Nutzung von Pornofilmen	39	48	33	17	26	27	18	25	12
Essstörungen	59	57	46	36	37	30	39	34	25
Suchtprobleme (Alkohol, Drogen u. a.)	57	58	60	21	41	46	40	34	31
Probleme mit der Sexualität sexuelle Fantasien	59	67	66	23	46	51	34	41	23
Probleme mit den Kindern seelische, psychische Leiden, wie z.B. Depressionen	60	68	65	31	48	51	35	24	21
religiöse Einstellungen Tod und Sterben	53	67	88	29	48	75	27	42	58
Ehe- oder Partnerschafts- probleme	74	79	73	49	55	57	48	57	39
Geldprobleme	73	79	70	49	55	59	46	55	47
politische Einstellungen	76	82	85	57	65	71	50	61	50
Probleme in der Familie berufliche Probleme	85	83	91	50	59	64	54	53	53
Krankheiten	81	86	87	54	77	79	51	50	37
Basis (n)	76	84	84	43	63	69	47	57	55
	84	90	93	47	70	72	59	54	63
	86	87	91	66	73	75	56	64	54
	82	91	91	62	73	80	42	66	61
	78	157	158	78	157	158	78	157	158

(Fortsetzung nächste Seite)

② Austausch über Tabuthemen nach Altersgruppen und Geschlecht (Fortsetzung)

„Es gibt ja Themen, bei denen es nicht gerade leichtfällt, darüber zu reden. Im Folgenden haben wir eine Liste solcher Themen zusammengestellt. Bitte geben Sie zu jedem Thema an, ob Sie darüber mit Ihrem Partner/Ihrer Partnerin bzw. in der Familie reden, ob Sie mit Ihren Freunden darüber reden und ob Sie darüber mit Bekannten oder Kollegen reden.“

„Und wie ist das im Internet in Foren, Blogs oder Communitys, wo man sich online über solche Themen austauschen kann?“

„Welche der folgenden Möglichkeiten treffen jeweils auf Sie zu?“, Mehrfachnennungen möglich, Angaben in %

	Jeweils diejenigen, die über das Thema sprechen/sich austauschen								
	Spreche mit ... darüber			tausche mich online mit anderen darüber aus			kenne Leute, die sich online darüber austauschen		
	mit Bekannten/Kollegen			mit anderen darüber aus			online darüber austauschen		
	16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.	16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.	16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.
Männer									
Gewaltfantasien	5	5	5	16	9	2	25	10	9
Selbstmordgedanken	3	5	7	13	11	3	22	9	12
Nutzung von Pornofilmen	13	9	11	13	9	3	24	20	16
Essstörungen	6	9	4	13	11	3	22	16	13
Suchtprobleme									
(Alkohol, Drogen u. a.)	14	12	20	14	15	2	26	17	16
Probleme mit der Sexualität	7	5	6	18	7	5	19	16	19
sexuelle Fantasien	9	8	8	10	15	4	32	12	18
Probleme mit den Kindern	10	11	23	12	9	8	20	16	18
seelische, psychische Leiden, wie z.B. Depressionen	12	10	3	18	11	3	25	18	12
religiöse Einstellungen	14	32	27	16	12	6	26	15	18
Tod und Sterben	17	24	25	20	8	5	26	16	14
Ehe- oder Partnerschaftsprobleme	7	9	12	17	12	7	22	16	18
Geldprobleme	17	12	11	13	9	6	22	17	12
politische Einstellungen	19	39	51	18	20	9	23	16	22
Probleme in der Familie	11	11	7	18	7	8	29	16	14
berufliche Probleme	15	39	35	22	14	6	21	24	13
Krankheiten	16	29	23	18	12	13	24	22	16
Basis (n)	88	161	162	88	161	162	88	161	162
Frauen									
Gewaltfantasien	3	6	2	4	7	3	22	12	7
Selbstmordgedanken	2	2	4	2	11	3	20	14	7
Nutzung von Pornofilmen	2	4	4	4	8	1	23	17	7
Essstörungen	3	8	7	5	6	3	26	18	8
Suchtprobleme									
(Alkohol, Drogen u. a.)	6	7	8	4	8	3	27	19	13
Probleme mit der Sexualität	8	4	5	4	8	1	25	13	14
sexuelle Fantasien	7	3	4	7	9	3	20	15	9
Probleme mit den Kindern	9	9	17	9	11	6	25	17	17
seelische, psychische Leiden, wie z.B. Depressionen	5	7	7	12	12	5	26	21	10
religiöse Einstellungen	26	34	26	17	15	4	19	20	6
Tod und Sterben	12	19	21	4	15	3	28	15	7
Ehe- oder Partnerschaftsprobleme	4	7	7	16	15	5	28	16	9
Geldprobleme	6	8	10	4	9	4	21	19	11
politische Einstellungen	34	30	29	17	10	5	22	17	12
Probleme in der Familie	5	8	8	14	17	6	26	17	11
berufliche Probleme	17	27	31	11	15	6	22	20	13
Krankheiten	10	18	23	10	14	8	25	19	12
Basis (n)	78	157	158	78	157	158	78	157	158

n=804.

Quelle: mindline media im Auftrag der ZDF-Medienforschung, März 2010.

samt am wenigsten tabuisierten Themen: Über sie tauschen sich tendenziell Ältere häufiger aus als Jüngere. Naturgemäß spielt hier auch die unterschiedliche Relevanz dieser Themen im jeweiligen Lebensalter eine Rolle. Sie trägt dazu bei, dass man häufiger über etwas spricht, wenn man selbst diese Probleme hat oder im nahen Umfeld damit konfrontiert wird, wie zum Beispiel bei Krankheiten, Ehe- oder Partnerschaftsproblemen, Tod und Sterben, beruflichen Problemen.

Geschlechtstypische Unterschiede zeigen sich insbesondere bei Themen, die stärker emotionale Lebensbereiche betreffen, hier tauschen sich Frauen etwas häufiger aus als Männer – so zum Beispiel bei Problemen in der Familie, Ehe- oder Partnerschaftsproblemen, Tod und Sterben oder seelische, psychische Leiden (vgl. Abbildung 1). Althergebrachte Geschlechterstereotypen sind hier noch wirksam. Sie wirken sich bei vergleichsweise älteren Männern und Frauen noch stärker aus als bei jüngeren. So tauschen sich 16- bis 20-jährige Männer (65%) zwar auch seltener über seelische, psychische Leiden aus als gleich alte junge Frauen (74%), augenfällig ist jedoch der größere Unterschied bei den 31- bis 39-Jährigen: Nur 57 Prozent der Männer dieser Altersgruppe sprechen über seelische, psychische Leiden, aber 73 Prozent der 31- bis 39-jährigen Frauen.

Auch Bildungsgrad spielt eine Rolle

Auch der formale Bildungsgrad steht im Zusammenhang mit der Tabuisierung bzw. Enttabuisierung von Themen – wenn auch in der Regel merklich schwächer als die Merkmale Alter und Geschlecht. Tendenziell zeigt sich, dass höhere Bildung eher zur Enttabuisierung beiträgt. Insbesondere bei den Themen religiöse Einstellungen, Ehe- und Partnerschaftsprobleme, vor allem aber bei politischen Einstellungen und bei Problemen mit der Sexualität tauschen sich Befragte mit formal höherem Bildungsgrad häufiger mit anderen aus als Befragte, die einen Hauptschulabschluss haben.

Zusammenhang mit der Nutzung spezifischer Medieninhalte

Die Studie gibt Hinweise, dass die Nutzung spezifischer Medieninhalte einhergeht mit der Enttabuisierung bestimmter Themen. Ob man zum Beispiel über Gewaltfantasien, die für die meisten ein Tabuthema sind, spricht, hat auch etwas damit zu tun, ob man Computer-, Online- oder Konsolenspiele spielt: 43 Prozent derjenigen, die vier- bis siebenmal die Woche spielen, und 45 Prozent derjenigen, die ein- bis dreimal die Woche spielen, kommunizieren über Gewaltfantasien, für sie ist dies offenkundig kein Tabuthema. Aber nur 24 Prozent derjenigen, die seltener oder nie spielen, sprechen über Gewaltfantasien (vgl. Tabelle 3). Augenfällig auch der Unterschied zwischen Spielern von Shooter-, Action-, Killer-, Kampfspiele und denjenigen, die diese Spiele nicht spielen: Für knapp die Hälfte der Spieler (46%) sind Gewaltfantasien kein Tabuthema, man tauscht sich darüber aus, Nichtspieler hingegen tauschen sich deutlich seltener (29%) über solche Fantasien aus. Dies steht erwartungsgemäß im Zusammenhang mit soziodemografischen Variablen: Es sind die jüngsten Männer (16- bis 20-Jährige), die auffallend häufig gewalthaltige Spiele spielen (vgl. Tabelle 9). Ohne von

einem kausalen Zusammenhang zu sprechen und ohne Aussagen über die Folgen der Enttabuisierung von Gewaltfantasien zu spekulieren – dies war nicht Thema der Studie – kann festgehalten werden, dass sie am häufigsten bei den jüngsten hier untersuchten Männern stattfindet, die wiederum auch am häufigsten gewalthaltige Spiele spielen.

Weitere Zusammenhänge von Enttabuisierung und spezifischer Mediennutzung sind augenfällig: Nutzer von Fernsehsendungen, die unter anderem wegen ihrer Tabuverletzungen öffentlich diskutiert werden (wie z.B. Castingshows, Dokusoaps, Scripted-Reality-Formate, Coaching-Formate) tauschen sich häufiger über Tabuthemen aus als Nichtnutzer. Dies trifft insbesondere zu auf Geldprobleme, Suchtprobleme, berufliche Probleme, Probleme mit den Kindern – also Themen, die wiederum auch häufig Gegenstand dieser Fernsehformate sind.

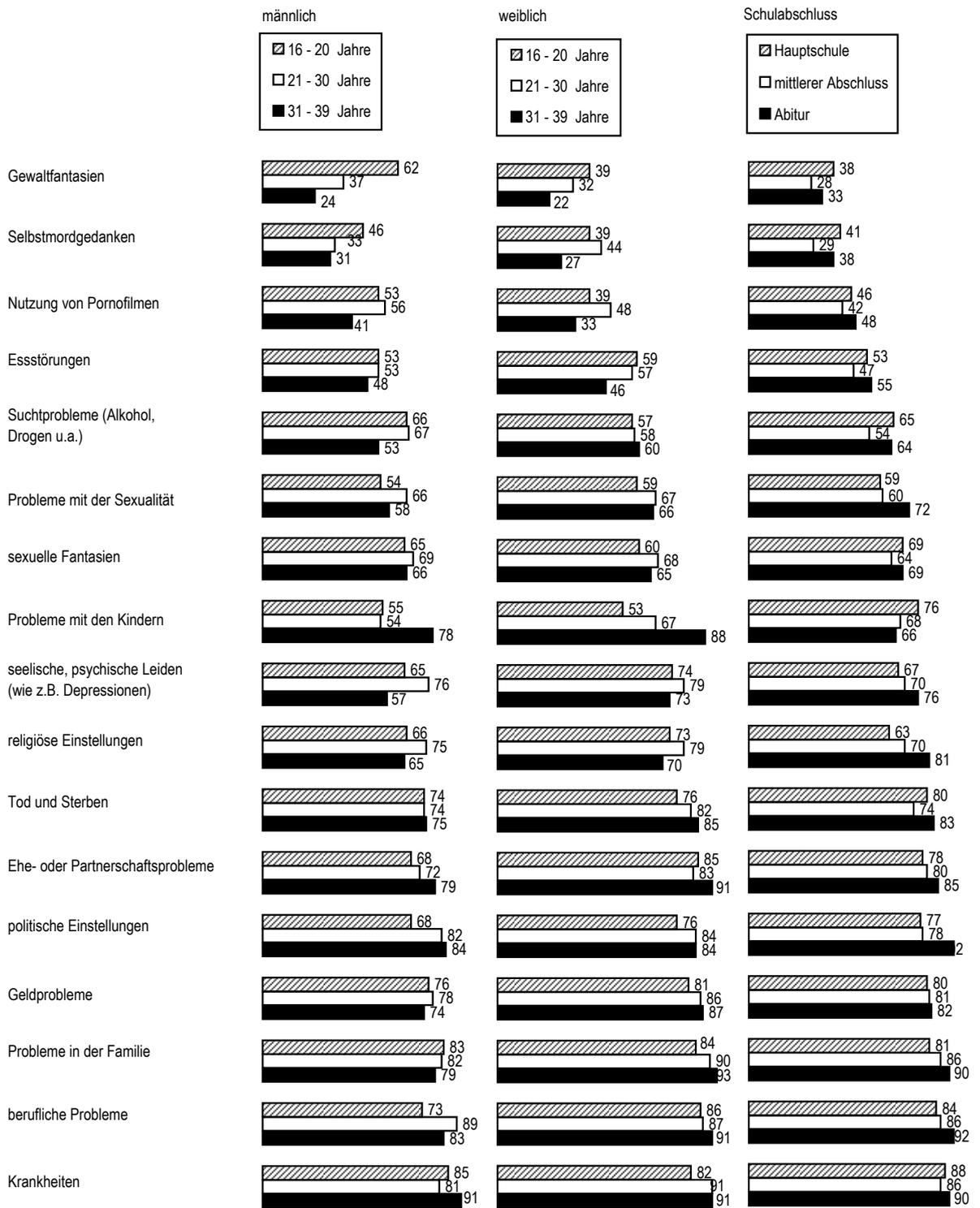
Die Nutzung sozialer Netzwerke gehört zum selbstverständlichen Alltag der Digital Natives. (6) Stehen Social-Web-Aktivitäten im Zusammenhang mit der Enttabuisierung von Themen, das heißt, reden Social-Web-User häufiger oder seltener über bestimmte Themen? Wie der Vergleich zwischen Nutzern und Nichtnutzern sozialer Netzwerke zeigt, tauschen sich Social-Web-Aktive nahezu durchgängig häufiger über Tabuthemen aus. Besonders fällt dies bei den Themen Nutzung von Pornofilmen, sexuelle Fantasien, seelische und psychische Leiden, Gewaltfantasien, aber auch bei den Themen Tod und Sterben sowie Selbstmordgedanken auf. Deutlich geringer sind die Unterschiede zwischen beiden Gruppen bei Themen wie Krankheiten, politische Einstellungen oder Geldprobleme, die ohnehin auch insgesamt weniger tabubehaftet sind.

