

Magisterarbeit

Titel der Magisterarbeit

„Aggressive Fußballfans?
Eine empirische Analyse des Zusammenhangs von
Sport - Medien - Gewalt“

Verfasserin

Andrea Makkos Bakk.phil.

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, Jänner 2009

Studienkennzahl lt. Studienbuchblatt: A 066 841

Studienrichtung lt. Studienbuchblatt: Publizistik- und Kommunikationswissenschaft

Betreuer/in: Univ.-Prof. Dr. Jürgen Grimm

Für meine Eltern Gertrude und Ferdinand

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG	1
2. FORSCHUNGSGEGENSTAND	2
2.1 Erkenntnisinteresse, Ziele der Arbeit.....	3
2.2 Forschungsstand	4
2.3 Methodik der Arbeit	5
3. GEWALT und MEDIEN	6
3.1 Gewaltthesen und Erklärungsansätze7	
3.1.1 Theorien und Ansätze zur Zuschauergewalt11	
4. GEWALT und FUSSBALL	13
4.1 Exkurs: Fußball in Österreich	15
4.2 Ausschreitungen in Österreich.....	17
4.3 Auslöser und Ursachen	21
4.4 Der Fußballsport in den Medien	23
4.5 Das Publikum.....	28
4.5.1 Der Zuschauer.....	28
4.5.2 Der Fan	29
4.5.2.1.Exkurs: Fans als Subkultur	29
4.5.3 Typologie.....	34
4.5.3.1. Exkurs: Hooligan	36
5. MEDIENNUTZUNG	38
5.1 Funktionen des Fußballsports für den Fan und Motive zur Rezeption.....	38
5.2 Sensation Seeking – Erlebnisorientierung	40
5.3 Mögliche Einflussvariablen	41

6. EMPIRISCHE ERHEBUNG.....	43
6.1 Auswertung der Daten	45
6.2. Analyse Fantypus.....	46
6.3 Deskriptive Statistik.....	51
6.3.1 Exkurs: EURO 2008 in Österreich und der Schweiz.....	71
6.4 Überprüfung der Hypothesen.....	77
6.5 Zusammenfassung der Ergebnisse.....	90
7. FAZIT und AUSBLICK.....	93
8. BIBLIOGRAFIE	95
8.1 Literaturverzeichnis	95
8.2 Internetquellen	98
8.3 Abbildungsverzeichnis	99
8.3.1 Bilderverzeichnis	100
8.4 Tabellenverzeichnis	100
9. ANHANG	101
9.1 Fragebogen	101
9.2 Abstract.....	111
9.3 Curriculum Vitae	112
9.4 Beilage: CD mit Datensatz und Outputs (SPSS).....	113

Es wird darauf hingewiesen, dass im Sinne einer leichteren Lesbarkeit der Arbeit auf die explizite geschlechtsneutrale Schreibweise verzichtet wird. Stellvertretend für beide Geschlechter wird die jeweils kürzere Formulierung angewendet.

1. EINLEITUNG

„Trauer ist das einzige Wort, das mir in diesem Moment einfällt. Es ist nicht nur dieser Verein, der mich so traurig macht, und die miserable Mannschaft, sondern auch die Art wie die Medien in diesem Land mit uns umspringen.“

(Parks 2003: 113)

Nicht nur in der wissenschaftlichen Forschung ist Gewalt in den Medien ein beliebtes Thema. Das Interesse an der Problematik der Gewaltdarstellung in den Medien ist sehr groß. Die Gewaltdarstellung in der Sportberichterstattung erhält dadurch auch einen hohen Grad an Aufmerksamkeit und eine hohe Relevanz. Sport und Gewalt – diese Beziehung ist ein Garant für Diskussionen. Man geht hierbei davon aus, dass Gewalt in der Sportberichterstattung mehr oder weniger stark auf die Rezipienten wirkt. Sport und Medien stehen eng miteinander in Beziehung. Im Laufe der Zeit wurde diese Verflechtung immer bedeutsamer. Sportereignisse sind für die Nachrichten bzw. den Journalismus attraktive Quotenbringer. Gewalt in der Sportberichterstattung steigert die Aufmerksamkeit zusätzlich.

Zu den populärsten Zuschauersportarten zählt der Fußball. Zu unterscheiden sind hier aggressiv-gewalttätige Handlungen von Sportlern – und solche von Zuschauern. Aggressive Fußballfans und Gewalthandlungen von Fußballfans sorgen regelmäßig für Schlagzeilen in der nationalen und internationalen Presse. Schon die Wortwahl per se verbindet den Fußball häufig mit Gewalt. „Fußballschlacht“, „Revanchekampf“, „Hexenkessel“ bringen vorab eine „gewaltige“ Konnotation. Aber auch Fußballfanclubs wählen bereits vorab provokative Namen z.B. „Red Army“ (FC Liverpool), „Ultras“ (Rapid Wien) oder „Irriducibili“ („Die Unbeugsamen“, Lazio Rom). Gewalttätigkeiten und Ausschreitungen von Zuschauern sind ein weltweites Phänomen – und auch Problem.

2. FORSCHUNGSGEGENSTAND

Im Rahmen der vorliegenden Magisterarbeit habe ich mich mit dem Zusammenhang von Sport, Medien und Gewalt auseinandergesetzt. Als Schwerpunkt wurden der Fußball und seine Fans aus dem Themenbereich ausgewählt. Die Entwicklung und der rasante Aufstieg des Fußballs ging Hand in Hand mit gesellschaftlichen und kulturellen Veränderungen. Die geschichtliche Entwicklung der Sportart wird in der vorliegenden Arbeit allerdings fast zur Gänze ausgeblendet um den Rahmen der Arbeit nicht zu sprengen.

Die Frage nach der Wirkung auf die Einstellungen und Verhaltensweisen der Rezipienten gehört zum Repertoire der empirischen Kommunikationsforschung. Die Wirkungen der Darstellungen von Gewalt in den Medien auf die Rezipienten machen einen großen Teil der Forschung aus. Die Erforschung der Beziehung zwischen Medien und Gewalt erhält durch das große Angebot von aggressiven Fernsehinhalten, die intensive Fernsehnutzung und die Gewaltzunahme in der Gesellschaft immer wieder neuen Auftrieb. Häufig werden in Medien selbst Bedenken geäußert, dass der verstärkte Konsum von grausamen Gewaltszenen bei Kindern und Jugendlichen zu erhöhter Aggressivität und Gewalttätigkeit führen könnte. Assoziationen von Fußball mit Hooliganismus sind zum Teil auch auf die große Publicity zurück zu führen. Weltweit wird dem Fußball eine hohe Aufmerksamkeit zuteil. Über andere Sportarten wird in den Medien wenige berichtet. Dementsprechend wird auch Gewalt, welche mit diesem Sport einhergeht, leichter und schneller öffentlich bekannt als bei anderen Sportarten. Es sei an dieser Stelle noch einmal betont, dass es sich bei Gewalt durch Zuschauer im Sport um ein weltweites Problem handelt.

2.1 Erkenntnisinteresse und Ziele der Arbeit

Eine häufig im Raum stehende Frage ist, wie Sport, Medien und Gewalt in Zusammenhang stehen können. Obwohl man Österreich gewiss nicht als Hochburg aggressiver Fußballfans bezeichnen kann, kommt es auch in unserem Land immer wieder zu Protesten und Ausschreitungen seitens der Fans. Dieser Umstand gab mit Anlass dazu die Fans genauer zu betrachten. Zuschauergewalt hat augenscheinlich nicht das Potenzial wie vergleichsweise in England oder Italien – doch auch bei den österreichischen Fußballfans wird vermutet, dass ebenso ein gewisser Grad an messbarer Gewaltaffinität vorhanden ist. Bei den letzten Wiener Derbys beispielsweise wurden die Stadien und umliegende Areale schon Tage vor dem Spiel von der Exekutive zu Hochsicherheitszonen erklärt.

Was die Fußballfans von den oft so ungeliebten Medien halten, soll folgendes Beispiel aus Bill Bufords Buch „Geil auf Gewalt“ illustrieren.

*Es wird Zeit, dass wir uns das Fernsehen mal vorknöpfen und die Presse
und all die Medien-Zionisten, die uns ruhig stellen möchten.*

Die versuchen, unser Land auszusaugen, die sind die Blutegel der Nation.

Aber nun nehmen wir den Kampf auf.

Dies ist die Stimme Englands, ob ihr's glaubt oder nicht!

Dies ist die Stimme Englands. Los, hoch die Fahne!

(Buford 1992:173)

Die zentrale Fragestellung der Arbeit: Welche Rolle spielen Mediennutzung, Erlebnisorientierung, Fantypus und subjektive Wahrnehmung von Medieninhalten in der Gewaltfrage bei Fußballfans? Die Ziele: etwaige Zusammenhänge zwischen Fantypus, Mediennutzung, Gewaltneigung und Erlebnisorientierung aufzuzeigen und anhand der Ergebnisse bzw. Erkenntnisse das Schema der Fantypen in der Erhebung weiter auszudifferenzieren.

2.2 Forschungsstand

Wie bereits in der Einleitung erwähnt, geben viele Geschehnisse und Entwicklungen in der heutigen Gesellschaft Anlass, sich mit der Frage um die Wirkung von violenten Medieninhalten auf Rezipienten sowie mit Zusammenhängen zwischen Medien und Gewalt auseinanderzusetzen. Der Medienwirkungsforschung wird bis heute nachgesagt, keine sonderlich befriedigenden Antworten auf die Frage geben zu können, ob Gewaltdarstellungen in den Medien nun negative Auswirkungen auf Rezipienten haben oder nicht.

(vgl. Friedrichsen/Jenzowsky 1995:292)

Viele wissenschaftliche Studien beschäftigen sich im Hinblick auf fiktionale Gewalt mit Medieneffekten. Die Gruppe um George Gerbner beispielsweise setzte sich mit der Entwicklung von Gewaltindikatoren auseinander. Bereits vor zwei Jahrzehnten setzen die Forscher schon Akzente, indem sie Dauerbeobachtungen im amerikanischen Fernsehen durchführten. (vgl. Kliment 1995:259) Forschungsarbeiten sind thematisch zwar vielfältig, aber häufig gibt es zu einem Problem nur einige wenige Studien oder gar nur eine einzige. Zu den Forschungen und Darstellungen realer Gewalt finden sich sehr viel weniger Untersuchungen. In den Studien über den Zusammenhang der Rolle der Medien für den Sozialisationsprozess von Jugendlichen lässt sich die Mehrheit der Ergebnisse folgendermaßen zusammenfassen: Die Forscher kommen zu dem Schluss, dass die Neigungen der Rezipienten zwar bestätigt und in einzelnen Fällen auch verstärkt werden können. Medieninhalten wird aber keine initiierende Wirkung beigemessen. Die Wissenschaftler sind sich aber in einem Punkt einig, nämlich dass es keinen monokausalen Zusammenhang zwischen medialer und individueller Gewalt gibt.

Zumindest was bestimmte Gruppen angeht, besteht in der Wissenschaft auch weitgehend Konsens, dass negative Wirkungen von Gewaltdarstellungen anzunehmen sind. (vgl. Hausmanniger/Bohrmann 2002:151) Zum Themenbereich Sport und Gewalt sind bislang zahlreiche Publikationen erschienen. Zum Bereich Fußball und Gewalt lässt sich ebenso eine Vielzahl von Veröffentlichungen finden. Erwähnt seien an dieser Stelle besonders die Arbeiten von Gunter Pilz. Fußball und Medien – diese Verbindung wurde unter anderem von Seifert und Hackforth bearbeitet.

Zu Veröffentlichungen von Fußballfans sticht die Arbeit von Thomas König hervor, welcher sich mit der Verschiedenartigkeit der Fußballfans und ihren Beweggründen, Fans zu sein, auseinandersetzt. Was die Arbeiten im Rahmen von wissenschaftlichen Abschlussarbeiten betrifft, setzen sich ebenso Autoren mit Thematiken rund um Fußballfans und Gewalt auseinander. Hier seien stellvertretend für die Vielzahl an Untersuchungen einige Wissenschaftler genannt: Es gibt Studien von Hans Ulrich Herrmann, Gunter A. Pilz, Wilhelm Heitmeyer und Norbert Elias. Pilz zum Beispiel veröffentlichte Forschungsarbeiten zum Thema „Aggression und Gewalt“ im Handlungsfeld Sport. Die meisten Arbeiten zum Thema sind von (sport-)soziologischer Natur. Aus der Reihe „Studien zur Sportsoziologie“ sind zwei Publikationen zum Thema erschienen: Thomas König mit „Fankultur“ und Marcus R. Frederici mit „Sportbegeisterung und Zuschauergewalt“.

Etwas allgemeiner zur Gewaltforschung findet man in Heitmeyer Wilhelms Internationalen Handbuch der Gewaltforschung auch einen Beitrag zu Gewalt und Medien (Helmut Luesch) und zu Gewalt und Sport (Eric Dunning). Mit einem weiteren Blick auf mediale Gewalt sei das Werk „Fernsehgewalt“ von Jürgen Grimm angeführt, das unter anderem Erklärungsansätze zur Gewalt illustriert.

2.3 Methodik der Arbeit

Eine Literaturrecherche zur Thematik bildet die Grundlage der vorliegenden Arbeit. Passend zum Thema wurde eine Fragebogenerhebung durchgeführt. Unter Punkt sechs werden Umfang und Hypothesen zur empirischen Untersuchung näher erläutert. Die Fragebögen wurden ausgedruckt, verteilt, und die gewonnenen Daten wurden in das Statistikprogramm SPSS Version 16 eingegeben und ausgewertet.

3. GEWALT und MEDIEN

„Gewalt“ ist hergeleitet von „giwalten“ und ist zu übersetzen mit „Macht“, „Befugnis“, „das Recht über jemanden zu bestimmen, zu herrschen, Zwang ausüben“. (vgl. Mönnich/Jung 1984:8) Vor allem die Erfahrung erfolgreicher Gewaltanwendung ist eine wichtige Bedingung für die Diffusion und Eskalation von Gewalt. Dieser Umstand macht Gewaltanwendung auch für andere, insbesondere weniger gewaltbereite Personen und Gruppen attraktiv. (vgl. Schäfers 1998:118) Pilz definiert Gewalt im sportlichen Wettkampf so, dass es sich zu meist um Gewalt handelt, die über die sportlichen Regeln hinausgeht. Instrumentelle Gewalt ist eine, welche durch bewusste Gewaltanwendung dazu dient Ziele zu erreichen. Im Umfeld des Sports hingegen begegnet uns Gewalt im Sinne von Verfügungsgewalt und Macht. Diese Art von Gewalt ist auf psychischer Ebene angesiedelt und kann sich zum Beispiel durch Fremdbestimmung, Beeinflussung, Ausbeutung äußern. Hierbei handelt es sich mehr um moralisch-sittliche Gewalt. (vgl. Pilz 1982 zit. nach Mönnich; Jung 1984:8)

Zimmermann definiert Gewalt zum einen als eine Ausübung von Zwängen. Genauer gesagt, von physischem oder psychischem Zwang. Ziel dabei ist es, Menschen oder Dingen zu schaden. Zum anderen ist auch die einfache Schadenswirkung durch äußere Umstände Gewalt. Hier ist Absicht kein notwendiges Indiz. (vgl. Bruns 1998:170)

Gewalt im Fußball befindet sich in kontinuierlicher Zunahme. Eine Analyse der Sportberichterstattung zeigt auf, dass im Fußball eine Brutalisierung zu verzeichnen ist. (vgl. Mönnich/Jung 1994:39) Man findet im Fußball häufig Legitimation von Gewalt im Sport und Assoziation von Männlichkeit. Helmut Lukesch schlussfolgert, dass bei einer Demonstration beispielsweise 99% friedlicher Demonstranten eine viel geringere Chance haben in die Medien zu kommen, als das eine Prozent Gewalttäter. (vgl. Lukesch 2002:661)

3.1 Gewaltthesen und Erklärungsansätze

Wie wirken die Massenmedien? Wie wirkt Mediengewalt? Diese Fragen sind per se nicht zu beantworten, weil viele Faktoren bei der Wirkung von Medien beteiligt sind.

Gründe und Ursachen für Gewalt sind breit gestreut.

Ebenso gibt es in der Literatur zahlreiche verschiedene Gewalttheorien und Ansätze. Die Suche nach Auslösern und Erklärungen für Gewalt nimmt in der Wissenschaft einen großen Stellenwert ein. Gewalt stellt ein sehr komplexes Phänomen dar und ebenso komplex ist die Auseinandersetzung mit der Thematik.