Auch wenn über ein Thema gesprochen wird, heißt das nicht, dass es völlig enttabuisiert ist. Der jeweilige Gesprächspartner sagt auch etwas darüber aus, wie tabubehaftet ein Thema ist. Mit einem Freund spricht man über anderes als mit einem Kollegen. Nur über fünf der 17 untersuchten Themen spricht eine bemerkenswerte Anzahl von Befragten auch mit Kollegen/Bekanntem, also Menschen, die einem weniger nahestehen, die weniger vertraut sind als Familienmitglieder, Partner oder Freunde (vgl. Tabelle 2): Mit Kollegen/Bekanntem sprechen 35 Prozent aller Befragten über politische Einstellungen, 29 Prozent über berufliche Probleme, 28 Prozent über religiöse Einstellungen und jeweils 21 Prozent über Krankheiten oder Tod und Sterben. Am seltensten spricht man mit Kollegen/Bekanntem über Selbstmordgedanken (4%), Gewaltfantasien (4%), Suchtprobleme (5%), Probleme mit der Sexualität (6%), Nutzung von Pornofilmen (7%), Essstörungen (7%), seelische, psychische Leiden (7%), Ehe- und Partnerschaftsprobleme (8%) und Probleme in der Familie (9%). Auch mit dem Partner, der Familie und/oder mit Freunden sprechen nur wenige über die Themen, die für die meisten Tabuthemen sind, wie zum Beispiel Selbstmordgedanken (Part-

Mit wem wird über Tabuthemen gesprochen?

Abb. 1 Tabuthemen, über die man spricht

Ranking der Tabuthemen, über die man mit Partner/Partnerin, Familie oder mit Freunden oder mit Bekannten/Kollegen spricht oder sich online mit anderen austauscht oder Leute kennt, die sich online darüber austauschen, in %



n = 804.

Quelle: mindline media im Auftrag der ZDF-Medienforschung, März 2010.

ner, Familie: 17%; Freunde 13%), Gewaltfantasien (Partner, Familie: 12%; Freunde 15%), Nutzung von Pornofilmen (Partner, Familie: 21%; Freunde: 22%). Bei den nachrangigeren Tabuthemen spricht man hingegen deutlich häufiger mit vertrauten Personen wie dem Partner, der Familie oder Freunden.

Es zeigt sich, dass für Jüngere bei nahezu allen Themen Freunde die wichtigsten Gesprächspartner sind, während für Ältere Partner und Familie deutlich wichtiger sind (vgl. Tabelle 4). Das ist plausibel, denn 16- bis 20-Jährige haben seltener bereits einen Partner, und von der Familie löst man sich in diesem Alter gerade in die Selbstständigkeit ab – Vertrautheit teilt man folgerichtig in der direkten postpubertären Phase eher mit Gleichaltrigen, mit Freunden; die Peergroup ist wichtiger als die Familie.

Vor allem Jüngere tauschen sich über Tabuthemen online aus

Insgesamt gilt für alle hier untersuchten Tabuthemen, dass sich zwischen 6 und 12 Prozent der Befragten auch online darüber austauschen und zwischen jeweils 12 und 19 Prozent zumindest jemanden kennen, der dies tut. Dies zeigt die große Bedeutung, die die Internetkommunikation inzwischen auch im Hinblick auf sehr persönliche und sensible Themen hat. Für alle Tabuthemen gilt: Je jünger die Befragten, desto häufiger tauschen sie sich online über Tabuthemen aus oder kennen zumindest jemanden, der dies tut, was ebenfalls ein Gespräch über das Thema voraussetzt. So reden 7 Prozent der 16- bis 20-Jährigen über Gewaltfantasien mit dem Partner/der Familie, 21 Prozent mit Freunden, 10 Prozent tauschen sich online aus und 21 Prozent kennen jemanden, der sich online über Gewaltfantasien austauscht. Ganz anders die 31- bis 39-Jährigen: 16 Prozent sprechen mit dem Partner/der Familie über Gewaltfantasien, 5 Prozent mit Freunden, nur 2 Prozent tauschen sich online darüber aus und lediglich 8 Prozent kennen andere, die dies tun. Die Bedeutung der Onlinekommunikation für 16- bis 20-Jährige zeigt sich in aller Deutlichkeit bei diesem Thema, das auch für die Hälfte dieser Altersgruppe (49%) noch tabubehaftet ist. Ähnliches gilt für die anderen Tabuthemen.

Das Fehlen des direkten Gegenübers bei der Onlinekommunikation und damit der anonymere Charakter erleichtern insbesondere den männlichen 16- bis 20-Jährigen den Austausch über Tabuthemen (vgl. Tabelle 2). Sie kommunizieren über nahezu alle Themen hinweg häufiger als gleichaltrige junge Frauen online über diese Themen: So tauschen sich 16 Prozent der 16- bis 20-jährigen jungen Männer online über Gewaltfantasien aus, aber nur 4 Prozent der gleichaltrigen jungen Frauen – bei den 31- bis 39-jährigen Männern sind es 2 Prozent und bei den gleichaltrigen Frauen 3 Prozent. Der geschlechtsspezifische Unterschied liegt nahezu ausschließlich in der jüngsten Altersgruppe vor. Sehr deutlich zeigt er sich auch beim Thema Probleme mit der Sexualität: 18 Prozent der jungen Männer tauschen sich online aus, 4 Prozent der gleichaltrigen jungen Frauen. Ähnliches gilt auch für Essstörungen: 13 Prozent der 16- bis 20-jährigen jungen Männer tauschen sich hierzu online

③ Nutzung spezifischer Medieninhalte und Gesprächsbereitschaft über Tabuthemen
Bereitschaft, mit Partner/Familie/Freunden/Bekanntem/Kollegen etc. über Tabuthemen zu sprechen
Ausgewählte Themen, Angaben in %

	Spielenutzung (PC, Online, Konsole)		
	4- bis 7-mal die Woche	1- bis 3-mal die Woche	seltener/nie
Gewaltfantasien	43	45	24
Basis (gewichtet), (n)	235	165	404

	Spieler von Shooter-, Action-, Killer-, Kampfspielen	
	Ja	Nein
Gewaltfantasien	46	29
Selbstmordgedanken	41	33
Basis (gewichtet), (n)	229	575

	Nutzer von Castingshows, (Nachmittags-) Dokusoaps, Pannenshows etc.*	
	Ja	Nein
Geldprobleme	84	67
Suchtprobleme		
(Alkohol, Drogen u.a.)	62	50
berufliche Probleme	88	77
Probleme mit den Kindern	70	60
Probleme in der Familie	87	78
Probleme mit der Sexualität	64	55
Basis (gewichtet), (n)	657	147

	Nutzer sozialer Netzwerke	
	Ja	Nein
Seelische, psychische Leiden, wie z.B. Depressionen	76	62
sexuelle Fantasien	71	57
Nutzung von Pornofilmen	50	36
Gewaltfantasien	38	26
Tod und Sterben	82	72
Selbstmordgedanken	39	29
Krankheiten	89	85
politische Einstellungen	82	79
Suchtprobleme (Alkohol, Drogen u.a.)	61	59
Geldprobleme	81	80
Basis (gewichtet), (n)	509	295

* z. B. „Germanys next Topmodell“, „Super Nanny“, „Raus aus den Schulden“.

Quelle: mindline media im Auftrag der ZDF-Medienforschung, März 2010.

aus, lediglich 5 Prozent der gleichaltrigen jungen Frauen. Selbst bei nachrangigen Tabuthemen, wie zum Beispiel berufliche Probleme, zeigt sich der geschlechtsspezifische Unterschied in der jüngsten Altersgruppe: 22 Prozent der jungen Männer äußern sich online darüber, 11 Prozent der jungen Frauen. Auch hier zeigt sich wiederum kein Unterschied bei den 30- bis 39-Jährigen: Jeweils 6 Pro-

④ **Tabuüberschreitende Inhalte im Internet**

„Und wie ist das mit dem Internet: Gibt es da aus Ihrer Sicht Inhalte oder Angebote, wo Sie denken, das geht zu weit, das sollte nicht verbreitet werden?“

	Gesamt	männlich			weiblich			Schulabschluss		
		16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.	16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.	Hauptschule	mittlerer Abschluss	Abitur
ja	48	37	48	48	41	46	58	45	48	51
teilweise	15	15	15	21	17	16	10	19	11	20
nein	31	46	33	27	35	36	20	31	36	23
weiß nicht	6	2	4	4	8	2	13	5	6	5
Basis (gewichtet), (n)	804	88	161	162	78	157	158	199	313	202

Quelle: mindline media im Auftrag der ZDF-Medienforschung, März 2010.

zent der Männer und Frauen kommunizieren online über berufliche Probleme.

Auch in der vernetzten Welt gibt es Tabuthemen

Insgesamt verdeutlichen diese Ergebnisse zunächst eines: Auch in der vernetzten Welt gibt es noch Tabus und auch für die viel zitierten Digital Natives gibt es Themen, über die sie nicht sprechen, weder off- noch online. Von einer generellen Enttabuisierung kann – auch für die jüngsten hier Befragten – keineswegs gesprochen werden. Ob ein Thema mehr oder weniger stark tabubehaftet ist, wird unter anderem von Alter, Geschlecht und – wenn auch weniger stark – vom formalen Bildungsgrad beeinflusst. Traditionelle Geschlechterstereotype sind immer noch stark relevant.

Enttabuisierung von Themen am ehesten bei 16- bis 20-jährigen Männern

Gleichzeitig muss die Enttabuisierung einiger Themen aber auch mit dem alters- bzw. geschlechtstypischen Medienverhalten in Zusammenhang betrachtet werden, wobei die Gruppe der männlichen 16- bis 20-Jährigen besonders auffällt. Bei ihnen gehen alters- und geschlechtsspezifische Verhaltensweisen im Medienbereich einher mit der Enttabuisierung von Themen, die für Ältere noch stark tabubehaftet sind. Die offensichtliche Beziehung zwischen medialen Aktivitäten und der partiellen Enttabuisierung von Themen in der jüngsten Altersgruppe der 16- bis 20-Jährigen, insbesondere bei den Männern dieses Alters, soll nicht unkommentiert bleiben. „Tabuthematisierungen in medialen Öffentlichkeiten ... können damit einerseits diese relativieren und mitunter Tabuisiertes entkräften und entmystifizieren. Sie können andererseits aber auch Ängste schüren oder zu Verklärungen führen.“ (7) Enttabuisierung ist nicht einseitig negativ, allerdings auch nicht zwangsläufig nur positiv. So ist eine Enttabuisierung des Themas Sexualität/Verhütung in Zeiten des HI-Virus nicht nur begrüßenswert, sondern erforderlich, während die Koinzidenz der Nutzung von Killerspielen und dem Sprechen über Gewaltfantasien zwar plausibel ist, gleichzeitig aber auch auf mögliche Probleme hinweisen kann, die weiter untersucht werden sollten.

Tabuinhalte im Internet

Im Hinblick auf tabuverletzende Inhalte und Angebote im Internet wurde im Rahmen der Repräsen-

tativbefragung zunächst – natürlich ungestützt und ohne den Begriff Tabu zu nennen – erhoben, welche Inhalte aus Nutzersicht zu weit gehen und nicht verbreitet werden sollten.

Die geschützte, anonymisierte und gleichzeitig Distanz überschreitende virtuelle Öffentlichkeit erleichtert offensichtlich die Thematisierung tabuisierter Inhalte. So ist es nicht überraschend, dass im Vergleich zu Fernsehen und Games vor allem im Internet Tabuverletzungen (letztlich unabhängig davon, ob Tabubrüche positiv oder negativ empfunden werden) wahrgenommen werden: Nahezu jeder zweite Befragte im Alter zwischen 16 und 39 Jahren stimmt der Aussage zu (48%), dass es im Internet Inhalte und Angebote mit Tabu Charakter gibt. Ältere empfinden das merklich häufiger so (21-30 Jahre: 47%, 31-39 Jahre: 53%) als Jüngere (16-20 Jahre: 39%). Junge Männer sehen am seltensten Tabus im Internet verletzt (es gibt keine Tabuverletzungen im Internet: 46%) (vgl. Tabelle 4). Spontan – ohne irgendeinen Hinweis auf das Untersuchungsthema und ohne jegliche Vorgaben – werden mit Abstand am häufigsten als Tabu überschreitende Internetinhalte genannt:

- Kinderpornografie/Missbrauch von Kindern (32%),
- Pornografie (21%),
- Gewalt/Brutalität/Horror/Mord (19%).

Insbesondere Kinderpornografie und Kindesmissbrauch sind nicht nur ein eindeutiges Tabu, sondern auch Straftatbestände.

Die gestützte Erhebung möglicher tabubehafteter Internetinhalte und -angebote bestätigt diesen Konsens deutlich. Dazu wurde – wohlgermerkt im selbstauszufüllenden Abschnitt der Telefonbefragung – eine Liste von insgesamt 18 Themenkomplexen vorgegeben und jeweils erhoben, ob man persönlich solche Inhalte und Angebote schon einmal genutzt hat, ob man andere Nutzer kennt und wie die Zugänglichkeit von Internetseiten mit Tabuinhalten beurteilt wird. Zunächst wird eines sehr deutlich: Bemerkenswert viele Internetnutzer zwischen 16 und 39 Jahren sind mit problematischen und die Menschenwürde verletzenden Inhalten konfrontiert – unabhängig davon, ob solche Seiten aktiv aufgesucht werden oder man eher zufällig darauf stößt, zumal in beiden Fällen schädliche Wirkungen – insbesondere bei Jugendlichen – nicht ausgeschlossen werden können (vgl. Tabelle 5).

Stärkere Wahrnehmung von Tabuverletzungen im Internet

Viele 16- bis 39-jährige Internetnutzer sind mit problematischen Inhalten konfrontiert

⑤ Nutzung bzw. Kenntnis von bestimmten Internetinhalten

Angaben in %

	habe ich schon mal gesehen	kenne Leute, die das sehen/nutzen	habe ich schon mal gesehen/ kenne Leute, die das sehen/ nutzen (Nettosumme)
das freizügige Posieren Minderjähriger	6	6	12
kinderpornografische Darstellungen	6	6	12
Gewaltverherrlichungen, Folter oder Hinrichtungen	14	11	22
Seiten und Inhalte, die sich über Behinderte lustig machen	11	8	17
rechtsextremistische Inhalte	11	10	20
rassistische Inhalte	14	12	25
Leute werden gedemütigt, erniedrigt oder lächerlich gemacht	18	12	28
Fotos oder Videos von verletzten oder getöteten Menschen	20	9	26
Fotos oder Videos von verunstalteten Menschen	17	9	24
Ritzer- und Selbstmordseiten und -foren	9	8	16
Gotteslästerung, Blasphemie	14	10	22
Veröffentlichungen von Anzänglichkeiten und Intimitäten	17	8	23
Respektpersonen und Personen des öffentlichen Lebens werden lächerlich gemacht	25	13	35
Sauf-Foren	9	9	16
pornografische Darstellungen	25	13	34
Seiten und Foren zum extremen Schlanksein und Abnehmen	16	12	26
Sexangebote	22	15	34
Onlinebeichtstühle	7	5	12

n=804.

Quelle: mindline media im Auftrag der ZDF-Medienforschung, März 2010.

Darstellungen, die nach Meinung der Befragten verboten werden sollten

Ein klarer Konsens herrscht im Hinblick auf ein Verbot von Kinderpornografie und sexuellen Posen Minderjähriger im Internet: Jeweils 80 Prozent der befragten 16- bis 39-jährigen meinen, dass solche Darstellungen grundlegende Werte verletzen und grundsätzlich verboten sein sollten (vgl. Abbildung 2). Fast ebenso viele, nämlich drei Viertel der Befragten, sprechen sich für ein grundsätzliches Verbot von Gewaltverherrlichungen, Folter- oder Hinrichtungsszenen (75%) sowie von Seiten und Inhalten aus, die sich über Behinderte lustig machen (75%). Für ein Verbot rassistischer und rechtsextremistischer Inhalte im Internet sind jeweils 71 bzw. 70 Prozent der Befragten. Und mehrheitlich (wenn auch schon weniger eindeutig) plädieren die Befragten für ein Verbot von Internetdarstellungen, auf denen Menschen gedemütigt, erniedrigt oder lächerlich gemacht werden (67%), von Fotos oder Videos von verletzten, getöteten oder verunstalteten Menschen (jeweils 62%) sowie von Ritzer- und Selbstmordseiten bzw. -foren (58%). Auf vergleichsweise breite Akzeptanz stoßen – zumindest bei den 16- bis 39-jährigen – Pornos und Sexangebote im Internet: Gut jeder Zehnte ist für einen uneingeschränkten Zugang zu Pornos und Sexinhalten im Internet, bald jeder Zweite befürwortet einen freien Zugang für Erwachsene (46% für Sexangebote, 40%

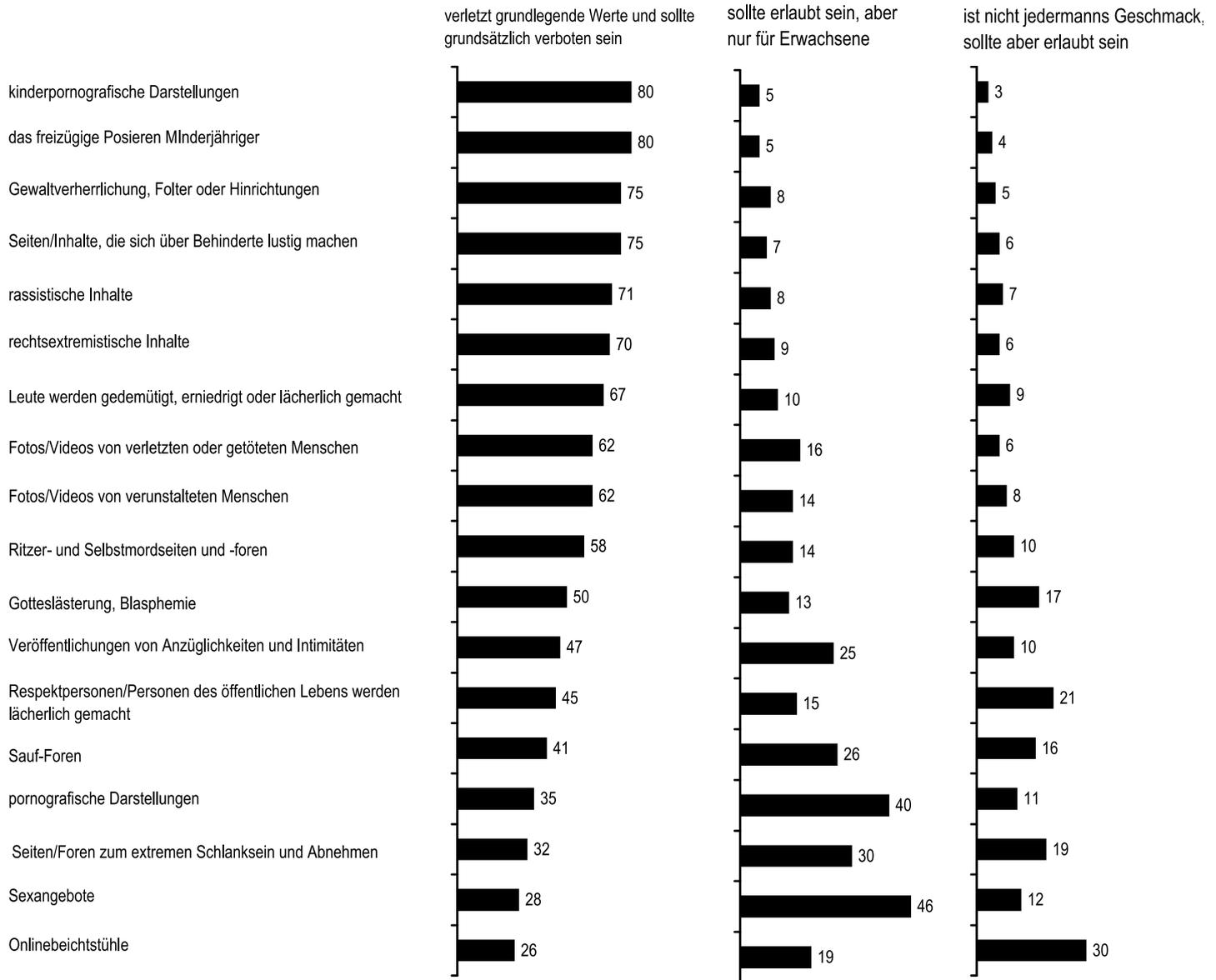
für Pornos). Pornos und Sex sind in dieser Alterszielgruppe keine Aufreger mehr – darauf weisen neuere Studien ebenfalls hin. (8) Auch in den Gruppendiskussionen war klar erkennbar, dass pornografische Inhalte und Videos überwiegend toleriert werden, von Männern merklich häufiger als von Frauen, aber mit deutlicher Ausnahme von Gewaltszenen/Vergewaltigungen und Kindesmisshandlungen.

Internetinhalte, die mehrheitlich als tabuverletzend eingestuft werden, werden von Männern durchgängig häufiger akzeptiert als von Frauen. Augenfällig ist der starke geschlechtsspezifische Einfluss bei den Jüngeren bis 20 Jahre: Jeder vierte bis achte Mann bis 20 Jahre plädiert für einen grundsätzlich freien Zugang zu den zehn insgesamt am häufigsten für verbotswürdig bezeichneten Tabuinhalten im Internet, Frauen im gleichen Alter sind hingegen überaus selten für eine grundsätzliche Freigabe (durchschnittlich 4% der Frauen bis 20 Jahre) und nehmen hier eine deutlich ablehnende Haltung ein (vgl. Abbildung 3). Besonders wenig Probleme haben junge Männer bis 20 Jahre mit rechts-

Junge Männer akzeptieren Tabuverletzungen häufiger als Frauen

Abb. 2 Einstellungen zu Inhalten des Internets

"Im Internet gibt es ja nahezu nichts, was es nicht gibt. Hier ist eine Liste verschiedener Inhalte und Angebote. Welcher Bewertung stimmen Sie zu?", Angaben in %



n=804.

Quelle: mindline media im Auftrag der ZDF-Medienforschung, März 2010.

extremistischen Inhalten im Internet: Jeder Vierte von ihnen meint, zu solchen Inhalten sollte jedermann Zugang haben (24%).