Die in der Wissenschaft bislang vorhandenen Gewalttheorien können immer nur einen Ausschnitt erklären, nicht aber das ganzheitliche Phänomen. Wissenschaftliche Disziplinen verschmelzen in den Theorien. Für die vorliegende Arbeit werden daher nur einige Theorien exemplarisch angeführt, welche die für den empirischen Teil der Arbeit formulierten Hypothesen auch stützen. Die Bandbreite erstreckt sich zumeist von psychologischen zu soziologischen Theorien. Die diversen Erklärungsansätze für die Nutzung violenter Inhalte schließen einander zumeist nicht aus, sondern ergänzen sich. (vgl. Kunczik 2006:75)

Für die vorliegende Arbeit seien nun einige Thesen zur Wirkung von Mediengewalt angeführt. Um den Rahmen der Arbeit nicht zu sprengen, wurden diese auf einige große reduziert. Erwähnt sei, dass diese Frage nach der Wirkung zu vier Phasen der Medienwirkungsforschung führt: Die erste nennt man „Allmacht der Medien“, die zweite Phase ist die der „Wirkungslosigkeit der Medien“. In Phase Nummer drei spricht man von einer „Wiederentdeckung starker Medienwirkungen“ und in der vierten Phase von „Transaktionalen Wirkungsvorstellungen“. (vgl. ebenda:79ff)

Die Wissenschaft hat sich vor allem damit beschäftigt, wie das Medium Fernsehen und Gewalt zusammenspielen können. Die herausragenden Thesen seien nun angeführt:

These der Wirkungslosigkeit: Annahme in dieser These ist, dass die mediale Gewalt, die rezipiert wird, keinen Einfluss auf reale Gewalt hat. Begründet wird diese Annahme dadurch, dass keine langfristigen Wirkungsstudien zum Einfluss von Gewaltdarstellung auf Rezipienten vorgelegt wurden. Ob violente Medieninhalte gewaltbeinhaltende Taten nach sich ziehen, wird angezweifelt. Faktoren, die zu Gewalthandlungen führen, seien nicht im Medienkonsum zu suchen, sondern außerhalb. Jedoch sind sich die Vertreter der These der Wirkungslosigkeit einig, dass Wirkungen von Medien auf Individuen gibt – eben nur nicht in Sachen Gewaltdarstellungen und reale Gewalthandlungen. Die Behauptungen der Vertreter sind jedoch nicht haltbar. (vgl. Kunczik 2006:84f)

Katharsisthese: In dieser These wird von einem angeborenen Aggressionstrieb ausgegangen. Die Wurzeln liegen in den Überlegungen von Sigmund Freud. Ihren Ursprung hat die These im sozialpsychologischen Frustrations-Aggressions-Konzept. Die Rezeption medialer Gewalt soll die Aggressions- und Gewaltbereitschaft der Rezipienten senken. Durch das Miterleben medialer Gewalt reagieren sich die Rezipienten gleichsam ab. Die Katharsisthese gibt es in mehreren Abwandlungen: So gehen manche Wissenschaftler davon aus, dass zum Beispiel violente Inhalte beim Rezipienten nur dann Aggressionen reduzieren, wenn der Betrachter auch emotional erregt ist. Nach Kunczik gelten aber alle Varianten der Katharsisthese als widerlegt. Die Bedingungen und Faktoren, die Aggression fördern können, seien viel häufiger anzutreffen. (vgl. Burkart 2003:338)

Inhibitionsthese: Diese These besagt, dass vor allem durch die Rezeption realer bzw. sehr realistischer Gewaltinhalte eher Angst als Aggression entstünde. Dadurch kommt es wiederum zu einer gewissen Hemmung für den Zuschauer, selbst aggressiv zu werden oder gewalttätig zu handeln. Es wird darauf hingewiesen, dass durch den Konsum violenter Medieninhalte jedoch keine eindeutigen Ergebnisse vorliegen, dass die Aggression tatsächlich gemindert wird. (vgl. ebenda:338f) Aufgrund mehrerer Experimente gelang es Jürgen Grimm durchaus, empirische Belege vorzulegen, dass Gewalt in Spielfilmen zumindest kurzfristig eine Aggressionsminderung herbeiführte.

Außerdem wurde in den Experimenten festgestellt, dass es bei Happy-End-Versionen von Filmen zu stärkeren Aggressionsminderungen kam, als bei tragischen Enden. (vgl. Kunczik 2006:89f) Grimm argumentiert jedoch, dass von Katharsis oder dem so genannten Tragikeffekt nur in einem Fall die Rede sein sollte:

„(...) wenn Opferrezeptionen bei Spielfilmgewalt auf eine toleranzsteigernde, weltüberlegene Gelassenheit zulaufen.“ (Grimm 2002:172 zit. nach Kunczik 2006:90)

Katharsis wird von anderen Wissenschaftlern oft auch unterschiedlich definiert und demnach unterscheiden sich bereits die Ausgangslagen, wie zum Beispiel nach Feshbach.

Stimulationsthese: Diese These stellt das Gegenteil der Katharsis- bzw. Inhibitionsthese dar, weil davon ausgegangen wird, dass durch den Konsum violenter Medieninhalte Aggression nicht gehemmt, sondern gesteigert wird. Die Stimulationsthese existiert auch in mehreren Varianten: Zum einen gibt es die Erregungsthese, in der propagiert wird, dass Medieninhalte in der Lage sind, den Betrachter in eine bestimmte Erregung zu bringen. Emotionale Erregungen hängen vor allem mit den Erfahrungen zusammen, die der Rezipient bereits gemacht hat. Je ähnlicher oder je mehr die Darstellungen dem Erfahrungshorizont einer Person entsprechen, desto mehr wird er auf die Inhalte reagieren bzw. empathische Reaktionen zeigen. Die allgemeine Erregungsthese – nicht nur in Bezug auf Gewaltinhalte – gilt in der Wissenschaft nach Kunczik auch als empirisch abgesichert.

(vgl. Burkart 2003: 340)

Lerntheorie: In diesem theoretischen Rahmen ist die Imitationsthese eingebettet, auch bekannt als „Lernen am Modell“. Albert Bandura hat im Jahr 1979 durch Beobachtungen festgestellt, dass das Gesehene auch in der Realität unter ähnlichen Bedingungen umgesetzt wird, also nachgeahmt wird. Die Aussagekraft dieser These wird zwar angezweifelt, jedoch gibt es auch hier eine Abwandlung, die sich Suggestionsthese nennt.

Suggestionsthese: In dieser These geht man davon aus, dass konsumierte Gewaltinhalte so stark wirken, dass Nachahmungstaten getätigt werden. Diese Annahmen können aber nicht genügend wissenschaftlich abgesichert werden. (vgl. ebenda:340f) Mediengewalt führe also im Sinne des Stimulus-Response-Modell zu mehr oder minder starken Nachahmungstaten.

(vgl. Kunczik 2006:94)

Es gibt einige Faktoren, welche den Zusammenhang zwischen Medieninhalten und Nachahmungstaten beeinflussen. Darüber ist man sich in der Wissenschaft weitgehend einig. Erwähnt seien einige der Faktoren, nämlich der Publizitätsgrad, die Art der Medien, die Art und Anzahl der Rezipienten sowie deren Eigenschaften und die Art des dargestellten Verhaltens. (vgl. ebenda:101f)

Als vorletzte These zur Verbindung von Medien und Gewalt soll die **Habitualisierungsthese** angeführt werden: Medien bewirken hier langfristige Effekte. Durch den massiven Konsum violenter Medieninhalte nimmt die Sensibilität für die Thematik ab. Gewalt wird als „normal“ betrachtet und es entsteht ein Prozess der Gewöhnung. Auch bei der Habitualisierungsthese mangelt es in der Wissenschaft noch an brauchbaren empirischen Belegen. Die These muss intensiver untersucht werden um eindeutigere Schlüsse zu ziehen und überzeugendere Nachweise zu erbringen (vgl. Burkart 2003:341f) In jüngeren Forschungen jedoch treten durchaus Belege auf, welche auf eine mögliche Abnahme der Sensibilisierung deuten. (vgl. Kunczik 2006:118)

Zuletzt sei der **kognitiv-physiologischer Ansatz** erwähnt: Im kognitiv-physiologischen Ansatz werden die Nutzungs- und die Wirkungsperspektive von Mediengewalt beachtet. Diese Verbindung geht über viele frühere Untersuchungen hinaus. Jürgen Grimm setzt in seinen Forschungen die Nutzungsmotive und die Wirkung von Mediengewalt in Beziehung. Des Weiteren kombiniert er physiologische und psychosoziale Erhebungsmethoden und verbindet psychosoziale Wirkungen von Mediengewalt mit Prozessvariablen. (vgl. Kunczik 2006:187f) Grimm belegt, dass die diversen Wirkungsvarianten sowohl von den Medieninhalten als auch von den Eigenschaften der Rezipienten abhängen. (vgl. ebenda:191)

In den Experimenten werden bestehende Thesen gestützt, jedoch nur in einem begrenzten Umfang. Diese wären die Katharsis, und wie bereits angeführt die Inhibition, Stimulation und „Lernen am Modell“. (vgl. ebenda:192) Die Studien von Grimm zeigen, dass man in der Wissenschaft nicht auf einfache Ursache-Wirkung-Modelle zurückgreifen kann. So kommt man zu keinen relevanten Erklärungen zur Wirkung von Mediengewalt. Die Opferperspektive ist ein entscheidender Faktor, der bei der Rezeption eine maßgebliche Rolle spielt – sie bilde den eigentlichen Ausgangspunkt für Wirkungsprozesse. (vgl. ebenda:193)

3.1.1 Theorien und Ansätze zur Zuschauergewalt

Thomas König führt in seinem Werk „Fankultur: eine soziologische Studie am Beispiel des Fußballfans“ aus dem Jahr 2002 Theorien zur Fußballzuschauergewalt an. (Seite 96 bis 103) In den Aggressionstheorien wird vorwiegend auf drei Theorien zurückgegriffen: Der „Trieb- und Instinkttheoretische Ansatz mit Katharsismodell“, die „Frustrations-Aggressionstheorie“ und der „Lerntheoretische oder Behavioristische Ansatz“. Wie bereits in den Gewaltthesen beschrieben, wird von einem Aggressionstrieb ausgegangen. Aggressionen seitens der Zuschauer werden für Ausschreitungen verantwortlich gemacht. Zuschauer verfolgen das Ziel, Verletzungen oder Schädigungen herbei zu führen. Dazu zählen Aggressionen gegen Menschen, Tiere oder Dinge, aber auch verbale Aggressionen.

In **Trieb- und instinkttheoretischen Ansätzen mit Katharsismodell** erfolgt eine Art Befreiung der Beteiligten von Unzufriedenheit und Aggressionen. Dies erfolgt durch das Betrachten des aggressiven Sports oder aber durch gelegentliche Gewaltausbrüche seitens der Zuseher. Der Aggressionstrieb des Menschen wird sozusagen durch aggressive Handlungen und Verhaltensweisen entladen. Die Hypothese besagt, dass durch aktive oder rezeptive Teilnahme an aggressiven Verhalten ein Abbau oder zumindest eine Minderung der Aggression eintritt. (vgl. König 2002:96f)

Die **Frustrations-Aggressions-Hypothese** geht davon aus, dass Gewaltverhalten durch Frustration entsteht. Im Bereich des Fußballs bzw. der Fußballfans würde dies bedeuten, dass Fans von Verlierermannschaften aggressiver seien als Fans der Siegermannschaften. Ebenso müssen die Größe der Erregung und die Stärke der Aggression – zum Beispiel gegen die gegnerischen Fans – steigen, je höher der Stellenwert eines Fußballspiels ist.

Die **behavioristische Lerntheorie** geht, wie bereits umschrieben, nicht von einem angeborenen Aggressionstrieb aus, sondern von einem erlernten. Hierbei wird zwischen Bekräftigungslernen („Lernen am Erfolg“) und Beobachtungslernen („Lernen am Modell“) unterschieden. Für das Zuschauerverhalten gilt demnach: durch das Beobachten eines aggressiven Fußballspiels steigen violente Verhaltensweisen an. Fouls und harte Zweikämpfe auf dem Rasen werden externe Reize genannt.

Zum „Lernen am Modell“ ist zu sagen, dass hierbei die Erkenntnis steht, dass aggressive Zuschauer Ansehen gewinnen können. Es kommt zu einem Nacheifern, wobei die aggressiven Zuschauer einen Vorbildcharakter besitzen.

Massenpsychologische Ansätze in der Erklärung von Zuschauergewalt bedeuten zum Beispiel, dass Begeisterungen in der Zuschauermenge Gewalttaten begünstigen können. Gefühle von Macht und das anonyme Ausleben des Aggressionstriebes ohne Konsequenzen können zu Gewalttaten führen. Man verschwindet in der Anonymität der Masse und dies kann zu kollektiver Massengewalt führen.

Die **Subkulturtheorien** für die Erklärung von Zuschauergewalt versuchen Gewalttaten so zu erklären, dass solche Taten in Subkulturen positiv bewertet werden. Mitglieder können ihr Ansehen und ihren Status in der Gruppe mit aggressiven Verhaltensweisen und gewalttätigen Taten steigern. Das in der Gruppe gelernte gewalttätige Verhalten steigert also Prestige und wird zum Bestandteil der subkulturellen Identität.

(Siehe unter Punkt 4.5.2.1 Fans als Subkultur)

Weitere Ansätze zur Erklärung sind beispielsweise der sozialisationstheoretische und der ziviltheoretische Ansatz. Im ersteren werden Gründe für die Gewalt bei Fußballspielen in den Erfahrungen der einzelnen Individuen gesucht. Im zweiten Ansatz bilden die Veränderungen der menschlichen Lebensbedingungen den Ausgangspunkt für Überlegungen. Gesellschaftliche Rahmenbedingungen können zum Bedürfnis führen, Spannung und Risiko zu suchen. Durch aggressive Verhaltensweisen oder Gewalttaten werden solche Situationen des Abenteurers geschaffen. Fußballspiele eignen sich besonders gut hierfür, weil man fernab von alltäglichen Normen Reizsituationen erleben kann. (vgl. König 2002: 98-103)

Nach diesem Überblick über die gängigen Theorien zur Erklärung von Zuschauergewalt, soll nun die Beziehung zwischen der Gewalt und dem Fußballsport beleuchtet werden.

4. GEWALT und FUSSBALL

„Wegen Fußball begehen Fanatiker kriminelle Handlungen (...)“

(Mönnich/Jung 1984:89)

Genau dieser Umstand kann in der Realität zu einer solch schlimmen Szene führen, welche Bill Buford im Roman „Geil auf Gewalt“ illustriert:

„Der Junge versuchte immer noch, die Wirkung der Schläge abzuschwächen, und griff mit den Händen an den Körperteil, wo er eben getroffen worden war, aber er wurde an zu vielen Stellen getroffen, als dass er sich hätte schützen können. Sein Gesicht war voll Blut bedeckt, das ihm aus Mund und Nase lief, und sein Haar war voll Blut. Die Prügelei ging weiter. Immer weiter, weiter, weiter, mit dem fürchterlich dumpfen Geräusch, und der Junge sagte nichts, krümmte sich nur am Boden.“ (Buford 1992:97)

Mönnich und Jung beschreiben in nur einem Satz eindrucksvoll, in welcher negativ geladenen Beziehung die Gewalt und der Fußball stehen können. Der Fußballsport wird als Auslöser für gewalttätige Handlungen, für kriminelle Handlungen denunziert. Gewalt und Sport bilden ein Gespann, welches sich gegenseitig aufzuschaukeln vermag.

Moderne Sportarten sind kompetitiv. Man unterteilt in Sieger und Verlierer. Eine direkte oder indirekte Teilnahme am Geschehen kann deshalb auch frustrieren. Dieser Umstand kann wiederum zu Frustration führen, welche zu Aggressionsbildung und Gewalt beiträgt. Im Fußball ist die Form eines spielenden Kampfes zwischen zwei Gruppen kennzeichnend. (vgl. Dunning 2002:1131)

Lorenz behauptet zum Beispiel, nach Beobachtungen in der Tierwelt:

„(...) dass die Prozesse ‚phylogenetischer (d.h. biologischer) evolutionärer Ritualisierung‘ unter niederen Tieren ihre kulturellen Parallelen bei den Menschen hätten, bei denen der Sport der wichtigste dieser Prozesse sei.“

(Lorenz 1974:249f zit. nach Dunning 2002:1132)

Nach Lorenz kann man den Sport als spezifisch humane Form des nicht-feindlichen Kampfes verstehen, der von kulturell entwickelten Regeln bestimmt wird. Des Weiteren kann man festhalten, dass der Sport eine menschliche ritualisierte Form des Kampfes ist.

Als Beispiel im Fußball seien hier die Aktivitäten englischer Fußballfans genannt, welche das Spiel derart als „Kampf“, als „Krieg“ auffassen, dass sie bei Länderspielen Fahnen anderer Länder schänden und Hymnen ausbuhen. Der Sport hat nicht nur die Fähigkeit zu vereinen, sondern ebenso auch zu trennen. Nach Goldstein (1979) ist Sport keine Möglichkeit Frust abzubauen, er bietet eine Arena, indem sich Frust und Aggression erst bilden. (vgl. Dunning 2002:1133ff) Michael D. Smith hat in den Siebzigerjahren eine Arbeit über Sport und Gewalt verfasst. Die Arbeit war zu der Zeit enorm aufschlussreich über das Umfeld des Sports in dem gewalttätiges Verhalten gelernt werden kann. Der Sport ist ein Umfeld, das deviante, insbesondere gewalttätige Verhaltensweisen billigt und zumeist auch ohne Strafe bleibt. Die Moralsphäre im Sport hat eigene Gesetze. (vgl. ebenda:1134)

Gewalt und Fußball – diese Beziehung wird in der landläufigen Meinung häufig mit Fußball-Hooliganismus assoziiert. Dieses Wort steht oft als synonym für Sportgewalt per se. Im Bezug auf Fantypen wird mehrmals betont, dass Männlichkeit oft ein gemeinsames und bezeichnendes Merkmal der Gewalt durch Zuschauer ist. (vgl. Dunning 2002:1141) Elias hingegen spricht hinsichtlich der Verbindung von Sport und Gewalt von einem Kampf, in dem man sich um den Sieg bemüht. Den Sport definiert er als kontrolliert und gewaltlos. Elias räumt aber ein, dass vor allem im Fußballsport die Gewalt zugenommen hat. (Elias 2003:99ff)

Fußball wird nicht umsonst „König“ Fußball genannt. Der Sport ist einer der beliebtesten und populärsten überhaupt. Im Laufe der Entwicklung des Fußballs zum Zuschauersport kam es auch zu einem Anstieg von Ausschreitungen. Besonders erschreckend ist die Zahl an Todesopfern, welche der Fußball bereits forderte: Während des Pokalfinales zwischen Liverpool und Juventus 1985 im Brüsseler Heyselstadion ließen bei Ausschreitungen 39 Menschen ihr Leben. Die Zahl der Opfer – Brüssel gilt bis heute als die europaweit größte Fußball-Tragödie – ist im weltweiten Vergleich allerdings keineswegs die höchste, auch wenn Ländern wie England eine der höchsten Zahlen an gewaltbereiten Fußballfans nachgesagt wird: Ein Spiel in Argentinien zwischen River Plate und den Boca Juniors im Jahr 1968 forderte 74 Todesopfer. Und bei einem Spiel der peruanischen Nationalmannschaft 1964 gegen Argentinien wurden 287 bis 328 Menschen getötet. (vgl. Dunning 2002:1143)

4.1 Exkurs: Fußball in Österreich

Ein kurzer Blick in die Vergangenheit soll an dieser Stelle aufzeigen, wie sich der Fußball in Österreich entwickelt hat. Das Jahr 1994 war ein bedeutsames für den österreichischen Fußball. In diesem Jahr feierte er sein 100-jähriges Jubiläum. Der First Vienna Football Club wurde am 22. August 1894 gegründet. Der Fußball stellte zunächst ein Freizeitvergnügen gutbürgerlicher Leute dar. Erst langsam entwickelte er sich zum modernen Zuschauersport. In der Zwischenkriegszeit wurde Fußball zu einem Massenphänomen. Die Nachfrage nach Freizeitgestaltungsmöglichkeiten war gestiegen. Die Gründe hierfür lagen in der Zunahme von arbeitsfreier Zeit.