Nutzung von Tabuinhalten im Internet

Ein Fünftel der Befragten zwischen 16 und 39 Jahren hat schon selbst Fotos oder Videos von verletzten, getöteten und verunstalteten Menschen im Internet gesehen, jeweils jeder Siebte Gewalt verherrlichende Darstellungen und rassistische Inhalte. Besonders hoch ist die – offenkundig weniger tabubehaftete – Nutzung von Pornos und Sexinhalten: Jeder Vierte unter den 16- bis 39-jährigen Befragten zählt sich zu den Nutzern dieser Inhalte (vgl. Tabelle 5).

Die Ergebnisse zur Nutzung tabuisierter Themen im Internet zeigen ein klares Bild: Je jünger die Internetnutzer im Rahmen dieser Befragung, umso häufiger hatten sie mit problematischen Inhalten bereits Kontakt (vgl. Tabelle 6). Und es sind in erster Linie die männlichen Jugendlichen bis 20 Jahre, die bedenkliche Inhalte im Internet nutzen. Die weiblichen Jugendlichen sind deutlich zurückhaltender. So hat jeder dritte junge Mann bis 20 Jahre schon Seiten mit rassistischen Inhalten (32%), Fotos oder Videos von verletzten oder getöteten Menschen (33%) sowie Seiten, auf denen Personen gedemütigt, erniedrigt oder lächerlich gemacht werden (32%), besucht – von den Frauen bis 20 Jahre „nur“ etwa jede Sechste. Und immerhin 13 Prozent der 16- bis 20-jährigen und 11 Prozent der 21- bis

Vor allem männliche Jugendliche nutzen problematische Inhalte

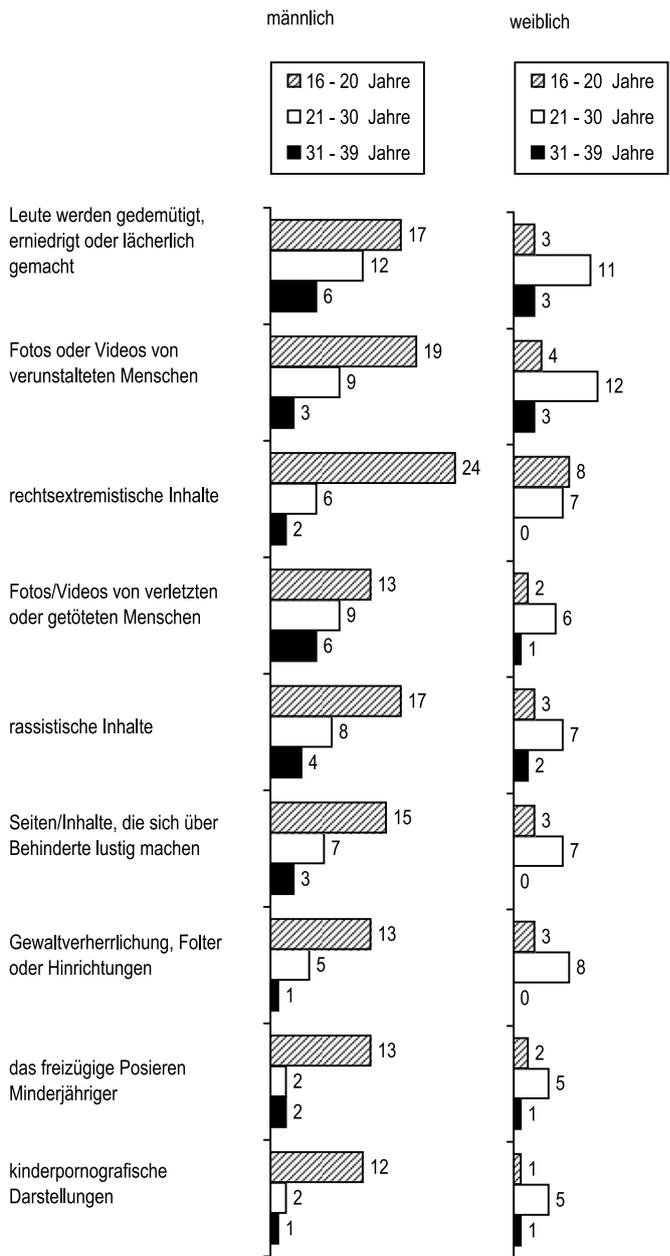
30-jährigen Männer hatten schon Kontakt mit kinderpornografischen Inhalten im Netz, im Gegensatz zu 5 Prozent bei den 30- bis 39-jährigen Männern, 5 Prozent bei den 16- bis 30-jährigen Frauen und 2 Prozent bei den über 30-jährigen Frauen. Bei jungen Männern zwischen 16 und 18 Jahren – das machten die Fokusgruppen deutlich – ist die Hemmschwelle gegenüber der im Internet gezeigten Gewalt deutlich niedriger als bei gleichaltrigen jungen Frauen, und die Akzeptanz von Gewaltvideos steigt, je unbekannter die gezeigte Person ist, je weiter weg von ihrem eigenen Lebensumfeld bzw. von der eigenen Gesellschaft. Auch das gemeinschaftliche Betrachten von Pornos ist im Kreise der ganz jungen Männer praktisch gesellschaftsfähig, dient der Belustigung in der Gruppe. In den Fokusgruppen merkten die 16- bis 18-jährigen jungen Männer an, dass für sie erlaubt ist, was „freiwillig ist“ und die Grenzen zu „echten“ Verbrechen, Vergewaltigung und Inzest oder anderem sexuellen Missbrauch von Kindern nicht überschreitet.

Klare Trennung zwischen (männlichen) „Digital Natives“ und über 30-jährigen

Insgesamt zeigt sich im Hinblick auf den Kontakt mit und die Akzeptanz von Tabuinhalten im Internet eine nicht unerwartete, aber doch überraschend klare Trennung zwischen den Digital Natives, also den unter 30-jährigen Befragten, die mit dem Internet aufgewachsen sind, und den über 30-jährigen. Besonders sichtbar ist dies bei den Männern. Die Werte für die Onlinenutzung und -akzeptanz der in der Studie erhobenen Tabuthemen fallen insbesondere bei den 16- bis 20-jährigen jungen Männern durchgängig und sichtbar höher aus als bei älteren Männern und Frauen, aber auch deutlich höher als bei den gleichaltrigen Frauen. Bereits in der qualitativen Basisstudie hatte sich gezeigt, dass vor allem junge Männer zu prekären Inhalten im Internet eine grundsätzlich andere Haltung haben als junge Frauen, was sich in der Repräsentativbefragung zahlenmäßig nachweisen lässt. So stimmten die 16- bis 18-jährigen männlichen Diskussionsteilnehmer darin überein, dass man im Freundeskreis durch harte Videos „glänzen“ kann und durch den Konsum besonders gewalthaltiger Videos seine Härte beweist. Zudem definierten die jungen Männer zwischen 16 und 18 Jahren den Ehrbegriff dahingehend, dass nicht die Gewalt per se kritisiert wird, zum Beispiel beim „Happy Slapping“ nicht die Tat an sich, sondern ob es ein Überfall von mehreren Tätern ist, das sei ungerecht, aber eine „one-to-one“-Situation hingegen ein fairer Kampf, dem man sich stellen müsse. Es wird deutlich, dass die grundsätzlich offenere Haltung zu Tabuinhalten im Internet nicht nur damit zu tun hat, dass Digital Natives eben mit dem Internet aufgewachsen sind, sondern dass überkommene Geschlechterstereotype bis hin zu problematischen Ehrbegriffen hier augenscheinlich immer noch große Wirkkraft entfalten können.

Dass die nach 1980 Geborenen insgesamt grundsätzlich aufgeschlossener und toleranter gegenüber den Kommunikationsmöglichkeiten, Inhalten und Angeboten des Internets sind, zeigen auch die Ergebnisse von insgesamt 14 Einstellungstests zum Themenkomplex Internet und Tabu, die auf der Basis der Ergebnisse der quali-

Abb. 3 Positionen zu umstrittenen Internetinhalten
"Ist nicht jedermanns Sache, sollte aber erlaubt sein", Angaben in %



n=804.

Quelle: mindline media im Auftrag der ZDF-Medienforschung, März 2010.

tativen Vorstudie entwickelt und jeweils skaliert erhoben wurden.

Im Ganzen wird das Internet als Kommunikationskanal für den offenen Austausch auch privater und intimer Themen begrüßt, gleichzeitig sind sich die befragten 16- bis 39-jährigen der Problematik der Preisgabe persönlicher Daten aber durchaus bewusst: Drei Fünftel (62%) stimmen der Aussage zu „Man muss aufpassen, was man im Internet macht.“

Vor allem (weibliche) 30- bis 39-jährige sehen Datenrisiken im Netz

⑥ Nutzung bestimmter Internetinhalte „Habe schon einmal gesehen“

Angaben in %

	männlich			weiblich		
	16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.	16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.
das freizügige Posieren Minderjähriger	17	8	2	7	7	2
kinderpornografische Darstellungen	13	11	5	5	5	2
Gewaltverherrlichungen, Folter oder Hinrichtungen	21	22	10	15	14	4
Seiten und Inhalte, die sich über Behinderte lustig machen	21	18	5	11	9	5
rechtsextremistische Inhalte	24	18	8	10	8	3
rassistische Inhalte	32	19	11	13	12	8
Leute werden gedemütigt, erniedrigt oder lächerlich gemacht	32	29	16	17	10	10
Fotos oder Videos von verletzten oder getöteten Menschen	33	28	17	20	15	10
Fotos oder Videos von verunstalteten Menschen	29	21	11	25	16	10
Ritzer- und Selbstmordseiten und -foren	17	11	5	13	9	3
Gotteslästerung, Blasphemie	27	22	6	6	19	4
Veröffentlichungen von Anzüglichkeiten und Intimitäten	27	26	14	11	15	8
Respektpersonen und Personen des öffentlichen Lebens werden lächerlich gemacht	37	30	20	18	33	14
Sauf-Foren	28	10	3	11	9	4
pornografische Darstellungen	36	44	33	10	16	7
Seiten und Foren zum extremen Schlanksein und Abnehmen	22	17	11	19	19	13
Sexangebote	34	36	27	7	15	12
Onlinebeichtstühle	20	10	4	4	7	2
Basis (gewichtet), (n)	88	161	162	78	157	158

Quelle: mindline media im Auftrag der ZDF-Medienforschung, März 2010.

Das Netz vergisst nichts“ (vgl. Tabelle 7). Jeder Zweite (52%) beklagt, „dass im Internet soviel über mich gespeichert wird, ohne dass ich davon weiß.“ Neben der Thematisierung dieser Datenrisiken bemängelt rund die Hälfte der Befragten (48%), dass „viele von dem, was man im Internet findet, (...) einfach krank (ist).“ Kritisch im Hinblick auf die Datensicherheit und die Internetinhalte sind vor allem die über 30-Jährigen, insbesondere die über 30-jährigen Frauen. Die Jüngeren sind offener und freizügiger im Umgang mit persönlichen Angaben, sie sehen im „Daten-Outing“ eher Vorteile: Jeder vierte 16- bis 20-Jährige (23%) teilt die Aussage: „Wer im Internet viel von sich preisgibt, bekommt auch viel zurück.“ Und es sind in erster Linie die bis 30-Jährigen (11%), die die Freiheit und - vermeintliche - Folgenlosigkeit des Internets hervorheben: „Im Internet kann ich alles tun und lassen - es passiert mir ja nichts.“ Merklich häufiger als Frauen heben Männer die Eigenverantwortung und Freiwilligkeit der Internetkommunikation hervor: „Im Internet kann ruhig Privates, Intimes oder auch Peinliches stehen. Es ist ja keiner gezwungen, sich das anzuschauen“ (Männer: 22%, Frauen: 13%) und: „Im Internet sollte nichts verboten sein.

Jeder ist für sich selbst verantwortlich“ (Männer: 20%, Frauen: 11%).

Im Gegensatz zu landläufigen Meinungen begrüßen insbesondere die jungen Männer das Internet als virtuellen Treffpunkt und Kommunikationsplattform. Jeder vierte Mann (23 bzw. 26%) zwischen 16 und 30 Jahren stimmt dem Item zu: „Das Schöne am Internet ist, dass man mit seinen Problemen nicht alleine ist.“ Die Teilhabe an der digitalen Öffentlichkeit und der virtuelle Austausch ist jungen Männern offenkundig besonders wichtig: Jeder fünfte männliche Jugendliche bis 20 Jahre (19%) stimmt der Aussage zu: „Das Internet gibt mir das Gefühl, dazuzugehören.“ Von den weiblichen Jugendlichen stimmen hier nur 7 Prozent zu. In die - am Befragungsende gestellte - Einstellungs-Itematterie wurde explizit das Item „Ich finde es gut, dass es im Internet keine Tabus oder Grenzen mehr gibt“ aufgenommen. Jeder Achte der befragten 16- bis 39-Jährigen begrüßt ausdrücklich das Internet als Tabubrecher, Männer befürworten ein tabufreies Internet merklich häufiger (18%) als Frauen (8%), insbesondere die Männer bis 20 Jahre (21%, Frauen bis 20 Jahre: 9%).