Die Zwischenkriegszeit war nicht nur in der Politik geprägt von Spaltungstendenzen, auch im Fußball wurden diese Tendenzen spürbar. Der bürgerliche österreichische Fußballverband stand dem Verband der Arbeiterfußballvereine Österreichs gegenüber. Die politische Trennung wurde aber nur widerwillig vollzogen.

Auch nach der Zeit des Nationalsozialismus hatte der Sport nichts von seiner Attraktivität eingebüßt. Die Fußballeuphorie ließ sich vor allem im Raum Wien und Umgebung finden. Die übrigen Bundesländern brauchten etwas länger um auf diesen Zug aufzuspringen. Nach dem Jahr 1945 begann eine Welle von Fußballklubgründungen bzw. „Reanimationen“ von Vereinen, die im Jahr 1934 oder 1938 aufgelöst wurden. Die politische Teilung war nun indirekt spürbar geworden, im „Kampf“ großer Vereine gegen kleine Vereine. Dieser Umstand führte zu einer erneuten Trennung. Diesmal wurde die Fußballwelt in die Staatsliga – sie umfasste Vereine der beiden obersten Spielklassen – und in die neun Landesverbände unterteilt. Andere Bundesländer als Wien waren nun in der oberen Liga auch vertreten (z.B. die Steiermark durch Sturm Graz). Das Kerngebiet des österreichischen Fußballsports blieb aber dennoch im Wiener Raum. (vgl. Horak/ Marschik 1997:11ff)

Es ist in der Tat so, dass schon mit der frühen Entwicklung des Fußballs zum Massenphänomen Ausschreitungen auf den Sportplätzen zunahmten. Nach dem ersten Weltkrieg mehrten sich Beiträge in der Tagespresse und in den Sportzeitungen über randalierende Zuseher. In sämtlichen wissenschaftlichen Arbeiten über Fußball wird jedoch die Meinung vertreten, dass die Ausschreitungen von früher nicht mit denen von heute vergleichbar sind. Das heißt, dass die Ausmaße und Intensitäten andere waren. Der Grund dafür liegt wohl in dem Umstand, dass es in den Stadien keine separaten Fan-Sektoren für Heimmannschaft und Gegner gegeben hat. Die Gruppengewalt, wie sie von Hooligans bekannt ist, kam aber trotzdem so gut wie nie vor.

Den ersten „ausgiebigen Tumult“, wie er in der Literatur genannt wird, gab es im Herbst 1898. Bei einem Spiel der Wiener Cricketern und der Prager Regatta kam es zum Sturm auf das Spielfeld, nachdem der Schiedsrichter das Foul eines Prager Spielers ungeahndet ließ. Die Zuschauergewalt wurde erst nach dem Ersten Weltkrieg als soziales Problem wahrgenommen. Gewaltszenen und Krawalle waren aber nicht nur auf die oberste Spielklasse beschränkt. Allen Krawallen und Ausschreitungen gemein, war ihre „Spielbezogenheit“. (vgl. Horak/ Maderthaler 1997:47ff)

Als Zuschauersport wird der Fußball erst betrachtet, seitdem regelmäßig Spiele ausgetragen werden und die Vereinsanhänger diese besuchen. In Wien traf diese Entwicklung Ende des Ersten Weltkriegs zu, in England zum Zeitpunkt des ausgehenden 19. Jahrhunderts. Was die Ursachen für Gewaltakte in den Zuschauerreihen betrifft, waren sich die Medien in Österreich damals uneinig. Die Arbeiterzeitung schob die Gründe auf das Fußballspiel selbst, das alle rohen Triebe der Spiel- und Wettleidenschaft erweckt. Das bürgerliche Sportblatt hingegen, versuchte die Aggression in der Psyche der Anhänger festzumachen. Eine Gemeinsamkeit liegt darin, dass das Fußballspiel als eine erzieherische und kathartische Veranstaltung zu beschreiben sei. (vgl. ebenda:54ff)

In Österreich wurde jedenfalls in den Bau von Stadien und Sportanlagen investiert. Der gute Ausbau der Infrastruktur machte sich auf lange Sicht bezahlt. Schließlich wandte sich die großstädtische Bevölkerung immer mehr dem populärer werdenden Spektakel zu.

Um noch einmal auf die Verwobenheit des Fußballs mit Ausschreitungen und Gewalt re-tour zu kommen: In der Geschichte des österreichischen Fußballs kam es sogar vor, dass der damalige Präsident des Fußballverbandes Unglaubliches anordnete. Er wollte, dass *„Meldungen über ‚Vorfälle‘ bei großen Fußballwettkämpfen aufgebauscht und in noch weit erschrecklicherem Licht an das Ausland weitergegeben würden.“* (Horak/Maderthaler 1997:43) Jedenfalls mussten wegen solcher „Vorfälle“, Disziplinlosigkeiten von Spielern und Publikumsausschreitungen, die Spiele der Herbstmeisterschaft im Jahr 1919 unter Ausschluss der Öffentlichkeit ausgetragen werden. Das Publikum war zu der Zeit in zwei Lager gespalten: Auf der einen Seite stand die lärmende proletarische Elendsjugend, auf der anderen Seite der Tribüne ein ebenso lärmendes Proletariat, das sich nur durch mehr Geld in der Hosentasche unterschied. (vgl. Horak/ Maderthaler 1997:44) An dieser Stelle sei jedoch betont, dass zahlreiche Forschungen mahnen, Gewalt im Fußball bzw. Hooliganismus nicht immer und überall als eine Funktion der sozialen Schicht zu begreifen.

4.2 Ausschreitungen in Österreich

Die Zahl an Ausschreitungen von Fußballfans in Österreich mag im Vergleich zu anderen Ländern nicht bedenklich erscheinen, doch es ist ein Faktum, dass es auch in Österreich immer wieder zu Gewaltakten von Fans kommt. Wenn Wiener Derbys an der Tagesordnung stehen werden Stadien und umliegende Gebiete zu Hochsicherheitszonen erklärt.

In der empirischen Erhebung wurden die Probanden auch dazu befragt, ob sie aufgrund möglicher Ausschreitungen auf einen Stadionbesuch verzichten würden. Das Ergebnis: Von 244 Befragten haben 142, 58%, mit Ja und 102, 42%, mit Nein geantwortet. Angst vor Gewalt ist anscheinend vorhanden. Eine Studie zur EURO 2008, durchgeführt vom Institut für Betriebswirtschaftslehre der Universität Wien, brachte das Ergebnis, dass 20% von 1.500 Befragten sich zum Beispiel vor Ausschreitungen durch englische Fans fürchteten.

Für das Land Österreich seien hier nun exemplarisch drei Vorfälle genannt, die abseits der Europameisterschaft im Lande für Schlagzeilen sorgten:

Spiel Rapid Wien – Dinamo Zagreb: Anfang Juli 2007 sorgten Hooligans in Kapfenberg für Schlagzeilen. Rund 270 von ihnen demolierten am Samstag nach dem Spiel Dinamo Zagreb gegen Rapid Wien den Stadionvorplatz, Vorgärten und Teile einer benachbarten Siedlung. Im Polizeibericht hieß es, dass 250 gewaltbereite kroatische Fans kurz vor Spielende aus dem Stadion stürmten. Ein organisierter Angriff auf die Exekutive wurde gestartet. Alles, was auf dem Weg lag, wurde als Wurfgeschoss verwendet – Steine, Flaschen, Lattenzäune. Die Bilanz: mehr als 30 Verletzte. Neun Personen wurden festgenommen. Von der Schlacht zwischen Polizei und Fußballfans waren aber auch Anrainer betroffen, die sich während des Geschehens verbarrikadierten.

Ein Betroffener äußerte sich in einem Interview mit dem ORF Steiermark wie folgt:

„Wir haben selber zwei Hunde. Da wollten wir unser Hab und Gut ein bisschen beschützen. Aber wir haben absolut keine Chance gehabt. Die haben mit den abgerissenen Zaunlatten auf uns eingeschlagen. Einen Kübel haben sie angezündet, mit Steinen geworfen. Also wir haben alles verbarrikadiert, Fenster zugemacht, Rollos heruntergelassen und geschaut, dass wir retten, was zu retten ist.“



Bild 1: „Hooligans in Kapfenberg (Bild: ORF.at)“

Den 250 kroatischen Fans hatten sich laut Polizeiangaben auch 20 Rapid-Fans („Ultras“) angeschlossen. Dieser Vorfall war kein Kampf zwischen rivalisierenden Fangruppen, sondern ein Kampf mit der österreichischen Polizei. Betont sei noch, dass unschuldige Passanten und Anrainer in die Krawalle der Fußballfans verwickelt wurden. (vgl. <http://steiermark.orf.at/stories/204110/>)

Spiel Rapid Wien – Slovan Bratislava: Als zweites Beispiel für Randalen von Fans in Österreich soll das Spiel von Slovan Bratislava gegen Rapid Wien dienen. Hierbei handelte es sich um einen Kampf zwischen rivalisierenden Fangruppen. Wobei die slowakischen Fans für Furore sorgten und sich die Fans von Rapid ruhig verhielten.

Der Polizei-Verantwortliche Michael Lepuschitz in einem Interview mit dem ORF: *"Da haben wir gesehen, dass es den Fans nicht darum geht, das Spiel zu sehen, sondern die Fans der gegnerischen Mannschaft anzugreifen."* (vgl. <http://wien.orf.at/stories/205768/>)



Bild 2: „Feuer im Stadion (Bild: ORF.at)“

Wiener Derby: Die Wiener Derbys – wie eingangs schon erwähnt, als aggressionsgeladene Spiele bekannt – sorgen immer wieder für Schlagzeilen in der heimischen Presse. Ein Derby bei dem die Situation eskalierte, war jenes im März 2007, zuvor war das 275. Derby im Jahre 2005 von schweren Ausschreitungen überschattet.

Zum März 2007: Rapid-Fans warfen Bänke auf die Polizei, Austria-Fans schleuderten eine Leuchtrakete auf den Torhüter Helge Payer. Fazit: Zwölf Festnahmen. Zunächst versammelten sich rund 1.000 Rapid-Anhänger am Stephansplatz in der City und schossen Böller und Raketen ab. Auch einige Flaschen wurden geworfen.

Mitte der ersten Halbzeit feuerten Anhänger von Austria Wien eine Leuchtrakete in den Rapid-Strafraum und trafen Torwart Payer. Das Spiel wurde zunächst für einige Minuten unterbrochen. Fans warfen Fahnen auf Beamte. Sie zerlegten die Bänke des Gästesektors und warfen die Teile ebenso auf die



Bild 3: „Rapid (APA)“

Beamten.



Bild 4: „Derby (APA)“

Die WEGA stürmte in den Sektor. Dabei soll einer der Beamten bei einer Attacke der Fans einen Nasenbeinbruch erlitten haben. Nach der Pause kam es zu weiteren Ausschreitungen der Rapid-Fans, die wieder mit abmontierten Bänken die Einsatzkräfte bewarfen. Insgesamt gab es zwölf Festnahmen, sechs Anzeigen und fünf Verletzte.

(vgl. <http://wien.orf.at/stories/176114/>)

Zum 275. Wiener Derby: Austria-Torhüter Joey Didulica, der Rapid-Stürmer Axel Lawaree am 26. Mai 2005 mit einem brutalen Foul schwer verletzt hatte, wurde vor Spielbeginn von den Rapid-Fans auf der Osttribüne des Horr-Stadions mit Feuerwerkskörpern, Leuchtraketen und anderen Gegenständen beworfen. Im Fansektor der Rapid-Ultras war unter anderem ein Transparent mit folgender Aufschrift zu lesen: „Joseph Anthony Didulica 14.10.1977 - 22.10.2005! Kommando 26. Mai“. Die Morddrohungen gegen den kroatischen Teamtorhüter äußerten sich auch bildlich: Eine mit einem Leibchen mit der Aufschrift „Didulica“ angezogene Puppe wurde am Galgen hängend durch die Rapid-Reihen gereicht. (vgl. http://sport.orf.at/051022-23149/23148bigstory_txt.html)

Markus Neuhold hat in seiner Diplomarbeit Interviews mit dem Präventionsexperten Dr. Jedelsky und dem Fanpolizisten Werner Andrsch geführt. Auf die Frage, ob Österreich ein Hooliganismus-Problem habe, bejahte der Experte mit dem Hinweis, dass dieses aber nicht groß sei. Die gefährlichen Fans seien in Österreich nicht so stark vertreten wie beispielsweise in Deutschland, England oder Italien. Lösbar sei das Problem für Jedelsky nie zu 100%, aber präventive Maßnahmen und Streetworker können zur Verbesserung der Situation beitragen. Der Fanpolizist ist hingegen der Meinung, dass man die Gewalt in den Griff bekommen könnte. (vgl. Neuhold 2008:86)

Nach dem Einblick in Vorkommnisse und der Lage in Österreich von Gewalt in und um Stadien, soll nun nach einer kurzen Auflistung von Auslöser und Ursachen für Gewalt ein allgemeiner Blick auf den Fußballsport in den Medien fallen.

4.3 Auslöser und Ursachen

Es gibt nicht „die“ Bedingung als Ursache von Aggression. Diese Behauptung wird durch Analysen von gewalttätigen Zuschauerhandlungen gestützt. Eine Reihe unterschiedlicher Faktoren und Stimuli müssen für die Erklärung von aggressivem Fanverhalten herangezogen werden. Diese Ursachen liegen sowohl bei der Person selbst als auch in ihrer Umwelt. Die Ursachen und Bedingungen von Gewalt können bereits längerfristig bestehen aber auch erst kurz vor der tätlichen Handlung auftreten. Die Einzelbedingungen für Zuschauer-ausschreitungen spielen zusammen und beeinflussen sich gegenseitig. (vgl. Pilz 1982:59)

In einer Abbildung versucht Pilz die Bedingungen für Zuschauergewalt aufzuzeichnen. Die prägnantesten Faktoren sollen kurz erläutert werden: Pilz unterteilt die Bedingungen in zwei Komplexbereiche: die Person und die Umwelt.

In der **Person** finden sich überdauernde Handlungsziele sowie Disposition und Motive. Hierzu zählen zum Beispiel das „Sensation Seeking“ oder seiner Mannschaft nützlich sein zu wollen. Auch das Streben nach sozialer Anerkennung wird als Motiv gehandhabt. Ähnlich ist das Streben nach Macht und Wirksamkeit. Der Wunsch Anschluss an eine Gruppe zu finden wird ebenfalls als Einzelbedingung angeführt. Die Person betreffend kommen auch physiologische Faktoren hinzu. Aktuell kognitive Prozesse, sowie Affekte und Motive fallen in diesen Komplexbereich. Erwartungen hinsichtlich des Spiels oder die Bedeutsamkeit des Spiels sind Stimuli für den Fan.

Im Komplex der **Umwelt** führt Pilz drei unterschiedliche Bereiche an. Dazu zählen im ersten Umwelt-Komplex allgemeine Rechte und Gesetze sowie medienvermittelte Aggressivität und Erziehungsstile. Es spielen hier Gewaltdarstellung in Film und Fernsehen mit herein, ebenso die unangemessene Herausstellung von Aggression in der Berichterstattung der Medien – insbesondere der Massenmedien. Eine weitere Bedingung stellen Normen und Verhaltensweisen in der Familie, in den Fangruppen und in den Peer Groups oder im Freundeskreis dar. Der dritte Umweltkomplex umfasst das Fußballspiel selbst, die gegnerische Mannschaft und deren Fans, den Spielleiter sowie Polizei und Ordner. Das Stadion zählt ebenfalls zu den umweltbedingten Einflussfaktoren. (vgl. ebenda:59)

Jene Komplexe können nun in den verschiedensten Kombinationen zusammenspielen. Je nach Intensität und Zusammenspiel der Einzelbedingungen kann es zu aggressiven Zuschauerhandlungen kommen. Aggressive Handlungen des Fans wirken sich nicht nur auf ihn selbst, sondern auch auf seine Bezugsgruppen aus. Im Falle positiver Konsequenzen seiner Aktivität gibt es eine verstärkende Wirkung. Das gewalttätige Verhalten wirkt stabilisierend. Hat eine Fangruppe ein aggressives Normensystem, so werden im Umfeld des Stadions aggressionsthematische Reize produziert. Ebenso werden solche Reize bewusst aufgesucht. (vgl. ebenda:60)

Mönnich und Jung führen den Autor Volkamer an, der betont, dass aggressive Verhaltensweisen noch von anderen Faktoren abhängen. Er nennt die Beliebtheit und den Stellenwert einer Sportart sowie den Zuschauerwert der Sportart und den Spannungsgrad. Die Anzahl der Zuschauer und die Fachkenntnisse des Publikums stellen ebenfalls Einflussfaktoren dar. Volkamer ist der Meinung, dass die sozialpsychologischen Probleme weitgehend durch die Art der Berichterstattung in den Medien entstehen. (vgl. Mönnich/Jung 1984:99)

4.4 Der Fußballsport in den Medien

*„Fußball besitzt von seinem Wesen als Spiel her Voraussetzungen,
die keine andere Sportart aufweisen kann.“*

(Zöchling 1992:28)

Fußball ist ein Sport, der Millionen Menschen weltweit in seinen Bann gezogen hat. Aus der Wesensart des Fußballs resultieren unzählige Auswirkungen. Diese Auswirkungen können sich auf den aktiven Zuschauer und dadurch auch auf die Gesellschaft beziehen.

Fußball hat unzählige Verbindungen zu anderen Bereichen. Der Fußball und die Wirtschaft bilden eine besonders intensive „Gemeinschaft“. Fußball und die Sportartikelindustrie bilden einen Markt, der sich stets im Wachstum befindet. Fußball spielt auch intensiv mit den Medien zusammen. Am prägnantesten sieht man diesen Umstand in der Werbeindustrie.

Fachleute sehen vor allem in der Medienpräsentation des Fußballs einen Grund für die immer noch steigenden Zuschauerzahlen und die Euphorie um den Ballsport. (vgl. König 2002:13) Interviews, Analysen, Hintergrundberichte begleiten das eigentliche Event, das Fußballspiel zusätzlich in den Medien. Ob es zu einer Übersättigung der Ware Fußball kommen wird – darüber sind sich Experten nicht einig. Es könne zu einer Übersättigung des Publikums durch ein Überangebot kommen. Erste Trends dazu ließen sich bereits nachweisen. Eine große Bedeutung und einen Grund für ein gemütliches Zusammensitzen vor den Bildschirmen wird nicht mehr vielen Fußballspielen beigemessen. Fußballspiele sind aber Fernsehereignisse mit Gemeinschaftscharakter. Dies zeigt eine Studie zu UEFA-Cup Spielen. Wenn dann sind dies hauptsächlich Spiele mit Finalcharakter.

Trotz solcher Erkenntnisse ist aber keine Abkehr der Zuschauer vom Fußball festzustellen. Vor allem das Fernsehen wird weiterhin die Aufgabe haben Fußballspiele an die Zuschauer zu bringen und zu verbreiten. (vgl. ebenda:42f)

Wie nun Medien und die Berichterstattung von Fußballfans gesehen und kritisiert wird, soll dieses Zitat veranschaulichen, welches schon in der Einleitung abgedruckt wurde:

„Trauer ist das einzige Wort, das mir in diesem Moment einfällt. Es ist nicht nur dieser Verein, der mich so traurig macht, und die miserable Mannschaft, sondern auch die Art, wie die Medien in diesem Land mit uns umspringen.“ (Parks 2003:113)

Zur Einstellung der Fans hinsichtlich der Medien wurden in der Fragebogenerhebung auch Daten gesammelt. (siehe unter Punkt 6.3) Das Zitat zeigt deutlich, dass Fans oft Medien für Geschehnisse mitverantwortlich machen. Die Sportberichterstattung bildet als Subsystem der Massenmedien einen Konnex zum Fußball. Pilz äußert sich zum Einfluss der Medien auf das Verhalten der Zuseher wie folgt:

„Die Art der Sportberichterstattung beeinflusst dabei ganz wesentlich die Wahrnehmung und Einstellung sowie, damit verbunden, auch das tatsächliche Verhalten der am Sport beteiligten Personen (...)“ (Pilz 1982:100)

Eine direkte Wirkung auf die Aggressivität ist nicht auszuschließen, jedoch sind es hauptsächlich Bedingungen für aggressives Verhalten die durch die Medien geschaffen werden können. Man kann eine langfristige Wirkung auf das Feindgruppendenken feststellen, auch außerhalb des Sports. Durch die Medien werden ebenso Meinungsbilder und Erwartungen geprägt. Massenmedien und Sport bilden eine Art Symbiose. Das eine kann ohne das andere nicht existieren. Es besteht gegenseitige Abhängigkeit und Beeinflussung.

(vgl. Pilz 1982:100)

In der Berichterstattung über Gewalt und Aggression im Sport herrscht eine Art Dilemma. Jede Analyse von gewalttätigen Vorkommnissen kann Ursachen und Lösungsmöglichkeiten aufzeigen. Daher können Menschen sensibler werden für das Problem. Aber auf der anderen Seite kann mehr Aufmerksamkeit auf das Problem gelenkt werden, es kommt zu einer Überbetonung. Akteure rücken in den Mittelpunkt des Interesses und damit werden zugleich die Bedingungen für Gewalt und Aggression verstärkt. (vgl. ebenda:99)

Die Massenmedien werden häufig als mögliche Ursache von aggressivem Verhalten der Fans gesehen. Das eigene Fanbild kann durch die Medien stilisiert und stabilisiert werden. Die Aufbereitung der Medien beschränkt sich meistens auf negative Beispiele. Daher wird auch nur negatives Verhalten medial verstärkt. Die Medien können, wenn nicht als direkter Auslöser, aber als Verstärker für Fangewalt dienen. (vgl. Kübert 1994:34)

„Die Berichterstattung über Gewalthandlungen Jugendlicher im Umfeld von Fußballspielen erhöht die Bereitschaft der Jugendlichen zu Gewalttaten, indem diese sich einerseits bestätigt fühlen in ihrem Ziel, gerade die öffentliche Aufmerksamkeit zu erregen, und indem sie sich andererseits aufgefordert fühlen, sich genauso zu verhalten, wie es die medienkonsumierende Öffentlichkeit von ihnen erwartet.“

(Kübert 1994:34)

Zur Erklärung von Medieneinflüssen gibt es in der Medienwirkungsforschung viele verschiedene Ansätze. Man versucht herauszufinden, wie Medien bzw. Sportberichterstattung sich auf Zuseher und Fans auswirken können. Grundkonsens ist, dass es für die Medien viele Möglichkeiten der Beeinflussung der Wahrnehmung des Rezipienten gibt. Medien können durch Herausheben eines Ereignisses, durch Kameraführung oder Schreibstil Einfluss auf den Rezipienten nehmen. Sportliche Ereignisse können durch solche Techniken überzeichnet, überbewertet und dramatisiert werden. Unter Umständen kann Überbewertung zusätzliche Aggressionspotentiale schaffen. (vgl. Kübert 1994:34ff)

In der Wissenschaft ist man sich in einem Punkt einig, dass es keinen monokausalen Zusammenhang zwischen medialer und individueller Gewalt gibt. Was fest zu halten ist: Die Auswirkungen von medialer Gewalt bzw. Gewaltdarstellungen sind bei den Individuen different. Es kommt auf die individuelle Entwicklung, die Erfahrungen, die Lebensumstände und die emotionalen Bildungen bzw. Dispositionen an. Hiermit soll gesagt werden, dass solch individuelle personenbezogene Faktoren letztendlich bestimmen, wie Gewaltdarstellungen wahrgenommen und verarbeitet werden. Sie sind ausschlaggebend, ob eine Destabilisierung für Gewalt erfolgt, ob nachgeahmt wird, das Aggressionspotential erhöht, oder das moralische Empfinden gar gesenkt. (vgl. Friedrichsen/Vowe 1995:294)

Die größte Symbiose bilden der Fußballsport und das Fernsehen. Das Fernsehen macht es möglich, ein Fußballspiel einer breiten Zuschauermasse zugänglich zu machen. Es wird die Möglichkeit geschaffen, ein Spiel live mitzerleben ohne ins Stadion pilgern zu müssen. (vgl. König 2002:11)

Das Bild der Fans in den Medien hat, wie oben erwähnt, meist einen negativen Beigeschmack. Pilz führt drei Kategorien an, welches Fanverhalten für Medien darstellenswert erscheint: Der **gewalttätige Fan** wird als unberechenbar tituliert, bedroht oder verletzt andere und wird oft straffällig. Der **randalierende Trunkenbold** wird mit der Droge Alkohol zum Kriminellen. Der **rechtsradikale Fan** verkörpert den Nationalisten. Dieser Fantasytypus ist rassistisch. Anzumerken ist, dass der Anteil des Rechtsradikalismus in der Fanszene von den Journalisten oftmals überproportional hoch dargestellt wird. (vgl. Kübert 1994:38f)

Durch diese von den Medien vorgenommene Einteilung werden die Fußballfans vom Rest der Bevölkerung häufig über einen Kamm geschert. Die friedlichen Fans finden selten Platz in der Berichterstattung. In der Literatur erkennt man: Unangemessene Dramatisierung von Sportereignissen und Gewaltakte in diesem Rahmen können dazu führen, dass die Einstellung zu Gewalt im Sport und die Bereitschaft zu Gewalthandlungen beeinflusst werden. Es wird somit nicht ausgeschlossen, dass der Journalist die Haltung eines Fans auch lenken bzw. verändern kann. (vgl. Kübert 1994:41)

Die starke Zentrierung der Medien auf Gewaltereignisse birgt die Gefahr, dass sie als Bühne fungieren, welche von gewaltbereiten Fangruppen unter Umständen auch missbraucht wird. Fangruppen, die sich ihrer Bedeutung bewusst sind, dass sie es sind, die eine aufregende Berichterstattung bewirken können, liefern den Medien oft Verhaltensweisen, welche von ihnen erwartet werden. (vgl. Lukesch 2002:662)

Nicht nur Medien, auch die Vereine selbst können einen Beitrag zum Fanverhalten leisten. Die Distanz zwischen Fans und den Spielern bzw. dem Verein wird im Laufe der Zeit stetig größer. Dem Fan fällt es dadurch immer schwerer sich mit dem Klub zu identifizieren. Dies führt dazu, dass weniger das Spielgeschehen selbst fasziniert, sondern das gesamte Fußballwochenende. (vgl. Kübert 1994:42)

Überraschende, negative – wie zum Beispiel gewalthaltige Ereignisse – besitzen gute Publikationschancen. Oft bedienen sich Journalisten Aufmerksamkeit garantierender Mittel wie der Gewalt. Die Anwesenheit von Journalisten und Kameras können ein Anreiz sein, gewaltsames Verhalten in Szene zu setzen. Dieses Phänomen wird in der Wissenschaft auch als „Reciprocal Effect“ bezeichnet. Die Präsenz von Medien selbst beeinflusst schon das Ereignis, wenn es Beteiligte wahrnehmen. Eben weil Fußballfans wissen und wahrnehmen, dass Journalisten und Fernsehteams bei Spielen anwesend sind. (Kunczik 2006:358)

Konflikte können auch weiter verschärft werden, wenn Journalisten gewalttätige Auseinandersetzungen allein durch bildliche Darstellung zeigen. Dies belegt eine Studie von Hans Matthias Keppinger und Thea Giesselmann aus dem Jahr 1993. Hier wurden Laborexperimente durchgeführt, die zeigten, dass Rezipienten sich mit erfolgreichen Gewalttätern identifizieren – der Lerntheorie entsprechend. (ebenda:359)

Berichterstattung kann also zur Verschärfung von Konflikten beitragen.

4.5 Das Publikum

4.5.1 Der Zuschauer

Zuschauer prägen das Normensystem von Sportlern und Vereinen. Dies geschieht, indem sie präzise Erwartungen an den Sport stellen. Der Zuschauer ist passiv und zahlt, um von den Sportlern unterhalten zu werden. Der Zuschauer kann das sportliche Geschehen mit beeinflussen. Sport und Spiel werben um die Gunst des Zuschauers. Wegen ihm werden zum Beispiel Regeln im Laufe der Zeit so verändert, dass stets ein schnelles, torreiches und spannendes Spiel möglich ist. (vgl. Mönnich/Jung 1984:85)

*„Zuschauer sind Beobachter. Aber nicht alle Beobachter sind auch Zuschauer.“
(Strauß 1999:8)*

Strauß machte drei Aspekte aus, die Zuschauer definieren. Erstens sind die Zuschauer nicht immanenter Bestandteil des beobachteten Ereignisses. Sie bleiben in diesem Sinne inaktiv. Dieser Aspekt der Inaktivität unterscheidet sie auch von den aktiven Zusehern, den Fans, welche jubeln und sich bewegen. Zweitens beobachten sie aus personinternen Gründen und nicht aus personexternen Gründen. Und drittens müssen sie Kosten für das Beobachten aufwenden. (vgl. Strauß 1999:8)

Der Sportzuschauer ist mehr als ein Betrachter. Oft zahlen Zuschauer dafür, dass sie passiv am Sport teilnehmen dürfen. Wie groß der finanzielle und zeitliche Aufwand eines Zusehers ist, hängt davon ab, wie groß seine emotionale Bindung zum Fußball ist. (Die Motive, die hinter einem Besuch von Sportveranstaltungen stecken können, werden unter Punkt 5.1 näher erläutert.)

4.5.2 Der Fan

Es ist nicht möglich eine allumfassende Beschreibung zu liefern, die auf jeden Fan zutrifft. Per Definition bedeutet Fan nicht mehr als „begeisterter Anhänger“. (vgl. Bremer 2003:57)
Das Wort „Fan“ kommt aus dem Englischen. Es leitet sich vom englischen Wort „fanatic“ ab. Im deutschen Sprachgebrauch findet es seine Entsprechung im Wort „Fanatiker“. Darunter versteht man einen begeisterten Anhänger – entweder von jemandem oder von etwas. (vgl. Brockhaus 1996 zit. nach Marinitsch 2006:64)

König definiert die Fußballfans als keine homogene Gruppe. Der Fan ist nur ein Teil einer Einheit. Das Wort „Fan“ leitet sich von lateinischen „fanum“ ab, das soviel wie Tempel bedeutet. Bei dieser Ableitung wird klar, dass etwas „Heiliges“ im Spiel ist, dem sich der Fan zuwendet. (vgl. König 2002:44) Pilz definiert die Fans wiederum als eine relativ homogene Gruppe. Die Anhänger gleichen oder ähneln sich in vielen Merkmalen. (vgl. Pilz 1982:62)

Definitionen, wodurch sich ein „Fan“ auszeichnet, sind in der Wissenschaft so vielfältig wie die Teilbereiche aus denen sie stammen. König versucht, Merkmale aus bereits bestehenden Definitionen zusammenzufassen. Merkmale lassen sich zumindest einzeln wieder finden. König fasst zusammen:

„Das Stehen in Fankurven, Anfeuerungsrufe und Mitleiden bei Spielen der eigenen Mannschaft, Solidaritäts- und Gemeinschaftsgefühl, prinzipielle Vereinstreue, äußere Kennzeichen wie Schals oder Mützen, Männlichkeitsnormen.“ (König 2002:45)

Rainer Kübert und Holger Neumann beschreiben den Fan als eine Person, für die das Fußballspektakel eine hohe Relevanz hat:

„Der Fan hat an einem Sportobjekt, Verein, Mannschaft oder Spieler einen ‚Narren gefressen‘ und beschäftigt sich aus diesem Grunde zusammen mit Gleichgesinnten in relativ übersteigender Form mit diesem Bezugsobjekt.“ (Kübert 1994:21)

Fußballfans werden als Personen beschrieben, die sich für diesen Sport bzw. insbesondere für einen Verein begeistern. (vgl. Kübert 1994:46)

Die meisten Fans sind zwischen 14 und 22 Jahren alt und zirka drei Viertel von ihnen gehören dem männlichen Geschlecht an. Es liegt wohl im Massencharakter des Fußballs, dass die Öffentlichkeit ein verfälschtes Bild vom Sportzuschauer hat. Ausschreitungen von Subgruppen werden verallgemeinernd auf das Gesamtpublikum übertragen. (vgl. ebenda:46)

Ein Fan ist ein Zuschauertypus, der sich in fast aufopfernder Weise für die Aktiven, den Verein einsetzt. Die Fans können als „harter Kern“ der Zuschauer betrachtet werden.

„Wegen Fußball begehen Fanatiker kriminelle Handlungen“ (Mönnich/Jung 1984:89)

Bei einer erlittenen Niederlage ist die Enttäuschung oft sehr groß. Wegen des Spiels gerät der Fan oft in solche Euphorie, dass unbeteiligte Beobachter an ihrer psychischen Verfassung zweifeln. (vgl. ebenda:89)

Der Fan stellt für den Verein eine Wirkungsgröße dar, auf die er nicht verzichten kann. Fans tragen ihren Teil zum sportlichen Erfolg oder Misserfolg bei. Bei der Masse der Fans handelt es sich weder um eine Gruppe atypischer Jugendlicher noch um soziale benachteiligte Bevölkerungsschichten. Die Geschlechterverteilung stellt aber eine Ausnahme dar. Männliche Fans sind stark überrepräsentiert. Aus ökonomischer bzw. sozialer Sicht sind Fußballfans zum größten Teil Angehörige der unteren Mittelschicht. Solche Ergebnisse von Untersuchungen widersprechen oft der landläufigen Meinung über Fußballfans. (vgl. Bremer 2003:58) Verhaltensweisen der Fans sind in der Regel auditiv und/oder visuell wahrnehmbar. Oft sind es verbale Äußerungen, die das Spielgeschehen begleiten. Im Fußball wären dies zum Beispiel Anfeuern oder Auspfeifen der Akteure oder Gesänge. Musikinstrumente wie Trommeln werden begleitend eingesetzt. Visuell gesehen zeichnen sich die aktiven Zuseher durch die Kleidung aus, sowie durch das schwenken von Fahnen und Schals o.a. Utensilien. Fans zeichnen sich auch durch spezifische Körperbewegungen aus. Im visuellen Rahmen nicht zu vergessen: aggressives Verhalten. (vgl. Strauß 1999:132)

Die Fanszene selbst unterteilt sich auch in organisierte Fans und nicht-organisierte Fans. Organisiert sind jene Fans, welche sich in Fanklubs zusammenschließen. Die sogenannten Individualisten schließen sich erst am Spieltag mit Gleichgesinnten, Freunden etc. zusammen. Erst im Stadion werden diese zu einem Teil der Masse. Die Gruppe der organisierten Fans sieht das Fußballspiel selbst als Plattform für Gruppenaktivitäten. Sportliche und soziale Aspekte mischen sich bei Mitgliedern von Fanclubs. Das Angebot der Fanclubs ist sehr vielfältig und auch sehr vielfältig hinsichtlich ihrer Aktivitäten. Die Palette reicht von der Organisation von gemeinsamen Stadionfahrten bis zur Organisation von eigenen Weihnachtsfeiern. Die Gruppen der Individualisten hingegen gehen bis zum einem nächsten Spiel auseinander und getrennte Wege. (vgl. König 2002:45)

Selbstverständlich kann man die Fanszene nicht einfach in zwei Gruppen unterteilen, es gibt wie bei den Fantypen in der Realität vor allem Mischformen.

4.5.2.1 Exkurs: Fans als Subkultur

Die Fußballfans können als so genannte Subgruppe bezeichnet werden. Zunächst soll in der vorliegenden Arbeit erläutert werden, was eine so genannte Subgruppe bzw. Subkultur charakterisiert. Unter Kultur versteht man heute:

„Die raum-zeitlich eingrenzbar Gesamtheit gemeinsamer materieller und ideeller Hervorbringungen, internalisierter Werte und Sinndeutungen sowie institutionalisierter Lebensformen von Menschen.“ (vgl. Schäfers 1998:196)

Der äußerst komplexe Kulturbegriff kann sich unter anderem auf begrenzte Geltungsbereiche, die so genannten Subkulturen beziehen. Teilkulturen haben sich im Laufe der Zeit entwickelt. Sie sind gekennzeichnet durch ihre unverwechselbaren Formen des Umgangs, des Sports und des Vergnügens. Sie können ebenso eine eigene Mode, Moral, Literatur, Musik und Sprache pflegen. Aus dieser jugendlichen Teilkultur haben sich vor allem in den sechziger Jahren Subkulturen entwickelt. Diese Subkulturen variieren sehr in ihren Inhalten und Stilen, ihrer Größe und altersmäßigen Besonderheit. Bei den Subkulturen kann eine latente aber ebenso offen aggressive Abgrenzung zur „restlichen Welt“ erfolgen. (vgl. Schäfers 1998:160)

„Der Prozess der Differenzierung und Spezifizierung soziokultureller Werte setzt sich auf der Ebene von sozialen Schichten, Klassen, Berufs- und Altersgruppen fort. Je mehr und je systematischer dabei Werte spezifischer Teilgruppen von dem gesamtgesellschaftlichen Wertesystem abweichen und je stärker sie die Identität und das alltagspraktische Handeln des einzelnen prägen, desto eher nehmen derartige Gruppierungen den Charakter von Subkulturen an.“ (ebenda:436)

Die Fußballfans können als eine spezifische Gruppe der Gesellschaft betrachtet werden. Die Gruppe verfolgt ein bestimmtes gemeinsames Grundinteresse. In diesem Fall teilen sie sich das Interesse am Fußball. Daraus können Motivationen für die alltägliche Gestaltung ihres Lebens resultieren. Deshalb kann man die Fußballfans auch als Subkultur der Gesellschaft definieren. Der Gemeinschaftssinn resultiert aus den gemeinsamen Interessen. (vgl. Kübert 1994:22) In der Fachliteratur taucht immer wieder der Ausdruck des „jugendlichen Fußballfans“ auf. Deshalb, weil das Alter der Fans im Bereich der Jugend breiter gestreut ist. Die Subkultur der jugendlichen Fans lässt sich durch drei Momente charakterisieren: die Aneignung, die Provokation und den Witz.