Dass es wiederum deutlich häufiger die jungen Männer, insbesondere diejenigen zwischen 16 und 20 Jahren sind, die das Internet als Kommunika-

Junge Männer begrüßen Internet als Kommunikationsplattform

⑦ Aussagen zum Internet

„Im Folgenden sind verschiedene Aussagen zum Thema Internet aufgelistet. Bitte geben Sie jeweils an, inwieweit Sie persönlich der Aussage zustimmen oder nicht zustimmen“. Top-2-Boxes, Angaben in %

	Gesamt	männlich			weiblich		
		16–20 J.	21–30 J.	31–39 J.	16–20 J.	21–30 J.	31–39 J.
Man muss aufpassen, was man im Internet macht.							
Das Netz vergisst nichts	62	55	46	72	58	61	72
Mich stört es, dass im Internet soviel über mich gespeichert wird, ohne dass ich davon weiß	52	43	46	57	43	48	68
Vieles von dem, was man im Internet findet, ist einfach krank	48	39	39	43	56	51	63
Ich finde es toll, dass im Internet sich jeder zu Wort melden kann, auch wenn es sich um ausgefallene Themen handelt	38	40	41	39	30	37	37
Das Schöne am Internet ist, dass man mit seinen Problemen nicht alleine ist	20	23	26	19	15	17	19
Im Internet kann ruhig Privates, Intimes oder auch Peinliches stehen. Es ist ja keiner gezwungen, sich das anzuschauen	18	25	22	21	7	16	13
Im Internet sollte nichts verboten sein.							
Jeder ist für sich selbst verantwortlich	16	24	19	19	10	6	16
Es tut gut, im Internet auch vor Unbekannten seine Seele ausschütten zu können	15	17	13	15	8	21	13
Wer im Internet viel von sich preisgibt, bekommt auch viel zurück	14	21	19	13	24	8	6
Im Internet muss mir nichts wirklich peinlich sein, weil ich die Leute ja nicht kenne	14	17	18	11	16	12	11
Ich finde es gut, dass es im Internet keine Tabus mehr gibt	13	21	15	19	9	4	11
Das Internet gibt mir das Gefühl, dazuzugehören	11	19	16	9	7	7	9
Es macht mir manchmal Spaß, andere im Internet zu provozieren	9	15	15	8	8	8	4
Im Internet kann ich alles tun und lassen – es passiert mir ja nichts	9	12	16	7	9	6	5
Basis (gewichtet), (n)	804	88	161	162	78	157	158

Quelle: mindline media im Auftrag der ZDF-Medienforschung, März 2010.

tionschance sehen, die Eigenverantwortung betonen und Tabulosigkeit begrüßen, weist noch einmal deutlich auf die herausragende Rolle des Internets für diese Zielgruppe hin. Die ausgesprochen positive und eher kritiklose Einstellung zum Internet bei Teilen der ganz jungen Männer korrespondiert mit der Nutzung prekärer Internetinhalte und der libertären Haltung, dass diese nicht verboten sein sollten. Insgesamt bleibt festzustellen, dass Digital Natives augenscheinlich breiten Kontakt mit tabubehafteten Inhalten im Internet haben, diese gezielt oder zufällig wahrnehmen, dennoch aber die überwiegende Mehrheit von ihnen die Probleme des Internets erkennt und für Restriktionen bei prekären Inhalten plädiert. Wenn auch bedenkliche Verhaltensweisen und Einstellungen nur von Minderheiten vertreten werden, so ist gerade dies eine Herausforderung für den Jugendmedienschutz.

Tabus bei Games

Der schnell wachsende Markt der Online-Computerspiele wird unter Jugendmedienschutzgesichtspunkten besonders intensiv und kontrovers diskutiert. (9) Computerspiele spielen im Medienalltag vor allem der jüngeren Bevölkerung eine wichtige

Rolle. Laut der ARD/ZDF-Onlinestudie 2010 nutzen 13 Prozent der deutschsprachigen Onlinenutzer ab 14 Jahren mindestens einmal pro Woche Onlinespiele, bei 14- bis 29-jährigen männlichen Internetspielern sind es 31 Prozent, bei unter 30-jährigen weiblichen Internetspielern 18 Prozent. (10) Und die JIM-Studie 2009 weist für die Zwölf- bis 19-Jährigen einen Anteil von 45 Prozent wöchentlichen Nutzern von Computer-, Konsolen- und Onlinespielen aus (22% der Mädchen und 67% der Jungen). (11) Die vorliegende, für die 16- bis 39-jährige Bevölkerung repräsentative Tabustudie ermittelt für die Nutzung von Computer- und Onlinespielen folgende Zahlen: Über ein Drittel (37%) der 16- bis 39-Jährigen in Deutschland spielt mindestens einmal pro Woche Computerspiele, jeder Vierte (26%) gehört zu den wöchentlichen Nutzern von Onlinespielen.

Von den 16- bis 20-Jährigen nutzt jeder Zweite (50%) mindestens einmal pro Woche Computerspiele (21-30 Jahre: 39%, 31-39 Jahre: 28%), und über ein Drittel (37%) mindestens wöchentlich On-

Hauptsächlich junge Männer nutzen Computer- und Onlinespiele

Über ein Drittel der 16- bis 39-Jährigen nutzt Computerspiele mindestens wöchentlich

⑧ **Nutzung von Handy-Anwendungen**

in %

	Gesamt	männlich			weiblich		
		16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.	16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.
SMS bekommen und verschicken	92	96	96	83	94	93	92
Fotos/ Videos machen	60	82	64	41	82	61	51
Musik hören	46	80	51	32	71	46	23
private Fotos oder Videos bekommen und verschicken	27	42	20	16	51	22	27
Spiele spielen	26	67	27	13	43	24	9
Videos sehen	24	60	29	9	43	18	9
ins Internet gehen	19	31	27	18	18	16	7
TV sehen am Handy	2	8	4	1	2	1	0
Basis (gewichtet), (n)	779	86	160	154	78	148	153

Quelle: mindline media im Auftrag der ZDF-Medienforschung, März 2010.

⑨ **Nutzung von Computer-, Online- und Videospiele**

„spiele zumindest gelegentlich“, Angaben in %

	Gesamt	männlich			weiblich			Schulabschluss		
		16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.	16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.	Hauptschule	mittlerer Abschluss	Abitur
Denk-, Logikspiele,										
Geschicklichkeitsspiele	56	61	51	63	43	52	63	64	56	53
Strategiespiele	50	69	58	55	34	32	45	63	47	48
Shooter- und Actionspiele	36	67	68	31	14	13	5	48	33	27
Rollen- und										
Simulationsspiele	36	57	45	37	22	27	21	44	32	36
Abenteuerspiele	31	48	41	36	21	21	15	34	32	27
Sportspiele	30	54	50	29	8	13	11	35	28	26
Killer- und Kampfspiele	27	59	47	25	9	9	1	37	22	21
Rennspiele	26	50	38	32	15	14	4	40	21	19
Basis (gewichtet), (n)	578	81	142	103	59	93	99	139	224	146

Quelle: mindline media im Auftrag der ZDF-Medienforschung, März 2010.

linespiele (21-30 Jahre: 24%, 31-39 Jahre: 21%). Der digitale Alters- und Gendergap zeigt sich im Gamesbereich deutlich: Zu den wöchentlichen Nutzern von Computer- und Onlinespielen zählen in erster Linie die Männer bis 30 Jahre: 70 Prozent der Männer bis 20 Jahre und 56 Prozent der Männer zwischen 21 und 30 Jahren spielen jede Woche Computerspiele (Frauen: 16-20 Jahre: 27%, 21-30 Jahre: 21%), aber nur 30 Prozent der Männer zwischen 31 und 39 Jahren. Ein ähnliches Bild zeigt sich bei den Onlinespielen: Jeder zweite männliche Jugendliche zwischen 16 und 20 Jahren und jeder dritte Mann zwischen 21 und 30 Jahren spielen mindestens einmal die Woche Onlinegames (Frauen: 16-20 Jahre: 19%, 21-30 Jahre: 15%), aber nur jeder fünfte 30- bis 39-jährige Mann. Die durchschnittliche Games-Nutzungsdauer spiegelt den Alters- und Gendergap wider: Die durchschnittliche digitale Spieldauer liegt bei 16- bis 20-jährige Männern bei 120 Minuten, bei 21- bis 30-jährigen Männern bei 106 Minuten und bei 31- bis 39-jährigen Männern bei 59 Minuten (Frauen: 16-20 Jahre: 53 Min., 21-30 Jahre: 33 Min., 31-39 Jahre: 36 Min.).

Die in der Studie erhobenen Daten zum Mobile Gaming komplettieren das Bild: Jeder vierte Handy-nutzer zwischen 16 und 39 Jahren nutzt Spiele auf dem Handy, überdurchschnittlich die männlichen Jugendlichen zwischen 16 und 20 Jahren (67%, 16- bis 20-jährige Frauen: 43%) (vgl. Tabelle 8).

Zu den beliebtesten Games insgesamt zählen bei den befragten Gamern zwischen 16 und 39 Jahren Denk-, Logik- und Geschicklichkeitsspiele (zumindest gelegentliche Nutzung: 56%), Strategiespiele (50%), Shooter- und Actionspiele sowie Rollen- und Simulationsspiele (jeweils 36%) (vgl. Tabelle 9). Jeder Vierte bis Dritte nutzt Abenteuerspiele (31%), Sportspiele (30%), Killer- und Kampfspiele (27%) und Rennspiele (26%). Shooter- und Actionspiele, Rollen- und Simulationsspiele, Abenteuer-, Sport- und Rennspiele sowie Killer- und Kampfspiele sind bei den Männern und den bis 30-jährigen besonders beliebt. Augenfällig ist der überaus starke Geschlechtseinfluss im Hinblick auf die Kategorie der Shooter- und Killerspiele bei den Digital Natives bis 30 Jahre: Zwei Drittel (67% bzw. 68%) der Männer bis 30 Jahre spielen Shooter- und Actionspiele, aber nur 14 bzw. 13 Prozent der Frauen bis 30 Jahre. Und mehr als die Hälfte der

Geschlechts-spezifische Bedeutung bestimmter Spiele

⑩ Tabuüberschreitende Inhalte bei Computer-, Online- und Videospielen

„Und wie ist das mit Computer-, Online- und Videospielen: Gibt es da aus Ihrer Sicht Inhalte und Spiele, wo Sie denken, das geht zu weit, die sollten vom Alter her begrenzt oder verboten werden?“

Angaben in %

	Gesamt	männlich			weiblich		
		16–20 J.	21–30 J.	31–39 J.	16–20 J.	21–30 J.	31–39 J.
ja	37	20	27	40	40	36	55
teilweise	13	12	15	16	6	15	10
nein	39	65	53	35	43	38	11
weiß nicht	11	3	6	8	12	11	24
Basis (gewichtet), (n)	804	88	161	162	78	157	158

Quelle: mindline media im Auftrag der ZDF-Medienforschung, März 2010.

männlichen Digital Natives spielen Killer- und Kampfspiele (16–20 Jahre: 59%, 21–30 Jahre: 47%), aber nur 9 Prozent der weiblichen Digital Natives.

Tabuverletzungen bei Spielen werden seltener wahrgenommen als im Internet

Auch für den Gamesbereich wurde in der Tabustudie zunächst ohne jegliche Vorgaben erhoben, ob es bei Computer- und Onlinespielen Inhalte und Spiele gibt, die zu weit gehen und vom Alter her begrenzt oder verboten werden sollten. Tabuverletzungen werden bei Games von den Befragten sichtlich weniger häufig (37%) wahrgenommen als im Internet (48%), am wenigsten erwartungsgemäß von den Digital Natives bis 30 Jahre (29% bzw. 31%) und besonders selten von den männlichen Jugendlichen bis 20 Jahre (20%, gleichaltrige Frauen: 40%) (vgl. Tabelle 10). Spontane Nennungen zu tabuverletzenden Gamesinhalten kommen insbesondere von den Frauen, genannt werden in erster Linie Killer-/Baller-, Kampfspiele, Spiele mit Waffen, Gewaltspiele allgemein, Ego-Shooter und Kriegsspiele.

Junge Männer sprechen sich gegen Grenzen im Gamesbereich aus

Dies korrespondiert mit den Ergebnissen der erhobenen Einstellungsskizzen zum Gamethema. Insgesamt drei Fünftel (62%) der befragten 16- bis 39-Jährigen plädieren im Gamesbereich für strengere Kinder- und Jugendkontrollen, jeder Zweite (50%) teilt die Auffassung, dass Onlinespiele immer brutaler werden, und fast jeder Zweite (45%) spricht sich für ein Verbot gewalthaltiger oder zu brutaler Spiele aus (vgl. Tabelle 11). Kritik und Forderungen nach stärkerer Kontrolle oder Verbot kommen überdurchschnittlich häufig von den über 30-Jährigen und den Frauen. Die Digital Natives, insbesondere die männlichen Vertreter, sind gegenüber Games deutlich positiver eingestellt: Jeder vierte 16- bis 30-Jährige (24%) ist der Auffassung, dass es im Gamesbereich keinerlei Grenzen geben sollte („In einem Spiel darf alles gezeigt und gemacht werden, es ist ja nur ein Spiel“), von den Männern dieser Altersgruppe spricht sich gut jeder Dritte (16–20 Jahre: 38%, 21–30 Jahre: 34%) dafür aus, dass bei Spielen alles erlaubt sein sollte. Vor allem die jungen Männer betonen, dass es einfach Spaß macht, sich „im Spiel auszutoben“. Sie sind denn auch besonders häufig der expliziten Meinung, dass es bei den Spielangeboten so gut wie keine Tabus mehr geben sollte (53% der Männer zwischen 16 und 20 Jahren und 23% der 21- bis

30-jährigen Männer). Dies veranschaulichen auch plastisch folgende Zitate aus der qualitativen Basisstudie: „Es gibt Spielplätze, aber keine Kinder (in der deutschen Version eines Computerspiels – Anm. der Verf.). Keine Kinder, die über die Straße gehen und überfahren werden oder durch die Gegend fliegen. Wenn das Kind ein Hindernis im Spiel ist, gebe ich trotzdem Gas und fahre das Kind um.“ – „Von einem guten Ego-Shooter erwarte ich, wenn ich einen Kopfschuss gebe, dass der Kopf weg ist. Ich hatte mal die zensierte Version von XXX, da ist jemand nach einem Kopfschuss einfach umgekippt. Bei der unzensierten Version konnte man mit einer Kettensäge rumlaufen, da ist das Blut dann gegen die Kamera gespritzt. Das fand ich dann schon besser.“ – „Man kann seinen Frust rauslassen. Ich mag zum Beispiel keine Polizisten und da mag ich es, die Polizisten im Spiel zu quälen.“ Die Zitate stammen aus der männlichen Fokusgruppe der 16- bis 18-Jährigen, waren keine vereinzelt Äußerungen und fanden breite Zustimmung unter den männlichen Jugendlichen.

Die Akzeptanz von brutalen und gewalthaltigen Inhalten im Gamesbereich ist unter den männlichen Digital Natives ausgeprägt und wird auch damit gerechtfertigt, dass „Gewalt, die nur gespielt ist, ... nicht so schlimm (ist) wie die reale Gewalt, die in den Medien gezeigt wird“ (48% bzw. 46% der Männer bis 30 Jahren stimmen zu) und „Kinder und Jugendliche ... auch früher schon brutale Spiele gespielt (haben), und es ... ihnen nicht geschadet (hat)“ (37% bzw. 32% der Männer bis 30 Jahren stimmen zu).

Tabus im Fernsehen

Ebenso wie bereits für das Internet und für Games wurde auch für das Fernsehen die Frage gestellt, ob es Sendungen oder Inhalte gibt, die zu weit gehen, die nicht gezeigt werden sollten. 40 Prozent der Befragten schließen sich dieser Meinung an, 33 Prozent verneinen dies (vgl. Abbildung 4). Damit sind es etwas weniger Befragte, die im Fernsehen Tabubrüche sehen als im Internet. Wiederum sind es die jungen Männer (16–20 Jahre), die deutlich häufiger als ältere Männer und Frauen, keine Tabubrüche im Fernsehen erkennen. 58 Prozent der 16- bis 20-jährigen jungen Männer können im

Tabuverletzungen im TV werden am ehesten von Personen mit höherem Bildungsniveau wahrgenommen

11 Aussagen zum Thema Computer, Online- und Videospiele

„Und nun sehen Sie einige Aussagen zum Thema Computer-, Video- und Onlinespiele. Bitte geben Sie jeweils an, inwieweit Sie persönlich der Aussage zustimmen oder nicht zustimmen“, Top-2-Boxes (4+5), Angaben in %

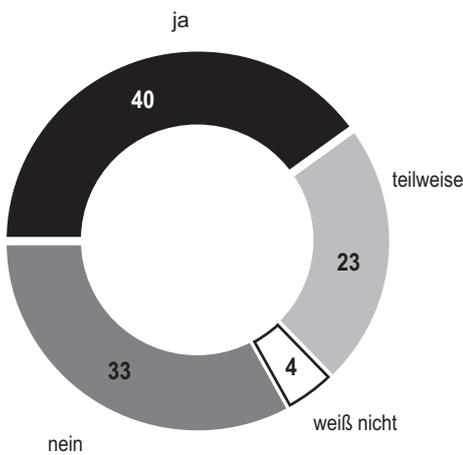
	Gesamt	männlich			weiblich		
		16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.	16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.
Es müsste strengere Kinder- und Jugendkontrollen bei Spielen geben	62	38	51	68	52	65	79
Die Onlinespiele werden immer brutaler	50	30	42	50	46	57	66
Gewalthaltige oder zu brutale Spiele gehören verboten	45	15	21	48	44	54	73
Wer im Spiel Gewalt ausübt, muss es nicht im wirklichen Leben tun	43	50	51	49	37	37	34
Es macht einfach Spaß, sich im Spiel auszutoben	33	47	46	31	17	27	26
In einem Spiel darf alles gezeigt werden, es ist ja nur ein Spiel	20	38	34	16	8	15	10
Ich finde es gut, dass es bei den Spielangeboten so gut wie keine Tabus mehr gibt	17	33	23	16	11	16	7
Gewalt, die nur gespielt ist, ist nicht so schlimm wie die reale Gewalt, die in den Medien gezeigt wird	30	48	46	24	32	22	18
Kinder und Jugendliche haben auch früher schon brutale Spiele gespielt, und es hat ihnen nicht geschadet	19	37	32	16	14	13	8
Basis (gewichtet), (n)	804	88	161	162	78	157	158

Quelle: mindline media im Auftrag der ZDF-Medienforschung, März 2010.

Abb. 4 Tabuüberschreitende Medieninhalte
16-39 Jahre, Angaben in %

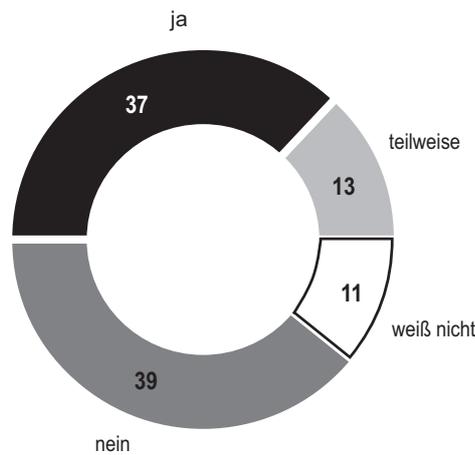
Fernsehen

„Gibt es aus Ihrer Sicht im Fernsehen Sendungen oder Inhalte, wo Sie denken, das geht zu weit, das sollte nicht gezeigt werden?“



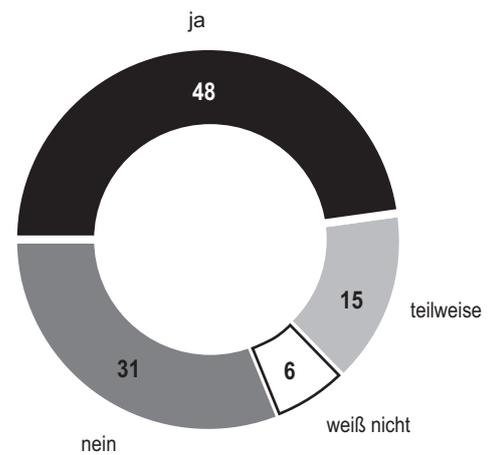
Computer-, Online- und Videospiele

„Gibt es aus Ihrer Sicht Inhalte und Spiele, wo Sie denken, das geht zu weit, die sollten vom Alter her begrenzt oder verboten werden?“



Internet

„Gibt es aus Ihrer Sicht Inhalte oder Angebote, wo Sie denken, das geht zu weit, das sollte nicht verbreitet werden?“



n=804.

Quelle: mindline media im Auftrag der ZDF-Medienforschung, März 2010.

12 Tabuüberschreitende Inhalte im Fernsehen

„Gibt es aus Ihrer Sicht im Fernsehen Sendungen oder Inhalte, wo Sie denken, das geht zu weit, das sollte nicht gezeigt werden?“, Angaben in %

	Gesamt	männlich			weiblich			Schulabschluss		
		16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.	16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.	Hauptschule	mittlerer Abschluss	Abitur
ja	40	23	36	33	41	48	50	35	38	47
teilweise	23	19	22	24	22	24	25	20	26	23
nein	33	58	39	39	33	25	16	40	30	28
weiß nicht	4	0	3	5	4	4	8	5	5	2
Summe der Nennungen	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Basis (gewichtet), (n)	804	88	161	162	78	157	158	199	313	202

n=804

Quelle: mindline media im Auftrag der ZDF-Medienforschung, März 2010.

Fernsehen keine Tabubrüche erkennen, während dieser Meinung nur 39 Prozent der 31- bis 39-jährigen Männer und ebenfalls nur ein Drittel (33%) der jungen Frauen sind (vgl. Tabelle 12). Frauen im Alter von 31 bis 39 Jahren sind sogar nur zu 16 Prozent der Meinung, dass es im Fernsehen keine Tabu verletzenden Inhalte gibt. Deutlicher als für das Internet oder für Games gilt für das Fernsehen, dass Tabuverletzungen desto eher wahrgenommen werden, je höher das formale Bildungsniveau ist. Für rund ein Drittel der Befragten mit Hauptschulabschluss (35%) gibt es im Fernsehen Sendungen, die zu weit gehen und etwas mehr (40%) sind gegenteiliger Auffassung. Umgekehrt bei Befragten mit Abitur: Fast die Hälfte der Befragten mit Abitur (47%) vertritt die Meinung, dass es Fernsehsendungen gebe, die zu weit gehen und nur 28 Prozent bestreiten dies.

Gewalt, Brutalität, Horror werden am häufigsten als Tabus genannt

In den spontanen Antworten auf die Frage, welche Tabubrüche es im Fernsehen gibt (an diejenigen, die Tabubrüche zumindest teilweise dort erkennen), werden mit Abstand „Gewalt, Brutalität, Horror“ am häufigsten genannt. Auch hier sind es eher Ältere (30-39 Jahre: 24%) und Frauen (26%), die dies äußern und nur 10 Prozent der 16- bis 20-jährigen jungen Männer. Weitere Nennungen beziehen sich auf Allgemeines oder konkrete Sendungen wie „Big Brother“ (12%), „zu frühe Sendezeiten für Kinder“ (8%), Nachmittags-Talkshows (6%), „Sex/Erotik“ (5%), Sendungen über familiäre, persönliche Probleme (5%) und eine Vielzahl weiterer unterschiedlicher Kritikpunkte mit vergleichsweise sehr niedrigen Nennungen. Erfahrungsgemäß ist das Zahlenniveau bei offenen, ungestützten Fragen zwar ohnehin niedrig, dennoch zeigen diese Ergebnisse, dass es sich außer dem Hinweis auf zu viel Gewalt im Fernsehen im Übrigen eher um ein diffuses Gefühl von Tabuverletzungen handelt, denn um spezielle einzelne Tabus, die von einer Vielzahl als verletzt angesehen werden und auch aktiv benannt werden können.