Zur **Aneignung** ist zu sagen, dass sich die Fußballfans eine bestimmte Rolle bei den Fußballspielen aneignen – und zwar die Rolle des Zuschauers. In der Gruppe befürworten sie bestimmte Werte wie Teamgeist, Fairness oder aber auch Aggression. Der Fußballfan befindet sich in einer Art Dilemma. Einerseits ist er sich seiner Wichtigkeit bewusst, wenn er seine Mannschaft vom Spielfeldrand aus unterstützt. Er hat eine Art „Mitverantwortung“. Diese kann der Fan aber nicht komplett umsetzen in der Realität. Der Fan sucht sich demnach andere Bereiche in denen er „handeln“ kann. Unter Umständen verlagert er dieses hohe Potential an Handlungsbereitschaft nicht auf die gegnerische Mannschaft sondern auf die gegnerischen Fans. Auch Sieg und Niederlage können dieses Handeln beeinflussen. Die Distanz zur anonymen Masse wird durch **Provokation** verstärkt. In einer gewissen Protesthaltung richten sich Fans gegen Werte, Normen, Gebote und Ordnungen und die Erwachsenenwelt zum Zweck Beachtung zu bekommen. Nicht zuletzt haben der **Witz** und der Spaß eine große Bedeutung. Unter anderem dienen diese beiden Sachen als Ventil für Ängste und Aggressionen. (vgl. Kübert 1994:24)

Ein Zuschauer kann durch gezieltes Verhalten Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen. Durch sein Fan-Dasein fungiert er als Sender starker emotionaler Impulse. Fans versuchen andere Zuseher mit ihren Aktionen und Gesängen etc. zu stimulieren. Im Vergleich zum bloßen Zuschauer ist das Spiel für den Fan mehr. Das Spiel bildet den Höhepunkt seines Interesses. Den „Subgruppen-Charakter“ erlangen die Fans durch Arbeitsteilung ihrer speziellen Aktivitäten. Hinzu zählen rituelle Handlungen, Singen, Anfeuern in Sprechchören, Hüpfen, Klatschen und vieles mehr. Im Stadion selbst erfolgt eine räumliche Abgrenzung zu den restlichen Zusehern. (vgl. Mönlich/Jung 1984:88f) Fans demonstrieren ihre Zugehörigkeit auch durch Kleidung. Zu den in der Gruppe vorfindbaren Ritualen gehören auch Auseinandersetzungen mit den gegnerischen Fans. Die Fußballfans regeln diese Querelen aber nur selten mit den Fäusten. Der Kampf mit den Gegnern wird hingegen auf verbaler oder symbolischer Ebene ausgetragen. (vgl. Kübert 1994:46)

Zur sozialen Struktur der Fangemeinde ist zu sagen, dass anhand der inneren Struktur des Fußballs auch Rückschlüsse auf die soziale Zusammensetzung des Publikums gezogen werden können. In der allgemeinen Entwicklung des Sports zum Zuschauersport ging die Entwicklung von der bürgerlichen Schicht zur Arbeiterschaft. Vor dem ersten Weltkrieg war der Fußball bereits eine Angelegenheit für die Arbeiterklasse. Erst nach dem ersten Weltkrieg wurde der Trend zum Massenphänomen gesetzt.

Die traditionelle englische Fußballanhängerschaft umschreibt Kirchner Rudolf im Jahr 1927 in einem Aufsatz über die „Football Crowd“ so:

„Die große Masse der Zuschauer ist durchaus proletarisch. Dieses Publikum ist sehr interessiert, sehr sachkundig und sehr erregbar.“

(Kirchner 1927:144 zit. nach Bremer 2003:34)

Die Umschreibungen von Kirchner werden durch Bildmaterial aus englischen Stadien belegt. Der Großteil der Zuschauer trägt Schlägermützen, wie es in der Arbeiterklasse zu dieser Zeit üblich war. Die Entwicklung des Sports zeigt sich also auch in der Anhängerschaft. Fußball war vor allem schon immer durch regionale Identifikation geprägt. (vgl. Bremer 2003:34f) Wie etwas weiter oben die Kultur beschrieben war, als „eingrenzbare Gesamtheit“, kann man auch – vor allem die frühen – Fangemeinden eingrenzen. Fußballer wurden oft aus einem Stadtteil rekrutiert, ebenso die Zuschauer und folglich wurde die

soziale Struktur des Stadtviertels oder eben der Region repräsentiert. Als es noch keine so professionalisierten Profiligen wie heute gab, setzten sich die meisten Mannschaften aus Angestellten zusammen. Der bürgerliche Charakter der Anhängerschar war dann bei Spielen erkennbar, für die man sich mehr mobilisieren musste – wie beispielsweise bei Länderspielen. Bevor eine Übersicht zur Typologie der Fans aufgezeigt wird, sei noch erwähnt, dass sich in den Anfängen der Entwicklung des Fußballs zum Massenphänomen Fans auch von Land zu Land erheblich unterschieden haben. Während in Deutschland Passivität und wenig Sachkenntnis dominierten, waren Fans in England eine bereits singende und grölende Masse. (vgl. Bremer 2003:38) Fußball ist nun in der heutigen Zeit aber nicht länger Sport einer bestimmten Klasse. Er hat sich zu einem Volkssport entwickelt, der über Kulturen hinweg die Menschen unterhält.

4.5.3 Typologie

Zunächst ist zu sagen, dass jede theoretische Klassifizierung in der Realität an ihre Grenzen stößt. Es gibt auch häufig Mischformen, die sich von Fall zu Fall anders argumentieren lassen. Heitmeyer und Peter unterscheiden drei Typen von Fußballfans: den konsumorientierten Fan, den fußballzentrierten Fan und den erlebnisorientierten Fan.

Der **konsumorientierte Fan** stellt die Leistung in den Mittelpunkt. Der Fußball ist mit anderen Sportarten austauschbar. Fußball zu verfolgen ist für ihn nur eine von vielen Freizeitmöglichkeiten. Er braucht daher auch keinen Anschluss an eine Gruppe. Er geht ins Stadion um ein gutes Spiel zu sehen. Dieser Typus wird eher selten einem Fanclub beitreten. Der **fußballzentrierte Fan** hingegen ist vereinsorientiert. Die Treue zum Verein hat für ihn oberste Priorität. Fußball ist im Gegensatz zum ersten Typus nicht austauschbar. Er hat eine stärker ausgeprägte Gruppenorientierung und ist nicht selten in Fanclubs und Fansektoren vorzufinden. Der **erlebnisorientierte Fußballfan** hat als größte Motivation die dargebotene Spannung eines Fußballspiels. Fußball benennt er als Spektakel. Es ist nicht relevant, woher die Spannung entspringt. Wird ihm zu wenig Spannung geboten, so wird er selbst dafür sorgen, dass er etwas erleben kann, dass „etwas los ist“. Dieser Fantypus zeichnet sich durch seine starke Gruppenbindung aus. (vgl. Kübert 1994:25f)

Die Überlegungen von Heitmeyer und Peter wurden von Pilz und Silberstein weiter entwickelt bzw. ergänzt. In dieser Typologie werden die die eher passiven Fans miteinbezogen. Pilz und Silberstein üben Kritik an der Definition von Heitmeyer und Peter, weil die übrigen Zuschauer außer Acht gelassen werden. Eine Abgrenzung zum „passiven“ Fan wird nicht bedacht. Zu den Erweiterungen der Definition: Der Zuschauer und der Anhänger sind mit dem Begriff des konsumorientierten Fans gleichzusetzen, wobei der Anhänger eine recht starke Bindung zum Verein aufweist. Der Zuschauer hingegen ist reiner Beobachter des Geschehens. Der fußballzentrierte und der erlebnisorientierte Fan wird in der Definition seiner Charakteristika quasi übernommen. (vgl. Bremer 2003:61f)

Den Zuseher und den Anhänger definieren Heitmeyer und Peter als konsumorientierte Fans. Unter Berücksichtigung der Kritik von Pilz/Silberstein sind diese weiter zu differenzieren. Der Zuschauer hat somit geringere Ausprägungen der Zuschreibungen (schwach), der Anhänger vereint starke Ausprägungen der Zuschreibungen (stark). Somit gelangt man zu folgender Fantypologie, wobei zu berücksichtigen ist, dass es sich hier um „Idealtypen“ handelt und Mischformen in der Realität häufig anzutreffen sind:

Zuschauer bzw. schwach oder passiv konsumorientierter Fan: reiner Beobachter, keine besondere Vereinsverbundenheit; **Anhänger bzw. stark oder aktiv konsumorientierter Fan:** Bindung zum Verein; beide Ausprägungen zählen zu den konsumorientierten Fans und sind somit Subtypen. Die Merkmale des konsumorientierten Fans: Motiv für den Stadionbesuch ist das Miterleben von Spannungszuständen. Das Spiel wird fast ausschließlich nach Leistungsgesichtspunkten betrachtet, davon macht er auch die Stadionbesuche abhängig. Andere attraktive Freizeitaktivitäten werden bei gleichzeitigem Fußballspiel vorgezogen. Gruppenorientierung ist schwächer als beim fußballzentrierten Typus. Man geht auch allein ins Stadion. Dieser Fan ist seltener in Fankurven zu finden.

Fußballzentrierter Fan: „fanatisch parteilicher“ Zuschauer; allein durch das Äußere zeigt er enge Verbundenheit mit dem Verein. Dieser Fantypus trägt Schal, Fahne, Vereinstrikot etc. Die gute Leistung der Mannschaft steht beim Stadionbesuch nicht unbedingt im Vordergrund. Was zählt, ist die absolute Treue gegenüber dem Verein. Meistens haben diese Fans einen festen Standort im Stadion, im Fanblock. Gewalttätigkeiten sind seltener, eher erfolgt ein verbales Duell mit den gegnerischen Fans.

Erlebnisorientierter Fan: auch als „Hooligan“ bekannt, der „konfliktsuchend-aggressive Fantyp“; charakteristische Kennzeichnung: Designerkleidung mit sportlichem Aussehen. Fußball wird eher unter dem Gesichtspunkt „Spektakel“ gesehen. Spannende Situationen werden notfalls selbst erzeugt. Körperliche Auseinandersetzungen bilden einen wesentlichen Bestandteil des Stadionbesuches – unabhängig vom Spielverlauf. In der Regel erfolgen Verabredungen zu Prügeleien mit gegnerischen Fans. Dieser Fantyp ist dort im Stadion anzutreffen „wo was los ist“. (vgl. Bremer 2003:59-62)

4.5.3.1. Exkurs: Hooligan

In der Literatur trifft man sehr häufig auf die erforderliche Differenzierung von Fußballfans und Hooligans. Der Begriff wurde in den frühen siebziger Jahren im deutschsprachigen Raum übernommen. Das Wort stammt vermutlich aus dem Englischen und leitet sich von einer irischen Familie ab, deren Name „Houlihan“ lautete. Die Familienmitglieder waren für ihre Schlägereien bekannt. Eine weitere Quelle des Wortursprungs könnte von einer britischen Straßengang namens „Hooley“ sein. Das Wort leitet sich aus dem Irischen ab und ist gleichzusetzen mit dem deutschen Wort „wild“. Früher wurden eher Begriffe wie „rüpelhaftes Verhalten“ oder Rowdy verwendet. Der Hooligan zählt trotz seines hohen Gewaltpotentials zu den Fußballfans. Oft sind, oder waren die Anhänger sogar selbst aktive Fußballspieler. In Siebzigerjahren begann die Gewalt Einzug in Stadien zu halten, und die Wissenschaft wurde auf dieses Phänomen aufmerksam. Es wurden danach eher die gewalttätigen Fans erforscht und nicht so sehr die übrigen. (vgl. König 2002:69f)

Im Gegensatz zu den „Fans“ gehen Hooligans mit der Absicht zu Fußballspielen, um sich dort im Rahmen eines Spieles oder in dessen Umfeld aggressiv zu verhalten. Studien besagen, dass sie dies nach Eigenaussagen tun, um dem Bedürfnis nach Spaß und Action nachzukommen. Das Bedürfnis nach Macht wird gestillt, indem Hooligans die Ausschreitungen im Umfeld eines Spieles als Wettkampf betrachten. (vgl. Kübert 1994:32f) Empirische Studien zum Themenfeld belegen, dass die meisten und schwerwiegendsten Auseinandersetzungen bei Fans bzw. Vereinen auftreten, bei denen über lange Zeit hinweg historisch gewachsene Rivalitäten und Feindschaften bestehen. Auseinandersetzungen werden von den entsprechenden Fanclubs oft Tage zuvor geplant. Die meisten Fans haben über die Gründe und Ursprünge der Rivalitäten nur diffuse Vorstellungen.

Etwas allgemeiner kann man über die Fußballfans sagen, dass die Fans der jeweiligen Gegnermannschaft in die Rolle der Feinde gebracht werden. Konflikte die daraus resultieren werden mit Hilfe von Gesängen, Drohgebärden oder eben gar Schlägereien gelöst. (vgl. Kübert 1994:46) Bei der Subkultur der Hooligans handelt es sich um eine freiwillige Subkultur. Die Hooliganszene tritt unter anderem dafür ein, dass traditionelle Werte wie Ehre, Männlichkeit und Sportgeist eingehalten bzw. wiederhergestellt werden.

5. MEDIENNUTZUNG

5.1 Funktionen des Fußballsports für den Fan und Motive zur Rezeption

Die Gründe, warum Fußball so viele Zuseher anzieht, sind ebenso vielfältig wie die Auslöser für gewalttätige Handlungen. Beim Versuch die Gründe zu ordnen, haben sich drei große Bereiche herauskristallisiert: Die Unterhaltung, die Identifikation und der Aggressionsabbau bzw. Fußball als Aggressionsventil. (vgl. Zöchling 1992:48ff)

Fußball selbst ist ein großer Bestandteil der Unterhaltungsindustrie. Die **Unterhaltung** dient dem Fan vorwiegend dazu, um sich vom Alltag abzulenken. Die Spannung und die Erregung die durch das Spiel beim Zuseher erzeugt werden, sind unterhaltsame Elemente. Der Ausgang ist ungewiss und der Fan kann mitfiebern. Der Fan kann sich im Spiel durch das Anfeuern, Singen usw. aktiv beteiligen. Die Fans stellen kein passives Publikum dar. Um unterhalten zu werden, kann der Fan auch gewisse Ansprüche stellen: eine überdachte Tribüne, Versorgung des leiblichen Wohls oder dass die Spieler eine gewisse Leistung erbringen. Die aktive Teilnahme am Fußballgeschehen ist für viele Fans der Motivationsfaktor Nummer eins um ins Stadion zu gehen. Die Freude am Spiel wird auch sehr häufig als Grund für den Stadionbesuch genannt.

Die **Identifikation** dient dem Zuseher oder Fan dazu, sich mit anderen zu solidarisieren. Die Identifikation fällt am leichtesten mit einer Mannschaft in regionaler Nähe. Neben der regionalen Mannschaft hat der Fan zumeist einen Verein in der obersten Spielklasse forciert, dem er die Daumen drückt. Am leichtesten fällt die Identifikation mit der Nationalmannschaft. (vgl. ebenda:49f) Bei jedem Fußballspiel werden Aggressionen frei. Der Fußball dient als Aggressionsventil. Diese Funktion ist dem Fußballsport sehr eigen. Vergleiche mit anderen Sportarten wie zum Beispiel Handball verlaufen ins Leere, weil der Sport als Aggressionsventil nur im Fußball eine große Rolle spielt.

„Gerade die Verbindung von gefühlshafter Erregung und körperlicher Ruhe kann die Voraussetzungen für einen explosiven Ausbruch aggressiver Reaktionen schaffen, die sich gegen den einen oder anderen Sündenbock richten.“ (Zöchling 1992:51)

Es können ebenso Aggressionen die auf dem Fußballfeld selbst im Spielgeschehen entstehen auf den Zuschauer übertragen werden. Messing und Lames teilten im Jahr 1996 die Motivationen für einen Besuch am Fußballplatz in vier Dimensionen, genauer gesagt in vier Orientierungen. Die erste ist die **Ergebnisorientierung**. Hierbei unterstützt der Zuseher den Favoriten im Spiel. Sieg und Niederlage werden als Gradmesser der Unterstützung verwendet. Die zweite ist die **soziale Orientierung**. Fußballspiele werden als Gelegenheit genutzt, um Kontakte und zwischenmenschliche Beziehungen zu pflegen. Die **Sachorientierung** ist die dritte Dimension. Hierbei erwartet der Zuseher ein perfekt ausgeführtes Spiel. Die letzte ist die **Erlebnisorientierung**. Die Zuseher erwarten sich Spannung, Stimmung, Action und etwaige unglaubliche Ereignisse. (Messing/Lames 1996:17 zit. nach Bremer 2003:53f) Im Fußball steht die Ergebnisorientierung im Vordergrund. Im Eiskunstlauf wäre es wohl eher die Sachorientierung. (vgl. Bremer 2003:55)

Aggressive Prädispositionen werden auch herangezogen, um zu klären, warum Mediengewalt genutzt wird. Man konnte in Studien nachweisen, dass wenn bereits violente Prädispositionen bestehen, die Neigung, sich vermehrt gewalttätigen Inhalten auszusetzen, erhöht ist. Hierbei sei aber erwähnt, dass man nicht von einer einzelnen Kausalrichtung ausgehen kann. Es wird deshalb von Wechselwirkungen gesprochen. Grimm konnte einen Zusammenhang zwischen aggressiven Dispositionen und der Präferenz gewalthematisierender, fiktionaler Genres nachweisen. Betont wird, dass es weniger um eine Steigerung, sondern vielmehr um eine Art Kontrolle der Kognitionskomplexe geht, also um eine Art Gefühlsmanagement der Rezipienten. (vgl. Kunczik 2006:75) Kunczik listet in Tabellenform Faktoren für die Attraktivität von Gewaltdarstellungen auf. Folgende, für die vorliegende Arbeit auch relevanten Attribute der Rezipienten werden genannt: männlich, überdurchschnittlich aggressiv, ausgeprägtes Bedürfnis nach Sensation und Anregung (vgl. ebenda:77)

Das Bedürfnis nach Sensation, das Suchen von Sensation – sprich, die Erlebnisorientierung – soll unter dem nächsten Punkt näher erläutert werden.

5.2 Sensation Seeking – Erlebnisorientierung

Einen Grund für die Nutzung von Mediengewalt stellt der Ansatz des Sensation Seekings dar. Der Sensation-Seeking-Ansatz besagt, dass es Individuen gibt, welche sich auf der Suche nach Erregung befinden. Sie tun das, um sich in eine optimale Stimmung zu versetzen. Diesem Ansatz zufolge kann der Konsum violenter Inhalte erklärt werden. Sensation Seeking wird als Persönlichkeitsmerkmal beschrieben, dass dem Geschlecht nach eher bei Männern und dem Alter nach eher bei Frauen zur Nutzung bzw. zur Suche nach intensiveren und risikoreicheren Reizen führen kann. (vgl. Kunczik 2006:66) Sensation-Seeker sind durch unkonventionellere Einstellungen und Gepflogenheiten gekennzeichnet. Sie neigen auch dazu, mehr Alkohol oder gar Drogen zu konsumieren. Die Aktivitäten sind ebenso mit mehr Risiko behaftet. Um das optimale Erregungsniveau zu erreichen, müssen die Sensation-Seeker intensivere Reize aufsuchen, wobei das Erregungslevel auch schneller abflaut, was dazu führt, dass sie zwangsläufig erneut nach Reizen suchen, um das optimale Stimmungslevel zu halten bzw. zu erreichen. (vgl. ebenda:66) In Studien wurde festgestellt, dass Sensation-Seeker *„das Fernsehen in höherem Maße aufgrund eines Bedürfnisses nach Anregung und Spannung sowie nach Vermeidung von Langeweile“* nutzen. (ebenda:67) Fernsehen ist nicht als Ersatz für andere Freizeitaktivitäten zu sehen. Vielmehr ist es eine Ergänzung bei der Suche nach Reizen im Hinblick zu anderen Freizeitangeboten.

Zuckerman unterscheidet zwischen „High-Sensation-Seeker“ (HSS) und „Low-Sensation-Seeker“ (LSS). Die **High-Sensation-Seeker** haben das Bedürfnis nach Abwechslung, aufregenden Erlebnissen und neuen Stimulationen. Sie versuchen ihre Empfindungen stetig zu maximieren und zeigen Risikobereitschaft. Bei Gewöhnung an diverse Stimuli kann es dazu kommen, dass Langeweile eintritt. Ein High-Sensation-Seeker kann die intensiven Reize durch diverse Arten auslösen. Genannt seien hier sportliche Aktivitäten mit einem erhöhten Risikofaktor oder etwa delinquentes Verhalten. Das Ausmaß der Stimulation, das zum positiven Effekt führt, ist von verschiedenen Faktoren abhängig. Die **Low-Sensation-Seeker** hingegen bevorzugen die Routine. (vgl. Grimm 1999:196-199)

Für die der Arbeit zu Grunde liegende Befragung werden Fragen aus dem Verfahren von Marvin Zuckerman verwendet, jedoch in einer deutschen Version von Jürgen Grimm. Die Skala enthält vier Subdimensionen: Risikosuche, Erfahrungssuche, Enthemmungsbestreben und Neigung zur Langeweile/Ungeduld (vgl. Grimm 1999:245f)

In Untersuchungen von Grimm (1999) – in der Fragebogenerhebung wurden, wie bereits beschrieben, dessen überarbeitete Test-Items zur Erlebnissuche verwendet – wiesen die Ergebnisse eine eher negative Korrelation mit der allgemeinen Fernsehnutzung aus.

Für die in der vorliegenden Arbeit durchgeführte Erhebung sind auch die Ergebnisse der Studie von Michael D. Slater (2003 in den USA) interessant. Sensation Seeking zeigte einen Zusammenhang von Mediengewalt. (vgl. Kunczik 2006:68) Die Analyse des Zusammenhangs zwischen ähnlichen Variablen findet sich in Punkt 6.4.

5.3 Mögliche Einflussvariablen

In der Gewaltforschung gibt es eine weitgehende Übereinstimmung, dass das Alter als Variable Einfluss auf Mediengewaltrezeption hat. Die Wahrnehmung von Gewalt variiert besonders im Vergleich von Kindern und Erwachsenen. In einer Studie aus den Jahren 1999/2000 von Morrison wurden Ergebnisse verglichen, welche die Gewaltwahrnehmung von Erwachsenen beschrieben haben. Auch Grimm (1999) konnte in seinen Experimenten mit Probanden unterschiedlichen Alters Einflüsse auf die Gewaltrezeption finden. Von Jüngeren wurden Darstellungen oft als symbolisches Material abgetan, wohingegen Ältere die Darstellungen als extrem gewalttätig einstufen. (vgl. Kunczik 2006:265ff)

„Dass Jugendliche eine große Affinität zu violenten Medieninhalten an den Tag legen, begründe noch kein besonderes Wirkungsrisiko.“

(Grimm 1999: 720 zit. nach Kunczik 2006:268)

Im Bezug auf Angstausslösung unterschieden sich die jüngeren Probanden nicht von älteren. Ein kleiner Unterschied wurde jedoch im Hinblick auf „unterschwellig sozial desorientierende Inhalte“ festgestellt. Hier sind zum Beispiel rassistisch-ethnische Feindbilder

oder rechtsradikales Gedankengut gemeint. Was den Einfluss der Variable Alter betrifft, sprechen andere Autoren auch von einem „Generationeneffekt“. Waldemar Vogelgesang kam zum Ergebnis, dass sich Generationen „im Hinblick auf ihre Verarbeitungskompetenz von Mediengewalt“ unterscheiden (Vogelgesang 2000:188 zit. nach Kunczik 2006:268).

Das Geschlecht impliziert ebenso Unterschiede hinsichtlich der Gewaltwahrnehmung.

„Dass Mädchen bzw. Frauen in Bezug auf die Entstehung violenter Verhaltensweisen durch Mediengewalt generell etwas weniger gefährdet betrachtet werden als Männer bzw. Jungen, dürfte auch damit zusammenhängen, dass sie eine geringere Präferenz für gewalttätige Medieninhalte aufweisen.“ (Kunczik 2006:270)

Im Rahmen der Datenerhebung für die vorliegende Arbeit wurde die Frage nach dem Anteil an Medieninhalten gestellt, welche Gewalt beinhalten oder von Gewalt handeln. Das Ergebnis bestätigt zumindest, dass Frauen die Medieninhalte, welche sie konsumieren und Gewalt beinhalten geringer einschätzen, als die männlichen Probanden.

Weitere Einflussfaktoren sind zum Beispiel das soziale Umfeld oder Persönlichkeitseigenschaften. Wiederum muss man berücksichtigen, dass es nicht den einen Einflussfaktor per se geben kann. Die Faktoren wirken nicht unabhängig voneinander, sie spielen zusammen. Die Zusammenhänge zeichnen sich jedenfalls durch hohe Komplexität aus und eine vollständige Aufklärung scheint nicht erreichbar. (vgl. Kunczik 2006:285)

6. EMPIRISCHE ERHEBUNG

Im Rahmen der Untersuchung wurden von den üblichen soziodemografischen Merkmalen das Geschlecht, Alter, die höchste abgeschlossene Schulausbildung, der Beruf, die Nationalität und der Familienstand erfragt. Im Hinblick auf die Mediennutzung wurden die Art der Medien (Fernsehen, Radio etc.) und der Umfang des Medienkonsums erhoben. Nähere Spezifizierungen wurden in einer separaten Fragebatterie getätigt.

Die Thematik der Arbeit verlangte auch nach der Einschätzung, wie viel Prozent des gesamten Medienkonsums Gewalt beinhalten oder davon handeln? Die Einschätzung der Probanden ist jedoch als sehr subjektiv zu betrachten. Des Weiteren wurde die Mediennutzung hinsichtlich der Fußballthematik erhoben sowie die subjektive Meinung der Probanden über Medieninhalte. Hier wurde beispielsweise erhoben, ob Fußballfans die Medienberichterstattung beeinflussen können und welches Bild der Fans durch die Medien getragen wird. Erhebungszeitraum war Juni bis August 2008, wobei die letzten Fragebögen erst Mitte September bei der Autorin eingegangen sind. Insgesamt können 244 ausgefüllte Fragebögen in die Analyse miteinbezogen werden.

Bei der Gestaltung des Fragebogens (im Anhang), wurde auch auf bereits bestehende Fragebatterien zurückgegriffen. Sensation Seeking wurde mit Hilfe der adaptierten deutschen Version von Jürgen Grimm zur „Erlebnissuche“ erhoben.

SST Thrill/Risiko „(...) erfasst die Bereitschaft zum Zwecke der Erlebnissuche angstausslösende Reize zu tolerieren. Dabei werden Risiken zum Beispiel bei gefährlichen Sportarten bereitwillig übernommen, wenn der Erregungsgewinn größer zu sein scheint als wahrgenommene Gefährdung von Leib und Leben.“ (Grimm 1999:246)

SSE Erfahrungserweiterung „(...) beinhaltet die Eigenschaft, bei Urlaubsreisen Unsicherheit bewusst in Kauf zu nehmen, weil auf diese Weise unvorhergesehene Erfahrungen ermöglicht werden.“ (ebenda:246)

SSD Enthemmung „(...) betrifft die Neigung, sich durch Rauschmittel (Alkohol, Nikotin etc.) in eine ‚gute Stimmung‘ zu versetzen oder dementsprechende soziale Arrangements – zum Beispiel ‚wilde Parties‘ – zu bevorzugen.“ (ebenda:246)

SSB Neigung zur Langeweile/Ungeduld „(...) wird die Tendenz zur inneren Unruhe gemessen, die bei reizschwachen Situationen, etwa bei langweiligen Gesprächspartnern oder schematisch konstruierten Filmen ohne Überraschungsmomente, auftritt.“ (ebenda:246)

Der Testwert zu Erlebnissuche ist die Summe. Die Umrechnung der Skala in Zustimmungsprozente dient der Vergleichbarkeit mit anderen Indizes.

SS (Erlebnissuche: gesamt) = $SST1+SST2+SSE1+SSE2+SSD1+SSD2+SSB1+SSB2$

Zustimmungsprozent = $SS * 100/8$ (Grimm 1999: 246)

Ebenso die Kontrollerwartung wurde mit fertigen Test-Items erhoben. Eine Person neigt zu internaler Kontrollerwartung, wenn sie Geschehnisse im Leben eher durch eigene Anstrengungen und Fähigkeiten erklärt. Bei externaler Kontrollerwartung argumentiert die Person eher mit Worten wie Glück, Zufall oder Schicksal. Die Test-Items, die von Grimm übernommen worden sind, unterteilen sich in zwei weitere Kategorien: Kontrollerwartung in Bezug auf politische Ereignisse und Kontrollerwartung in Bezug auf die persönliche Lebensgestaltung. Der Testwert IEKZ „indiziert das Ausmaß in dem der Proband sich selbst, die eigenen Fähigkeiten und das eigene Vermögen als die entscheidende Kontrollinstanz in Bezug auf Lebensgestaltung im Alltag ansieht.“ (Grimm 1999:276)

Die Daten zur Aggression, zur Gewalt wurden mit zwei Aggressivitätsfaktoren erhoben. Zum einen die Reaktive Aggression, zum anderen die Aggressionshemmung. Der Faktor zur Reaktiven Aggression misst die Neigung zu aggressiven Handlungen im Alltag. Aggressionshemmung hingegen misst, inwieweit eine Person Abstand von aggressiven Handlungen nimmt. (vgl. ebenda:256f) Wiederum wurden für die Fragebogenerhebung modifizierte und gekürzte Test-Items nach Grimm verwendet. Die Reaktive Aggression wurde mit Hilfe von 13 Items erhoben. Die Aggressionshemmung wurde durch 10 Items erfragt. Die Testwerte zu REAG (reaktive Aggression) und zu AGHE (Aggressionshemmung) werden durch Addition der Codes auf den angekreuzten Markierungen errechnet. Die Skala reicht von eins bis sieben, wobei von null bis 6 codiert wurde.

6.1 Auswertung der Daten

Die Daten wurden, wie bereits mehrfach erwähnt, mittels Fragebögen gesammelt. Die Bögen wurden ausgedruckt an die forcierte Zielgruppe ausgegeben, an Fußballfans. Eine Unterteilung in der Grundgesamtheit wurde lediglich im Bereich der Fanclubmitgliedschaft vorgenommen. Das soll heißen, ob die Fans in einem Fanclub Mitglied sind – oder eben nicht. Der Erhebungszeitraum erstreckte sich von Juni bis August 2008. Die gesammelten Daten wurden in das Datenverarbeitungsprogramm SPSS eingegeben. Verwendet wurde die deutsche Version SPSS 16 für Windows XP.

Der komplette Datensatz befindet sich auf einer CD, welche am Ende der Arbeit beigelegt ist. Es finden sich auf der CD auch sämtliche Tabellen und Berechnungen, Berechnungen von neuen Variablen, Zusammenfassungen von Variablen in Gruppen, Re- und Umkodierungen etc., welche für Auswertungszwecke benötigt und mit dem Datensatz berechnet wurden. In der Arbeit selbst wurden stets eigene Tabellen in Microsoft Word erstellt, welche relevante Informationen zu Auswertungen, Korrelationen etc. enthalten. Somit kommt es zu einer Vereinfachung und einem Zusammenfügen der SPSS-Tabellen und einem leichteren Verständnis. Außerdem wird die Datenmenge enorm verringert und auf die wesentlichen Ergebnisse der Analysen reduziert.

Die einzelnen Auswertungsschritte:

- Einteilung der Daten in der Stichprobe, Bestimmung von Typen von Fußballfans, welche sich anhand von Merkmalen der Intensität und Ausschließlichkeit, der Mediennutzung, der Gewaltbereitschaft und im Sensation Seeking definieren
- die deskriptive Analyse
- Hypothesen-Überprüfung und somit die Berechnung statistischer Zusammenhänge

Um die der Arbeit zu Grunde liegenden Hypothesen zu überprüfen, wurde untersucht, ob ein Zusammenhang zwischen den einzelnen Variablen besteht. Wenn ein Zusammenhang statistisch festgestellt werden kann, werden Stärke und Richtung des Zusammenhangs berechnet. Zusammenhänge bzw. Korrelationen wurden jeweils mittels dem Datenniveau entsprechender Tests in SPSS durchgeführt. Der jeweils entsprechende Korrelationskoeffizient wurde daraufhin bewertet, interpretiert.

Auf eine Beschreibung der verwendeten statistischen Tests wird bewusst verzichtet, um den Rahmen der Arbeit nicht zu sprengen. Ebenso wird von der Beschreibung der Erhebungsmethode mittels Fragebogen abgesehen.

Mit Hilfe von Kreuztabellen bzw. mit Hilfe von statistischen Tests wurde überprüft, ob ein Zusammenhang zwischen Variablen besteht. In der Analyse wurde zumeist auf das Prüfmaß Gamma zurückgegriffen. Eine nähere Beschreibung der einzelnen Kennwerte wird unterlassen, da sämtliche Prüfmaße in entsprechender Literatur ausführlich umschrieben nachlesbar sind, wie zum Beispiel Erläuterungen zum Prüfmaß Gamma in Janssen/Latz, Kapitel der Zusammenhangsmaße. (vgl. Janssen/Latz 2003:242ff) Zusätzlich wurden auch Mittelwerte verglichen, um Aussagen über Verteilungen treffen zu können. Die Korrelationskoeffizienten wurden nach dem jeweiligen Datenniveau berechnet und anschließend interpretiert, wobei vorrangig der Spearman'sche zur Interpretation herangezogen wurde ($0 < r \leq 0,2$ sehr geringe Korrelation; $0,2 < r \leq 0,5$ geringe Korrelation; $0,5 < r \leq 0,7$ mittlere Korrelation; $0,7 < r \leq 0,9$ hohe Korrelation; $0,9 < r \leq 1$ sehr hohe Korrelation) (vgl. Bühl 2008:269) Für die Verwendung von SPSS wurde wie bereits erwähnt auch Literatur herangezogen, wie das Werk von Achim Bühl zu „SPSS 16“ aus dem Jahr 2008 oder „Statistische Datenanalyse mit SPSS für Windows“ von J. Janssen und W. Laatz.

6.2 Analyse Fantypus

Zur Differenzierung der Fußballfans wurde eine Einteilung vorgenommen, welche die Fans in vier Gruppen spaltet. Je nachdem ob die Fans über eine hohe oder niedrige Ausschließlichkeit bzw. hohe oder niedrige Intensität verfügen, werden sie in vier separate Gruppen eingeteilt. Die Ausprägungen von hoher bzw. niedriger Ausschließlichkeit und von hoher bzw. niedriger Intensität bestimmen die Typen der Fans bzw. deren Merkmalsausprägungen. In den Analysen soll dann eruiert werden, welche Fans eine hohe bzw. niedrige Mediennutzung haben, welche eher zu Gewalt neigen und welche eine hohe bzw. niedrige Ausprägung der Erlebnisorientierung aufweisen. Dadurch kommt es zu einer anderen neuen Typologie der Fans.

Die **Ausschließlichkeit** manifestiert sich in dem Faktum, ob der Fan nur zum Fußball tendiert oder auch an anderen Sportarten interessiert ist, sowie in der einseitigen Parteilichkeit. Das heißt, ob er durch eine stark sympathisierende Haltung gegenüber dem Bezugsobjekt gekennzeichnet ist. Ist die Ausschließlichkeit hoch, so zeichnet der Fan sich durch eine stark ablehnende, sogar hasserfüllte Haltung gegenüber Gegnermannschaften aus. Die sportliche Bedeutung des Fußballs: absolute Treue auch bei einem Abstieg. Der Fan-Block ist der gelebte Raum und eigenes Territorium.