Im Fernsehen werden Tabubrüche weniger erwartet

Diese Ergebnisse deuteten sich bereits in der qualitativen Basisstudie an. Insbesondere in den jüngeren Gruppen (16-18 Jahre) wurde deutlich, dass Tabubrüche eher den neuen Medien Internet oder Games zugeordnet werden als dem Fernsehen. Grenzüberschreitungen finden für junge Männer

erst bei „harten“ Gewaltszenen im Internet oder in Spielen statt, Fernsehen ist für sie kaum ein Tabubrecher, Fernsehen gilt als harmlos, „lasch“. Im Fernsehen werden für viele junge Männer erst Grenzen erreicht, wenn sehr brutal die körperliche Unversehrtheit der Person verletzt wird oder wenn die seelische Unversehrtheit angetastet wird, also zum Beispiel über Krankheiten gelästert wird, jemand extrem lächerlich gemacht wird. Dass Tabubrüche dem Fernsehen seltener zugeordnet werden, hat unter anderem mit drei Aspekten zu tun: dem Unterschied zwischen fiktionaler und realer Gewalt, der Nähe bzw. Ferne des Zuschauers zu den Protagonisten sowie der Freiwilligkeit der Beteiligten.

Für die Wahrnehmung als Grenzüberschreitung von grundlegender Bedeutung ist, ob es sich um gespielte, also fiktionale oder reale Gewalt handelt – gespielte Gewalt gilt als hinnehmbar und „nicht so schlimm“. Insbesondere Frauen wiesen in den Fokusgruppen darauf hin, dass sie die in den Nachrichten gezeigten Katastrophen oder Gewaltakte ambivalent erleben: Einerseits werde man darüber informiert, andererseits werde aber oft die Menschenwürde verletzt. Denn da es sich um reales Geschehen handelt, wird die Gewalt oder die Katastrophe in den Nachrichten als sehr viel schlimmer erlebt als zum Beispiel „nur“ gespielte, fiktionale Gewalt. Man weiß, dass es realen Menschen passiert. Insbesondere junge Mädchen problematisierten die in Nachrichten gezeigten Gewaltszenen aus Kriegs- oder Katastrophengebieten sowie Folterszenen und Hinrichtungen und stufen sie als Grenzüberschreitung ein. Junge Männer hingegen sehen Gewalt im Fernsehen als grundsätzlich harmlos an, die keineswegs an die Gewalt im Internet und in Spielen heranreicht, weil sie überwiegend „gespielt“ ist. Die Ergebnisse der Repräsentativbefragung belegen dies zahlenmäßig: 48 Prozent der 16- bis 20-jährigen und 46 Prozent der 21- bis 30-jährigen jungen Männer, aber nur 24 Prozent der 31- bis 39-jährigen Männer stimmen der Aussage zu „Gewalt, die nur gespielt ist, ist nicht so schlimm wie die reale Gewalt, die in den Medien gezeigt wird“ (vgl. Tabelle 13). Auf einem niedrigeren Zahlenniveau, aber ähnlich trifft dieser Unterschied zwi-

Fiktionale und reale Gewalt werden unterschiedlich bewertet

13 Aussagen zu Fernsehhalten

„Inwieweit stimmen Sie persönlich den folgenden Aussagen zu?“ Top-2-Boxes, Angaben in %

	Gesamt	Alter			Geschlecht		männlich		
		16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.	männlich	weiblich	16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.
Fernsehsendungen werden immer brutaler	44	29	41	56	37	52	26	29	51
Selbst die Nachrichten im Fernsehen werden immer brutaler	32	22	30	39	28	36	19	28	33
Im Fernsehen werden zunehmend Menschen zur Schau gestellt und lächerlich gemacht	57	45	61	60	53	61	42	57	56
Es gibt zunehmend Fernsehsendungen, die für Kinder und Jugendliche ungeeignet sind	57	40	55	67	52	62	40	46	66
Für das, was im Fernsehen gezeigt wird, muss man sich manchmal schämen	54	41	55	58	48	60	39	47	54
Mir gefällt es, dass im Fernsehen immer häufiger Menschen wie Du und ich gezeigt werden	23	21	20	27	21	25	15	21	23
Es gefällt mir, dass im Fernsehen immer häufiger wirkliche Probleme von Menschen gezeigt werden	22	17	21	25	23	21	14	23	27
Ich finde es gut, dass es im Fernsehen zunehmend weniger Tabus gibt	17	16	21	13	18	15	16	21	18
Gewalt, die nur gespielt ist, ist nicht so schlimm wie die reale Gewalt, die in den Medien gezeigt wird	30	40	34	21	38	22	48	46	24
So lange ich die Leute nicht kenne, denen im Fernsehen oder im Internet Gewalt angetan wird, berührt mich das weniger	15	20	15	13	19	11	23	18	19
Basis (gewichtet), (n)	804	165	318	321	411	393	88	161	162

(Fortsetzung nächste Seite)

schen Digital Natives und Älteren auch bei Frauen zu: 32 Prozent der 16- bis 20-Jährigen, 22 Prozent der 21- bis 30-Jährigen und nur 18 Prozent der 31- bis 39-Jährigen stimmen der Aussage zu.

Hierzu einige typische Aussagen aus den Fokusgruppen von jungen Frauen zum Thema Gewalt im Fernsehen: „Das (die Gewalt - Anm. d. Verf.) im Fernsehen empfindet man als nicht so schlimm, denn man weiß, die Schauspieler gehen wieder nach Hause.“ - „Echte Sachen sollten nicht gezeigt werden. Gespieltes guckt sich jeder an.“ - „Eine Grenze wird überschritten, wenn Leute umgebracht werden. Im Iran wurde eine junge Frau erschossen und jemand hat das aufgenommen. Das wurde in den Nachrichten gezeigt. Ich glaube nicht, dass die Frau gewollt hätte, dass das jeder im Fernsehen sieht.“ In der Repräsentativbefragung zeigte sich dann quantitativ, dass Gewalt im Fernsehen in

den befragten Altersgruppen nicht mehrheitlich problematisiert wird. Der Aussage „Fernsehsendungen werden immer brutaler“ stimmen 44 Prozent der Befragten insgesamt zu, und 32 Prozent meinen, dass die „Nachrichten im Fernsehen ... immer brutaler“ werden. Und auch hier sind es die Jüngeren und die Männer, die dies viel seltener als Ältere und Frauen sagen. So beklagen nur 29 Prozent der 16- bis 20-Jährigen und 37 Prozent der Männer die zunehmende Brutalität im Fernsehen, aber 56 Prozent der über 30-Jährigen und 52 Prozent der Frauen.

Die persönliche Ferne zum Opfer ist gerade für jüngere, männliche und formal niedrig gebildete Befragte von Bedeutung, um Tabuüberschreitungen bei Gewalt oder seelischen Grausamkeiten zu rechtfertigen. „So lange ich die Leute nicht kenne, denen im Fernsehen oder im Internet Gewalt angetan wird, berührt mich das weniger“ meinen 25 Prozent der Befragten mit Hauptschulabschluss, 20 Pro-

Persönliche Entfernung zum Opfer spielt vor allem bei niedriger Gebildeten eine Rolle

⑬ **Aussagen zu Fernsehhalten** (Fortsetzung)

„Inwieweit stimmen Sie persönlich den folgenden Aussagen zu?“; Top-2-Boxes, Angaben in %

	weiblich			Schulabschluss		
	16-20 J.	21-30 J.	31-39 J.	Hauptschule	mittlerer Abschluss	Abitur
Fernsehsendungen werden immer brutaler	33	53	60	41	47	48
Selbst die Nachrichten im Fernsehen werden immer brutaler	25	32	46	36	31	34
Im Fernsehen werden zunehmend Menschen zur Schau gestellt und lächerlich gemacht	49	64	64	52	58	67
Es gibt zunehmend Fernsehsendungen, die für Kinder und Jugendliche ungeeignet sind	40	66	69	50	59	68
Für das, was im Fernsehen gezeigt wird, muss man sich manchmal schämen	43	64	63	45	54	68
Mir gefällt es, dass im Fernsehen immer häufiger Menschen wie Du und ich gezeigt werden	28	19	30	26	24	17
Es gefällt mir, dass im Fernsehen immer häufiger wirkliche Probleme von Menschen gezeigt werden	22	20	22	26	23	17
Ich finde es gut, dass es im Fernsehen zunehmend weniger Tabus gibt	16	21	9	23	15	14
Gewalt, die nur gespielt ist, ist nicht so schlimm wie die reale Gewalt, die in den Medien gezeigt wird	32	22	18	26	32	28
So lange ich die Leute nicht kenne, denen im Fernsehen oder im Internet Gewalt angetan wird, berührt mich das weniger	16	12	8	25	13	11
Basis (gewichtet), (n)	78	157	158	199	313	202

Quelle: mindline media im Auftrag der ZDF-Medienforschung, März 2010.

zent der 16- bis 20-Jährigen und 19 Prozent der Männer – aber nur 11 Prozent der Befragten mit Abitur, 11 Prozent der Frauen und 13 Prozent der 31- bis 39-Jährigen. Treffend kommt diese Einstellung bei einem 17-jährigen Hauptschüler in einer Fokusgruppe zum Ausdruck: „Wenn ich jetzt etwas von jemandem sehe, den ich nicht kenne, dann ist es mir egal, was mit dem passiert. Aber, wenn ich zum Beispiel ein Privatvideo von meiner Oma sehe, zum Beispiel beim Äpfelpflücken, und sie kippt dann von der Leiter, dann ist es was Anderes.“ In diesem Zusammenhang bekommt der altbekannte Nachrichtenfaktor „Nähe“ eine weitere Bedeutung. Auch die Freiwilligkeit – im Sinne von „man muss ja nicht mitmachen“ – von Kandidaten, Kandidatinnen oder Beteiligten spielt eine Rolle, ob man zum Beispiel die seelische Unversehrtheit (lächerlich machen, lästern) als verletzt ansieht. „Es ist seine Sache, was er macht. Mir ist es egal, wie die Leute ihr Geld verdienen. Es ist doch egal, ob er acht Stunden arbeiten geht und sein Auto kauft

oder ob er so was (an Castingshows mitmachen – Anm. d. Verf.) macht.“ – „Sie geht ja freiwillig ins Dschungelcamp und weiß ja, dass sie Tiere essen muss oder sich zum Affen machen muss.“ – „Wenn sie ihr Leben kaputt machen, gar nichts mehr machen, nicht mehr zur Schule gehen, nur um daran (Castingshows – Anm. d. Verf.) teilzunehmen, sind sie doch selber Schuld.“

Die älteren Teilnehmer der qualitativen Basisstudie betonten stärker als Jüngere seelische Tabuverletzungen im Fernsehen: Sie sehen auch Tabubrüche in Fernsehformaten wie „DSDS“ oder „Bauer sucht Frau“. Der Umgang mit den Kandidaten stellt für sie dann eine Grenzüberschreitung dar, wenn die Kandidaten zur Schau gestellt oder diskriminiert werden, auch wenn die freiwillige Teilnahme an solchen Sendungen dies relativiert. Entsprechend stimmen

Ältere sehen Tabuverletzungen auch in Castingformaten der Privatsender

60 Prozent der 31- bis 39-Jährigen und auch 61 Prozent der 21- bis 30-Jährigen, aber nur 45 Prozent der 16- bis 20-Jährigen in der Repräsentativbefragung der Aussage zu „Im Fernsehen werden zunehmend Menschen zur Schau gestellt und lächerlich gemacht.“ Ein weiteres Beispiel aus der qualitativen Vorstudie macht zudem deutlich, dass es auch Themen gibt, die im persönlichen Gespräch sehr wohl von einigen tabuisiert werden, nicht jedoch im Fernsehen: Explizit weisen die Diskussionsteilnehmer darauf hin, dass man „Der Schuldenberater“ gerne sehe, aber nicht über eigene finanzielle Probleme sprechen würde, das sei „tabu“. Das Thema Schulden ist damit öffentlich zwar gesellschaftsfähig. Es gilt auch nicht als verwerflich, selbst Schulden zu haben bzw. zu machen, aber die eigenen Schulden zu thematisieren, darüber zu sprechen durchaus.