Bei niedrigerer Ausschließlichkeit steht in der sportlichen Bedeutung die Leistung als Kriterium im Vordergrund. Fußball ist mit anderen Freizeitaktivitäten beliebig austauschbar. Ist die Ausschließlichkeit sehr niedrig, so wird der Fußball nur als Spektakel gesehen. Wichtig ist nicht die Mannschaft, sondern der Kontakt zu anderen. Es soll etwas los sein.

Die **Intensität** bezieht sich vor allem auf die Beschäftigung mit dem Bezugsobjekt auch außerhalb des Spiels. Wenn die Intensität hoch ist, so kauft sich der Fan Kleidungsstücke und Fanutensilien in Fanshops – trägt diese auch zu den Spielen oder auch außerhalb. Der Fan ist unter Umständen in einem Fanclub gemeldet und nützt organisierte Veranstaltungen (Fahrten zum Stadion o.ä.) Das Leben richtet sich nach den Spielen. Man möchte rechtzeitig vor Ort sein und verschiebt gegebenenfalls Termine. Bei hoher Intensität ist der Fan meist in der Fankurve oder auf Stehplätzen zu finden. Bei hoher Intensität besucht er das Spiel allein oder mit Freunden/Kollegen/anderen Fans.

Ist die Intensität niedrig, so ist der Fan nicht so oft „live“ bei Spielen anzutreffen. Er plant seinen Alltag nicht nach den Terminen der Mannschaft. Zumeist findet man Fans von niedrigerer Intensität in gemischten Sektoren. Das Spiel wird auch mit der Familie besucht. Im Fragebogen werden Ausschließlichkeit und Intensität mit den Fragen 10 und 11 erhoben.

Bei der Entwicklung der Items zur Erhebung wurde die Literatur genutzt, um bereits bekannte Merkmale von Fußballfans einfließen zu lassen und so eine Differenzierung vornehmen zu können. So wurden zum Beispiel Definitionen von Kennzeichen der Fans von Hermann miteinbezogen, welche Bremer zusammenfasste (vgl. Bremer 2003:59)

Die Kennzeichen von Fußballfans

- Starke affektive Verbundenheit mit dem sportlichen Bezugsobjekt, in diesem Fall dem Fußballverein
- Regelmäßiger und vor allem häufiger Besuch von Spielen
- Hohe Einsatzbereitschaft während eines Spiels
- Intensive Beschäftigung mit dem Fußballsport
- Starke Identifikation
- Hohe Sportliche Eigenaktivität

In dem Sample der Datenerhebung sind 82 Fans mit sowohl niedriger Intensität, als auch niedriger Ausschließlichkeit. 104 Fans sind gekennzeichnet durch sowohl hohe Intensität, als auch hohe Ausschließlichkeit. Bei den Mischtypen mit hoher Intensität und niedriger Ausschließlichkeit finden sich nur zwei Fans von insgesamt 244. In der Mischform niedrige Intensität und hohe Ausschließlichkeit sind 56 Fans vertreten.

		Intensität	
		niedrig	Hoch
Ausschließlichkeit	Niedrig	82	2
	Hoch	56	104

Tab. 1: Schema Fangruppen

Daraufhin wurde untersucht, inwiefern sich die vier Fantypen unterscheiden – wobei die Vergleichbarkeit und Aussagekraft aufgrund der einzelnen Samplegrößen nicht gegeben ist, weil zum Beispiel lediglich zwei Probanden in eine der beiden Mischgruppen fallen.

Für Vergleiche wurden auch Mittelwerten herangezogen und es wurde getestet, in welchen Gruppen die Variablen Aggressionshemmung, reaktive Aggression, Erlebnisorientierung und Mediennutzung korrelieren. Ebenso wurden die Resultate unter 6.4 bezüglich der Korrelationen zwischen den einzelnen Merkmalen herangezogen.

Es sei noch einmal betont, dass die Umschreibung der Fantypen und deren Merkmale lediglich für die im Sample enthaltenen Fußballfans gelten. Für allgemeinere Aussagen über Fangruppen, welche über Intensität und Ausschließlichkeit definiert sind, und deren Charakteristika würden Gruppen, welche einer ähnlicheren Verteilung folgen, benötigt.

Dennoch wird versucht den Typus 1 bis 4 Eigenschaften zuzuteilen.

1 Typus: Intensität und Ausschließlichkeit niedrig (82)

2 Typus: Intensität und Ausschließlichkeit hoch (104)

3 Typus: Intensität hoch und Ausschließlichkeit niedrig (2)

4 Typus: Intensität niedrig und Ausschließlichkeit hoch (56)

In den vier Gruppen sind Korrelationen unter den Merkmalen lediglich in der Gruppe des Typus 1 (Aggressionshemmung und Erlebnisorientierung korrelieren negativ $-0,274$ auf dem $0,05$ -Niveau) und des Typus 2 die Aggressionshemmung korreliert mit reaktiver Aggression negativ $-0,275$ auf dem $0,01$ -Niveau bzw. die Aggressionshemmung korreliert mit der Erlebnisorientierung negativ $-0,248$ auf dem $0,05$ -Niveau) nachzuweisen.

Was bedeuten nun die Daten/Zahlen für die vier Teilgruppen der Fußballfans?

Der **Typus 1** ist dadurch gekennzeichnet, dass die Aggressionshemmung eher hoch ist, die reaktive Aggression eher niedrig. Die Mediennutzung dieses Fantypus' ist eher niedrig. Die Erlebnissuche ist im Vergleich zu den anderen drei Gruppen ebenso eher niedrig. Umgelegt auf die Realität würde dies bedeuten, dass dieser Fan sich durch eine niedrige Mediennutzung auszeichnet, sowie eine geringe Bereitschaft zu aggressiven Handlungen. Er agiert nicht sonderlich erlebnisorientiert.

Der **Typus 2** ist dadurch gekennzeichnet, dass die Aggressionshemmung eher niedriger ist und die reaktive Aggression in Beziehung gesetzt eher hoch. Die Mediennutzung dieses Fantypus' ist eher hoch und auch die Erlebnisorientierung verweist auf eher hohe Werte. Umgelegt auf die Realität bedeutet dies nun, dass dieser Fan eine hohe Mediennutzung repräsentiert und häufiger nach Reizen sucht, welche ihn in eine angenehme Stimmung versetzen. Er ist eher aggressionsbereit und es besteht eher ein Mangel an Aggressionshemmung.

Der **Typus 3** lässt nur vage Umschreibungen zu, weil die zwei Probanden quasi keine Aussagekraft implizieren. Die Erlebnisorientierung scheint eher gering und weist Ähnlichkeiten zu Typus 1 auf. Ebenso bezüglich der Aggressionshemmung sind die Werte eher hoch, was auf eine eher niedrige reaktive Aggression schließen lässt. (siehe 6.4) Die Mediennutzung ist im Gegensatz zum Typus 1 eher hoch.

Der **Typus 4** ist dadurch gekennzeichnet, dass die Erlebnisorientierung eher hoch ist (MW!), ähnlich dem Typus 2. Die reaktive Aggression hat eher höhere Werte, die Aggressionshemmung eher niedrige. Dies ist auch ähnlich dem Typus 2. Den Unterschied (wie bei Typus 3 und Typus 1) macht offenbar wieder die Mediennutzung aus, welche hier eher niedrig ist. Aggressionsbereitschaft birgt offenbar für Fans mit höherer Ausschließlichkeit ein höheres Risiko. Die Erlebnisorientierung ist bei Fangruppen höher, deren Mediennutzung ebenso eher hoch ist – was hier jedoch nicht der Fall ist.

Die vier Teilgruppen der Fans und die Zuweisung ihrer Merkmalsausprägungen (Mediennutzung, Erlebnisorientierung, reaktive Aggression und Aggressionshemmung) mag die 244 Fans der Fragebogenerhebung vage klassifizieren – für konkretere Behauptungen müssten, wie bereits erwähnt, weitere Analysen mit homogeneren Gruppen durchgeführt werden. Es folgt nun die beschreibende Analyse der Daten aus der empirischen Erhebung.

6.3 Deskriptive Statistik

In dieser Erhebung (N=244) sind 115 Personen Mitglied in einem Fanclub. 129 Fußballfans sind in keinem Fanclub eingetragen.

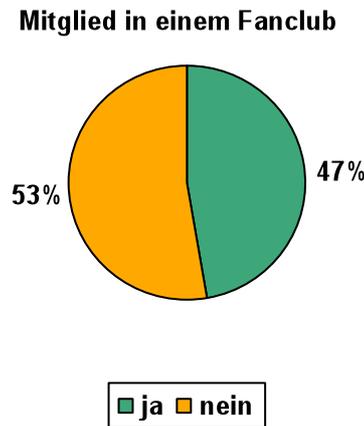


Abb. 1: Fanclubmitglied

In Untersuchungen wurde festgestellt, dass die Wahrscheinlichkeit, dass Aktivitäten von Fans in nicht aggressiven Handlungen ausarten höher ist, je intensiver der Kontakt zu dem Verein selbst ist. Wenn die Fans den Eindruck haben, sie werden gehört und ernst genommen, ist das Risiko Gewalthandlungen zu begehen geringer. (vgl. Pilz 1982:20)

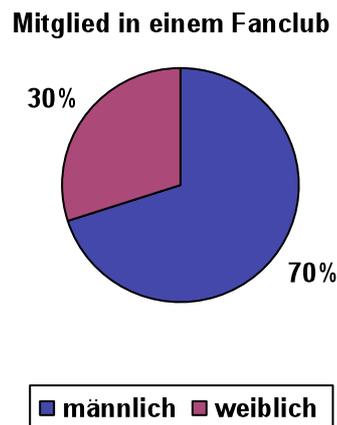


Abb. 2: Geschlechterverteilung

Von den 244 Fußballfans der Stichprobe sind 171 männlich und 73 weiblich. Von solcher einer Geschlechterverteilung wurde bereits vor der Erhebung ausgegangen, weil die Anhängerschaft dieser Sportart meist männlicher Natur ist.

Fußball ist „Männersache“ kann auch mit dieser Erhebung bestätigt werden. In Prozenten ausgedrückt lautet die Verteilung in etwa 70% männlich zu 30% weiblich. In Stadien ist aber nicht (oder nicht mehr) das Bild vom jungen, männlichen Fan im Fanblock dominierend. Die Fankultur setzt sich aus weit mehr Gruppierungen zusammen. Zu den Fans zählen sich vermehrt auch Frauen. Ebenso ältere Zuschauer nehmen zu. (vgl. Bremer 2003:73f) Zum Anstieg der Zahl an weiblichen Fans tragen auch die Medien ihren Teil bei. Sie entwickeln ihr Interesse am Fußball auch aufgrund des „Show-Charakters“, den ihm die veränderte Berichterstattung verleiht. (vgl. ebenda:88) Insgesamt ist der Fußball familienfreundlicher geworden, was auch Müttern den Zugang zu diesem Sport erleichtert. Viele Vereine haben extra Fanblocks eingerichtet oder bieten Kinder-Betreuung während eines Spiels.

Der moderne Sport entwickelte sich dennoch zum Großteil als eine Männerdomäne. In diesem Umfeld zeigen sich vornehmlich männliche Verhaltensweisen, welche Männlichkeit unter Beweis stellen. Soeben schon von einem Wandel die Rede, kann die Behauptung, dass Sport die Erhaltung männlicher Dominanz oder des Patriachats aufrechterhalte, nicht gehalten werden. Solche Behauptungen sind nach wie vor umstritten. Jedoch sind Fragen der Männlichkeit häufig ein gemeinsames bezeichnendes Merkmal von Zuschauer-gewalt. (vgl. Dunning 2002:1140f)

Ergänzend wurde die Verteilung der Geschlechter hinsichtlich der Fanclubmitgliedschaft untersucht. Von den 171 männlichen Probanden sind 78 (46%) Mitglied in einem Fanclub. 93 (54%) sind keine Fanclubmitglieder. Bei den Frauen in der Stichprobe ist die Verteilung etwas anders. Von den 71 Frauen sind 37 in einem Fanclub, 36 in keinem. Man kann sagen, dass die Hälfte der weiblichen Befragten in einem Fußballfanclub gemeldet ist. Dieses Ergebnis überrascht auf den ersten Blick. In Anbetracht dessen, dass die Fragebögen an Fußballfans egal welchen Geschlechts ausgegeben wurden, sind die Zahlen ein nicht so überraschender Befund. Es wurde im Vorhinein aber vermutet, dass eher Männer aus der Stichprobe Mitglieder in Fanclubs sein würden.

Die Tatsache, dass es in Verbindung mit Fußball häufiger zu Krawallen durch Zuschauer kommt, scheint teilweise mit der Zusammensetzung der Fans zusammenzuhängen. Die Mehrheit der Zuschauer ist überall überwiegend männlich. (vgl. Dunning 2002:1146) Die wachsende Zahl an weiblichem Publikum kann offenbar zu einer Mäßigung der Gewalt beitragen.

Das Durchschnittsalter der Probanden beträgt 33,73, also rund 34 Jahre. Das Minimum ist 16 Jahre, der maximale Wert 67 Jahre. Um die Altersverteilung besser darstellen zu können wurde eine Unterteilung in Altersklassen vorgenommen. Es wurden fünf Gruppen gebildet. Die Grafik in Abbildung 3 veranschaulicht die Verteilung nochmals optisch. Für die Stichprobe bedeutet dies, dass über die Hälfte der Fußballfans in der Erhebung unter 35 Jahre alt ist. Bis maximal 45 Jahre alt sind sogar knapp über 80%.

Altersgruppenverteilung

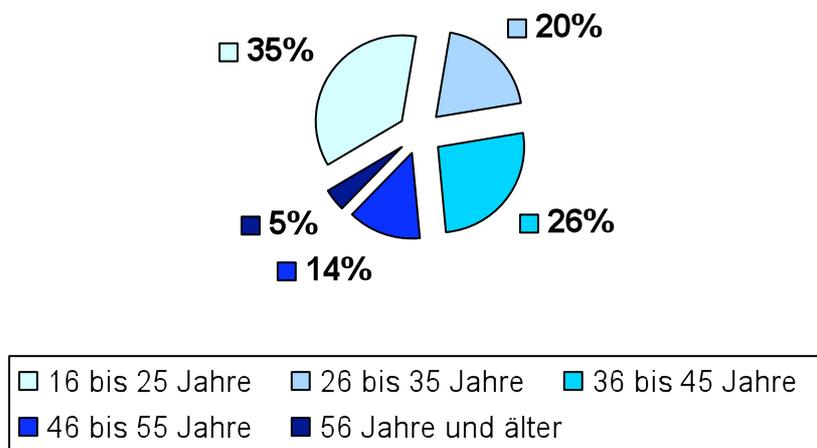


Abb. 3: Altersgruppenverteilung

Vor allem in der älteren Literatur spricht man bei Fußballfans vom „jugendlichen Fan“. Die Fanszene definiert sich eher über jugendliche Cliques. (vgl. Bremer 2003:58) Diese Ergebnisse bzw. Erkenntnisse können aber mit dem Wandel der Gesellschaft zum Großteil verworfen werden. Es kann sich bei Fußballfans nicht ausschließlich um Jugendliche handeln. Die Kritik bezüglich der Einschränkung auf den jugendlichen Fan nimmt stetig zu. Die jüngeren mögen in der Öffentlichkeit zwar mehr auffallen, haben aber keineswegs Anspruch darauf als „die Fans“ zu gelten. Nicht allein äußerliche Zeichen sind ausschlaggebend für die Intensität eines Fans, sondern vielmehr die emotionale Bindung zum Verein. (vgl. Bremer 2003:81f) Dieser Umstand wurde auch in der Entwicklung der Variablen Intensität und Ausschließlichkeit des Fan-Seins berücksichtigt.

Die Struktur der Fußball-Fankultur hat sich verändert, was nicht nur ein Blick auf die Stadionränge belegt. Wenn man die Altersverteilung betrachtet und mit dem Merkmal Mitglied in einem Fanclub verknüpft, kann man feststellen, dass die Gruppe der 16- bis 25-Jährigen in Sachen Mitglied in einem Fanclub in der Gesamtstichprobe mit 52 von insgesamt 115 Personen die Mehrheit stellt. Damit fallen 45% der Fanclub-Mitglieder in diese Altersgruppe. Wohingegen die Probanden derselben Altersgruppe, welche in keinem Fanclub Mitglied sind, in der Gesamtstichprobe 36 von 129 Personen ausmachen. Sprich, rund 28% der Nicht-Fanclub-Mitglieder sind 16- bis 25-Jährige.

Im Fragebogen wurde auch der Familienstand erhoben. Die Verteilung (N=244) wird in Abbildung 4 veranschaulicht. Es wurde auch nach Kindern gefragt: von den 244 Personen der Stichprobe sind von 171 Männern 81 Väter, von den 73 Frauen sind 27 Mütter.

Familienstand

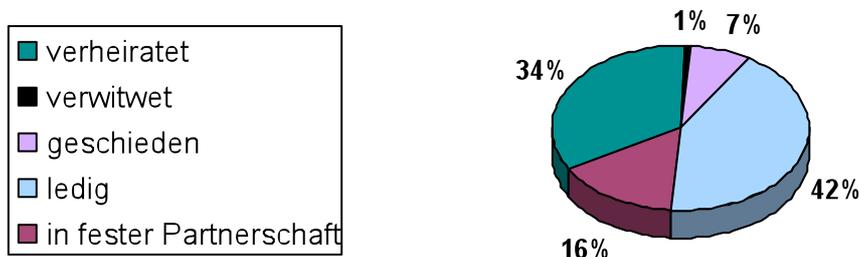


Abb. 4: Familienstand

Die Statistik zur Einwohnerzahl des Wohnortes wird in Abbildung 5 dargestellt. Wie man erkennen kann, stammt der Großteil der Fußballfans aus eher kleineren Gemeinden, was auf eine eher ländliche Herkunft der Probanden schließen lässt.