Manche Formate bieten trotz Tabuverletzung Möglichkeiten der positiven Abgrenzung

Auf einen ambivalenten Aspekt von Tabuverletzung im Fernsehen weisen insbesondere Frauen in den Fokusgruppen hin: Zum Beispiel wird „Die Super Nanny“, die als grenzverletzende Fernsehsendung wahrgenommen wird, dennoch oder gerade deshalb gezielt und bewusst konsumiert – bietet sie doch die Möglichkeit der positiven Abgrenzung und dient der positiven Selbstbestätigung. Das Öffentlichmachen familiärer Probleme wird auf moralischer Ebene zwar stark verurteilt, gilt als Tabuverletzung, die man selbst nicht begehen würde, das Konsumieren bietet hingegen eine enorme Entlastungsfunktion und legitimiert damit zugleich die Akzeptanz des eigenen Voyeurismus. Damit werden die Protagonisten der Sendung „Die Super Nanny“ moralisch doppelt verurteilt: Zum einen vermarkten und „prostituieren“ sie ihre Familie, auch wenn das freiwillig geschieht, zum anderen sind sie in ihrer Rolle als Frau gescheitert. Auf indirekte Weise wird durch diese Verurteilung der gezeigten Familien die Wahrnehmung der eigenen Familie positiv bestärkt. Der vollzogene Tabubruch bestätigt dann das eigene positive Selbstbild, die eigene Rollenerwartung als Frau. Dieses komplexe Beispiel aus der qualitativen Vorstudie verdeutlicht: Aus Befragtersicht wird zwischen Tabuverletzungen im Medium Fernsehen und im eigenen Leben unterschieden – hier wird nicht der gleiche Maßstab angelegt. Und es wird verständlich, dass mediale Tabuverletzung gleichzeitig auch als moralische Legitimation für das eigene voyeuristische Vergnügen genutzt werden kann. Eher im Hintergrund steht dabei für die Diskussionsteilnehmerinnen, dass die gezeigten Familien mit ihren Kindern weiterhin ihren persönlichen Alltag leben, in dem das mediale „Outing“ Folgen haben kann. Auf diese Rolle medialer Tabubrüche hat auch Dagmar Hoffmann hingewiesen: „Über Medien kommunizierte Tabubrüche oder Selbstoffenbarungen können auch in Einzelfällen für ähnlich Betroffene eine psychosozial entlastende Funktion einnehmen“. (12)

Gut die Hälfte der Befragten bejaht in der Repräsentativbefragung, dass „im Fernsehen ... zunehmend Menschen zur Schau gestellt und lächerlich gemacht“ werden (57%), „es ... zunehmend Fernsehsendungen [gibt], die für Kinder und Jugendliche ungeeignet sind“ (57%) und man sich „für das, was im Fernsehen gezeigt wird, ... manchmal schämen“ muss (54%). Eher positive Aussagen zur Entwicklung des Fernsehens hingegen werden zwar von weniger Befragten genannt, aber immerhin 23 Prozent, also nahezu jedem Vierten, gefällt es, dass „im Fernsehen immer häufiger Menschen wie Du und ich gezeigt werden“, und 22 Prozent beurteilen es positiv, „dass im Fernsehen immer häufiger wirkliche Probleme von Menschen gezeigt werden“. Auch wenn die eher kulturpessimistisch-kritische Haltung gegenüber der Entwicklung des Fernsehens überwiegt, finden beachtliche 17 Prozent, also jede(r) Sechste, es gut, „dass es im Fernsehen zunehmend weniger Tabus gibt“. Am häufigsten freuen sich über den Wegfall von Tabugrenzen im Fernsehen mit 21 Prozent die 21- bis 30-Jährigen und mit 23 Prozent Befragte mit Hauptschulabschluss. Bildung ist generell bei diesen positiven wie negativen Einschätzungen der Tabuentwicklung im Fernsehen ein wichtiger Einflussfaktor: Je höher der formale Bildungsabschluss, umso mehr Befragte kritisieren die Entwicklung des Fernsehens und je niedriger der formale Bildungsabschluss, desto häufiger freut man sich über aktuelle Entwicklungen im Fernsehen. Kaum überraschend sind wohl die großen Altersunterschiede: Während über 30-Jährige (31-39 Jahre) deutlich häufiger eine kritische Haltung haben und das Fernsehen zunehmend für Kinder und Jugendliche ungeeignet halten, mehrheitlich die Geschmacklosigkeit und Brutalität des Fernsehprogramms kritisieren, so stört dies die 16- bis 20-Jährigen weit weniger.

Auch wenn in der Repräsentativbefragung viele Befragte eine kritische Haltung gegenüber Tabuverletzungen im Fernsehen einnehmen, so weisen die Ergebnisse für das „alte“ Medium Fernsehen doch auf eine ambivalente Haltung zum Tabubruch hin, überwiegend festgemacht an körperlichen und seelischen Grausamkeiten und Verletzungen. Insbesondere für Männer und Jüngere gilt: Im Vergleich zu Internet und Games ist das Fernsehen harmlos, die Gewalt meist fiktional, passiert mit Menschen, die man nicht kennt und ist nur wirklich schlimm, wenn sie real in den Nachrichten vorkommt. Gerade für die jüngsten der Digital Natives und hier insbesondere für junge Männer ist damit die Rolle des Fernsehens im Sinne von aufsehenerregend, weil Tabu verletzend, nicht mehr gegeben. Ambivalent muss auch die gleichzeitig geäußerte Kritik an seelischen Verletzungen zum Beispiel in Coachingformaten oder Castingshows gesehen werden. Die durchaus erkannte und benannte öffentliche Tabuverletzung wird auch als Stabilisator für das eigene Rollenverständnis genutzt und durch die nicht weiter reflektierte freiwillige Teilnahme der Protagonisten oder Kandidaten stark relativiert. Diese Freiwilligkeit dient zudem gleichzeitig der eigenen Überhöhung, denn man

Je höher der Bildungsabschluss, umso mehr Befragte kritisieren die Entwicklung des Fernsehens

Im Vergleich zu Internet und Games gilt Fernsehen als harmlos

selbst würde natürlich nicht mitmachen. Dies mag erklären, warum bei aller Kritik am Fernsehen, gerade Jüngere sich freuen, dass mehr „Menschen wie Du und ich“ gezeigt werden und es inzwischen häufiger um „wirkliche“ Probleme von Menschen geht.

Fazit

Zum ersten Mal liegt mit dieser Studie eine „Ist-Beschreibung“ zum Thema Medien und Tabus vor, die die möglicherweise am meisten gefährdeten sozialen Gruppen, ihre Einstellungen und ihr Medienverhalten aufzeigt.

Zu den zentralen Ergebnissen zählen:

Mehrheit der Digital Natives kennt Tabus

- Die Mehrheit der Digital Natives hat Tabus – sowohl allgemein in der persönlichen Kommunikation, als auch in den Medien Fernsehen, Internet und Games und erkennt entsprechende Tabuverletzungen.
- Der Kontakt mit prekären, in ihrer Wirkung umstrittenen Internetinhalten oder Online- und Computerspielen ist hoch – je jünger die Befragten, um so intensiver, und in der Regel bei jungen Männern am stärksten ausgeprägt.

Enttabuisierung vor allem bei jungen Männern

- Je jünger die Befragten sind, desto häufiger lassen sich Enttabuisierungen in allen untersuchten Bereichen feststellen, am deutlichsten bei jungen Männern zwischen 16 und 20 Jahren. Insbesondere der Internet- und Gamesbereich fällt hier auf. Das Fernsehen ist verglichen mit Internet und Games für diese Zielgruppe kaum ein Tabubrecher.

Geschlechtsspezifische Unterschiede

- Männer und Frauen unterscheiden sich, besonders in der jüngsten Altersgruppe der 16- bis 20-Jährigen, deutlich in ihrem Verhalten und in ihren Einstellungen im Hinblick auf tabuverletzende Medieninhalte und allgemein tabubehaftete Themen. Geschlechterstereotype entfalten immer noch eine überraschend große Wirksamkeit dahingehend, dass sich für Männer deutlichere Enttabuisierungen insbesondere in den Bereichen Gewalt und Sexualität zeigen.
- Wer besonders gewalthaltige Spiele spielt oder auch bestimmte Fernsehhalte sieht, kennt auch weniger Tabus in der persönlichen Kommunikation.
- 16- bis 20-jährige Männer haben in allen untersuchten Bereichen eine deutlich größere Toleranz gegenüber Tabuverletzungen als Ältere und Frauen.

Auch Einfluss der Bildung

- Sichtlich schwächer als Alter und Geschlecht – aber gleichwohl vorhanden – ist der Einfluss der formalen Bildung. Befragte mit vergleichsweise niedrigem formalem Bildungsgrad nutzen zum Beispiel erkennbar häufiger gewalthaltige Online- und Computerspiele.

Kulturpessimistisch erhobener moralischer Zeigefinger und Laissez-faire, diese beiden Pole, zwischen denen sich die Diskussion zum Thema Medien und Tabus häufig bewegt, sind keine gute Basis für die Jugendmedienschutzdebatte. Notwendig sind belastbare empirische Daten, die aufzeigen, welche Verhaltensweisen möglicherweise bedenklich und welche Zielgruppen besonders gefährdet sind. Die vorliegende Studie stellt somit eine breite empirische Basis für die Diskussion um einen verantwortlichen Umgang mit den vielfältigen Medienoptionen und für den Jugendmedienschutz nicht nur der öffentlich-rechtlichen Anstalten zur Verfügung.

Anmerkungen:

- 1) Thema der vom NDR ausgerichteten Tagung war „Tabubuch, Medienexhibitionismus und Jugendkultur – Herausforderungen für den Jugendmedienschutz“. Seit vielen Jahren veranstaltet das ZDF Jugendmedienschutztagungen gemeinsam mit der ARD sowie mit der Medienarbeit der katholischen Deutschen Bischofskonferenz und dem Rundfunkbeauftragten der Evangelischen Kirche Deutschlands.
- 2) Die Diskussionsrunden fanden am 17. November 2009 und am 19. Januar 2010 in Hamburg statt. Durchführendes Institut war mindline/mindline media.
- 3) Für die explorative Basisstudie wurde per sorgfältigem Screening mithin bewusst eine „spitze“ und für die Untersuchung erkenntnisrelevante Zielgruppe gewählt, um so für die quantitative Phase mit einer breiten Zielgruppe valide Fragen stellen zu können. Diese Vorgehensweise erwies sich als überaus nützlich.
- 4) Es handelt sich um CATIVISION, das kombinierte Telefon-Online-Interview. CATIVISION wurde von mindline media in Zusammenarbeit mit dem ZDF entwickelt. Die Methode eignet sich insbesondere dann, wenn innerhalb eines CATI-Interviews visualisiert werden muss, die reine Zufallsauswahl einer Onlinestichprobe garantiert sein soll oder Interviewereinflüsse minimiert werden sollen. Die Stichprobenziehung erfolgte auf Basis des ADM-Telefonstichprobensystems und war disproportional drittelquotiert für die Altersgruppen 16 bis 20 Jahre, 21 bis 30 Jahre und 31 bis 39 Jahre. Für die Gesamtheit der Ergebnisse erfolgte eine Proportionalisierung des Stichprobenansatzes und Redressement-Gewichtung mit den Merkmalen Region, Geschlecht, Alter und Bildung.
- 5) Hoffmann, Dagmar: Diesseits und jenseits der Konventionen – Soziologische Überlegungen zum Sinn und Zweck von Tabus in Gesellschaft und Medien. In: Felsmann, Klaus Dieter (Hrsg.): Mediale Tabubrüche vs. political correctness. Schriftenreihe Buckower Mediengespräche, Band 12. München 2009, S. 20.
- 6) Vgl. Schmidt, Jan-Hinrik/Ingrid Paus-Hasebrink/Uwe Hasebrink (Hrsg.): Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Berlin 2009.
- 7) Hoffmann (Anm. 5), S. 22.
- 8) Vgl. Grimm, Petra/Stefanie Rhein/Michael Müller: Porno im Web 2.0. Die Bedeutung sexualisierter Web-Inhalte in der Lebenswelt von Jugendlichen. NLM Band 25, Berlin 2010.
- 9) Vgl. dazu Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten (Hrsg.): Umstritten und umworben. Computerspiele – eine Herausforderung für die Gesellschaft. KJM-Schriftenreihe, Band 2. Berlin 2010.
- 10) Vgl. Eimeren, Birgit van/Beate Frees: Fast 50 Millionen Deutsche online – Multimedia für alle? Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2010. In: Media Perspektiven 7–8/2010, S. 334–349, hier S. 338.
- 11) Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM 2009. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger in Deutschland. Stuttgart 2009.
- 12) Hoffmann (Anm. 5), S. 21.