Einwohnerzahl Wohnort

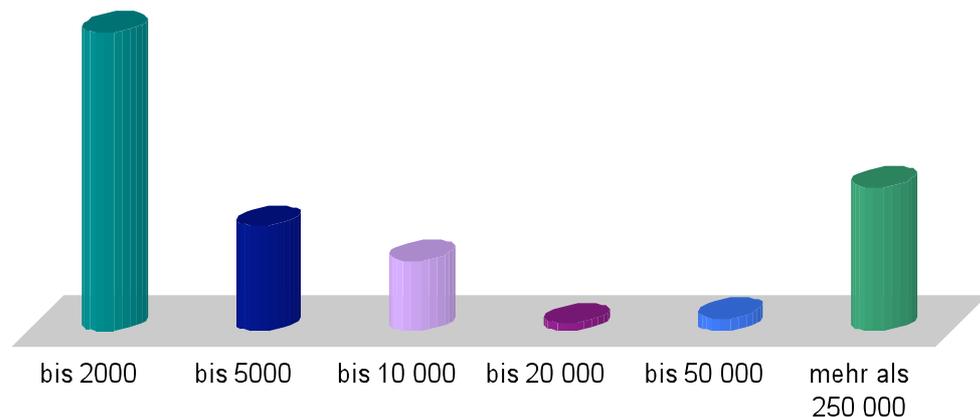


Abb. 5: Einwohnerzahl

In der heutigen Gesellschaft hat die Forderung nach Mobilität einen hohen Stellenwert erlangt. Dieser Umstand hat auch eine Herauslösung aus den Herkunftsmilieus zur Folge. Im Zuge dessen sind auch Veränderungen in der Bildung festzustellen. Die Tendenz zu höheren Schulabschlüssen führt ebenso zu einer Entfernung aus dem ursprünglichen Milieu eines Individuums. Nicht nur in der Gesamtgesellschaft, sondern auch in Teilsegmenten wie der Fanszene sind schichtübergreifende Gruppen die Folge. (vgl. Bremer 2003:65f)

„Das Bild des potentiell gewaltbereiten, wenig gebildeten und sozial benachteiligten Fußballfan, welches in der Öffentlichkeit skizziert wurde, kann heute kaum noch aufrechterhalten werden und traf auch damals schon nicht zu.“ (ebenda:73)

In der Berufsverteilungs-Grafik der Stichprobe ist zu erkennen, dass die Angestellten in der Stichprobe die Mehrheit stellen. An zweiter Position rangieren die Arbeiter, die drittstärkste Gruppe sind die Beamten. Wie in der Literatur beschrieben, ist das Feld der Fußballfans breit gestreut, was auch mit der empirischen Erhebung zu bestätigen ist. Dass die Angestellten in der Stichprobe überwiegen, mag auch am Anstieg der Bildung liegen.

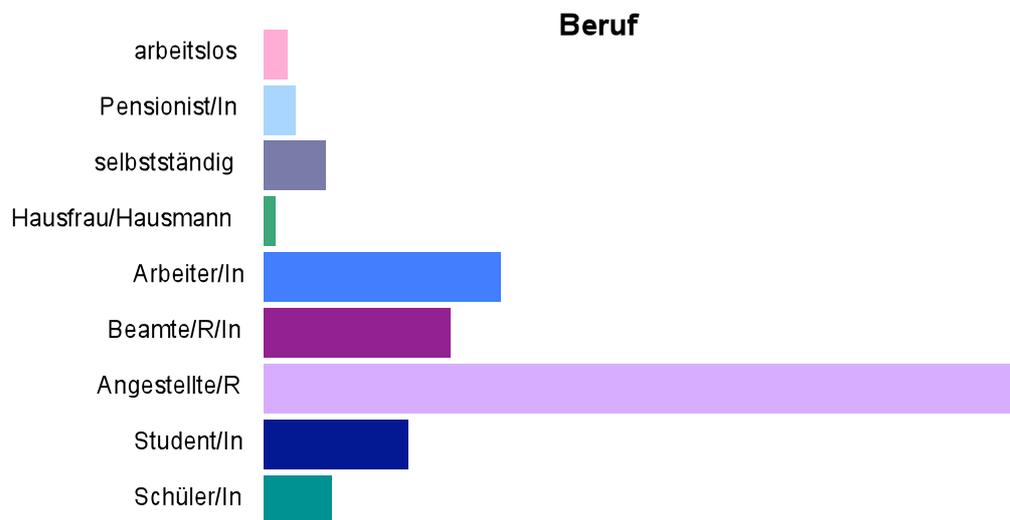


Abb. 6: Berufsverteilung

Bei der Geschlechteraufteilung bereits erwähnt, ist in der Zusammensetzung der Fans charakteristisch, dass überwiegend Männer Fußballfans sind. Obwohl ein Wandel in der Fanszene zu beobachten ist, kommen Fans (männlich) zumeist aus eher unteren Schichten der Gesellschaft. Sie entwickeln offenbar häufiger einen aggressiven Habitus. Trotz solcher Ergebnisse, ist es falsch, Gewaltbereitschaft eines Fans als eine Funktion der sozialen Schicht zu begreifen. (vgl. Dunning 2002:1147) In der Stichprobe der Erhebung sieht man, dass die Berufsverteilung nach Geschlechtern diesen sozialen Background der Schichtherkunft, der Bildungshöhe nicht bestätigt werden kann.

Einige Ergebnisse zu den Berufen: Von den Männern sind 47,4% Angestellte, bei den Frauen 54,8%. Bei den Männern sind weniger Arbeitslose in der Stichprobe, nur einer ist nicht beschäftigt. Bei den Frauen haben 3 keine Arbeit. Arbeiter sind 31 Männer, Arbeiterinnen 7 Frauen. Hausmänner sind keine in der Stichprobe, Hausfrauen gibt es 2.

Daten aus der Erhebung zur höchsten abgeschlossenen Ausbildung der Befragten (N=244) zeigen, dass 12,7% einen Pflichtschulabschluss haben, 27,5% eine Lehre absolvierten, 16,8% eine Fachschule besuchten, 14,8% über einen AHS-Abschluss verfügen, ebenso viele, also 14,8%, als höchste Ausbildung eine BHS besuchten und 12,3% Akademiker sind. Die folgende Tabelle soll die Ausbildung der Männer und Frauen veranschaulichen:

Höchste abgeschlossene Ausbildung nach Geschlecht; Ngesamt=244	Männer N=171	Frauen N=73
	Häufigkeit und <i>gültiger</i> Prozentwert	Häufigkeit und <i>gültiger</i> Prozentwert
Pflichtschule	18 10,5%	13 17,8%
Lehre	51 29,8%	16 21,9%
Fachschule	29 17,0%	12 16,4%
AHS	25 14,6%	11 15,1%
BHS	27 15,8%	9 12,3%
Hochschule/Universität	20 11,7%	10 13,7%

Tab. 2: höchste abgeschlossene Ausbildung nach Geschlecht

Im Fragebogen (Frage Nr. 14) wurde um eine Schätzung des Anteils der Medieninhalte gebeten, der mit Gewalt zu tun hat. Gebeten wurden die Probanden in Prozent zu schätzen und die Gesamtheit (also 100%) sollen alle Medieninhalte sein, welche die Befragten im Schnitt konsumieren. Hier die Einschätzung der gesamten Probanden und nach Geschlecht.

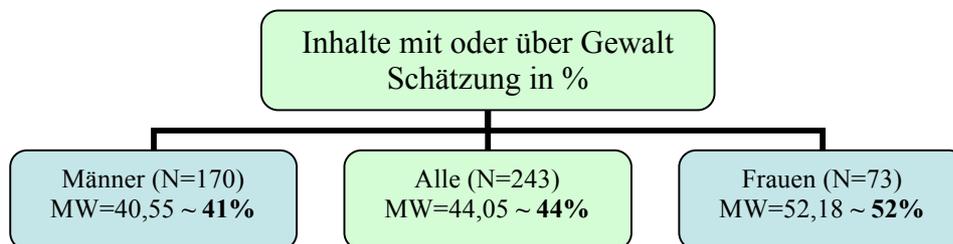


Abb. 7: Inhalte mit oder über Gewalt

Von den 243 Fragebögen, welche in die Analyse einfließen konnten, erhält man folgendes Ergebnis. Die Einschätzung der Befragten (männlich und weiblich) ergibt im Mittel 44%. Das soll heißen, die Fußballfans sind der Meinung, dass fast die Hälfte der Medieninhalte, welche sie konsumieren mit Gewalt zu tun haben. Minimum war 0% und Maximum 90%. Bei der Einschätzung der Geschlechter kam es zu ähnlichen Werten. Die Männer beurteilten die konsumierten Medieninhalte im Schnitt weniger gewalthaltig als die Frauen. Männer schätzten den Anteil auf rund 41%, Frauen hingegen auf rund 52%. Dies mag daran liegen, dass das weibliche Geschlecht etwas sensibler für violente Medieninhalte ist oder aber die Definition von Gewalt unterscheidet sich. Unter Umständen neigen Frauen dazu Inhalte schneller als violent einzustufen als Männer.

In der Literatur findet man bereits Bestätigungen folgender Annahme, „*dass Mädchen bzw. Frauen in Bezug auf die Entstehung violenter Verhaltensweisen durch Mediengewalt generell etwas weniger gefährdet betrachtet werden als Männer bzw. Jungen, dürfte auch damit zusammenhängen, dass sie eine geringere Präferenz für gewalttätige Medieninhalte aufweisen.*“ (Kunczik 2006:270) Es ist entscheidend, was der Zuschauer als Gewalt definiert und weniger, was normativ als Gewalt definiert wird. Das Wahrnehmen von Gewalt hängt also damit zusammen, was der Einzelne aufgrund seines Wissens als Gewalt sieht und darunter versteht. Es sei darauf hingewiesen, dass es auch um den Kontext geht, in dem Gewalt medial dargestellt wird. Aufgrund dessen werden womöglich violente Inhalte als weniger brutal eingestuft als im Alltag. (vgl. Hausmanninger/Bohrmann 2002:103)

Mit der Frage Nr. 12 im Fragebogen (siehe Anhang) wurde die Mediennutzung allgemein erhoben. Alles Items, sprich die Nutzung nach Zeitaufwand (Skala von 1=nie; 2=selten; 3=oft; 4= immer) der Medien TV, Radio, Zeitung, Zeitschrift und Wochenzeitung, Buch, Computer/Internet, Computer/Spiele, wurden komprimiert und brachte folgendes Ergebnis.

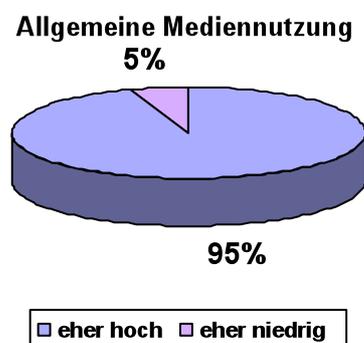


Abb. 8: Grad der allgemeinen Mediennutzung

Da die allgemeine Mediennutzung auch nach zeitlichem Aufwand abgefragt wurde – wieder nach einzelnen Medien in Stunden und Minuten (Frage Nr. 13) – wurde auch hier eine Unterteilung in hohe und niedrige Mediennutzung vorgenommen.

215 Fragebögen konnten von 244 in die Analyse miteinbezogen werden. 120 Befragte, rund 56%, haben vom Zeitaufwand her eine eher als niedrig einzustufende Mediennutzung (Berechnung anhand von Mittelwerten). 95 Fußballfans, also 44%, haben eine eher hohe Mediennutzung. Das heißt die Vergleiche von selbst eingeschätzten Wochenstunden und bei der obigen Frage einzustufenden Mediennutzungsstruktur unterscheiden sich hinsichtlich der Ergebnisse. Es wird davon ausgegangen, dass die Frage Nr.13 im Fragebogen nicht sorgfältig genug von den Probanden bearbeitet bzw. nicht verstanden wurde. Ein Indiz dafür sind die 29 unbrauchbaren Fragebögen bezüglich der Analyse von Frage 13.

Es soll an dieser Stelle jedoch nicht verabsäumt werden, die Nutzung der einzelnen Medien anzuführen. Die Nutzung wurde bereits zusammengefasst in „hoch“ und „niedrig“ Die Ausprägungen im Fragebogen „nie“ und „selten“ bzw. „oft“ und „täglich“ bilden die zwei Gruppen. Gültig sind jeweils 243 Fragebögen.

Medien	TV	Radio	Zeitung	Zeitschrift	Buch	Internet	Computer Spiele
	N=243	N=243	N=243	N=244	N=244	N=243	N=243
hoch	221	194	192	112	79	193	41
niedrig	22	49	51	132	164	50	202
	N=232	N=232	N=233	N=229	N=224	N=230	N=219
MW Zeitaufwand pro Woche	14,1 Std.	16,5 Std.	3,4 Std.	1,3 Std.	2,2 Std.	11,4 Std.	1,8 Std.

Tab.3: Mediennutzung einzeln

Wie man in Tabelle 3 sieht ist der durchschnittliche Zeitaufwand pro Woche für die Nutzung des Mediums Fernsehen am größten. Ebenso in der Skalenbewertung erreicht das Fernsehen die größte Häufigkeit. Die Nutzung von Büchern und Computerspielen hinkt im Untersuchungssample an Zuwendungsattraktivität hinterher.

Grimm hat im Werk „Fernsehgewalt“ im Sample von 522 Frauen und 520 Männern eine durchschnittliche Nutzungsdauer von 671,5 Minuten pro Woche (Frauen) und 714,9 Minuten (Männer) festgestellt. Wenn man nun die Erhebung der TV Wochenstunden umrechnet, kommt das Sample in der Arbeit auf durchschnittlich rund 850 Minuten. Grimm argumentiert, dass es auch auf das Durchschnittsalter ankommt. Das liegt hier im Sample bei 33,73 Jahren. (vgl. Grimm 1999:320) Jedenfalls kommt man zu ähnlichen Ergebnissen, der Zeitaufwand für das Fernsehen ist mit rund 850 Minuten etwas höher.

Neben der allgemeinen Mediennutzung wurde mit Frage 15 zusätzlich die **Mediennutzung hinsichtlich der Fußballthematik** erhoben. Das heißt, ob das Geschehen rund um die Mannschaft auch außerhalb der Spiele in den Medien verfolgt wird, ob Homepages der Clubs regelmäßig besucht werden usw. Insgesamt wurden sieben Statements verwendet, auf einer siebenstelligen Skala, bei welchen die Fans sich zwischen „trifft überhaupt nicht zu“ und „trifft völlig zu“ einstufen konnten. So wurde die Intensität der Mediennutzung hinsichtlich des Fußballsports erhoben.

Zunächst die Einschätzungen hinsichtlich der Aussagen a bis g. Danach in Abbildung 16 sieht man die gesamte Intensität der Mediennutzung hinsichtlich des Fußballsports. Zur Vereinfachung der Darstellung und Interpretation wurden drei Gruppen gebildet. Die erste Gruppe ist die der Fans, auf welche die Aussage eher nicht zutrifft. Die zweite Gruppe ist die der Unentschlossenen, die dritte Gruppe findet die Aussage auf sich eher zutreffend.

Wie dann auch in der Meinung zu den Medien (nächster Punkt) wurde darauf geachtet, dass die Codierung der Aussage entsprechend vorgenommen wurde. Je nachdem ob der Satz positiv oder negativ formuliert wurde, wurden die Codes von 0-6 oder eben 6-0 vergeben. N=243 bei allen sieben Unterpunkten der Mediennutzung hinsichtlich der Fußballthematik.

Mediennutzung verknüpft mit Fußball a:

„Ich verfolge das Geschehen um meine Mannschaft regelmäßig auch außerhalb der Spiele in den Medien.“

In Abbildung 9 sieht man, dass die Fans in jedem Fall die Medien dazu nutzen das Geschehen rund um die Mannschaft zu verfolgen. Scheinbar wird auf die Medien oft zurückgegriffen, wenn man nicht live dabei sein kann.

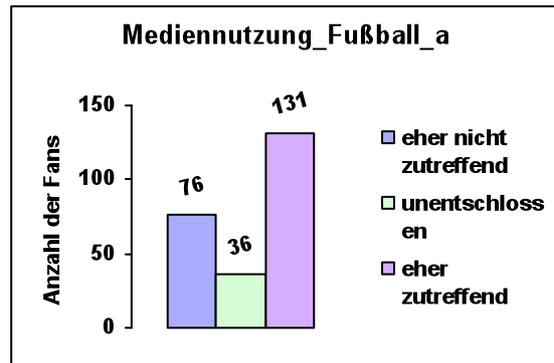


Abb.9: Mediennutzung a

Mediennutzung verknüpft mit Fußball b:

„Ich beteilige mich in Internetforen mit Fußballthematik.“

In Sachen Informations- und Meinungs austausch sind die Fans im Sample nicht sehr engagiert. Rund zwei Drittel finden die Aussage, dass sie sich in Foren beteiligen für sich als nicht zutreffend. Die Nutzung des Mediums Internet für Kommunikation zum bzw. über Fußball ist demnach nicht sehr hoch.

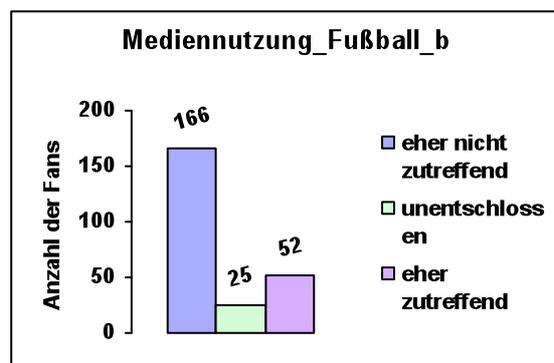


Abb. 10: Mediennutzung b

Mediennutzung verknüpft mit Fußball c:

„Ich nutze bestimmte Medien nur, um Informationen über meine Mannschaft zu erhalten“.

Wenn es darum geht, Medien für Informationen über die bevorzugte Fußballmannschaft einzuholen, sieht die Verteilung anders aus. Hier halten sich die Infosuchenden Fans und die, welche kein so großes Informationsbedürfnis zu haben scheinen ziemlich die Waage.

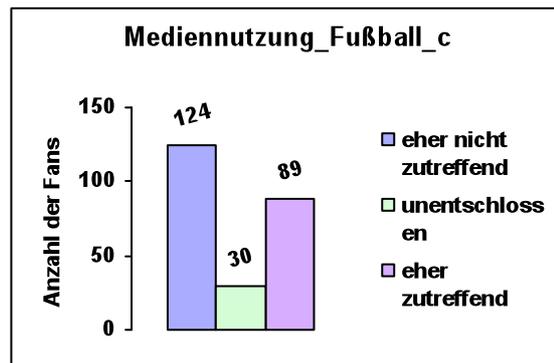


Abb. 11: Mediennutzung c

Mediennutzung verknüpft mit Fußball d:

„Ich lese so genannte Fanzines¹, Zeitschriften eines bestimmten Fußballclubs.“

Beim Lesen von Magazinen, den sogenannten Fanzines, herrscht eine ähnliche Verteilung vor wie bei der Beteiligung an Foren mit Fußballthematik. Knapp ein Viertel der Fans liest Fanzines mehr oder minder regelmäßig. Mehr als die Hälfte im Sample findet die Aussage, Magazine für Fußballfans zu lesen, auf sich eher nicht zutreffend.

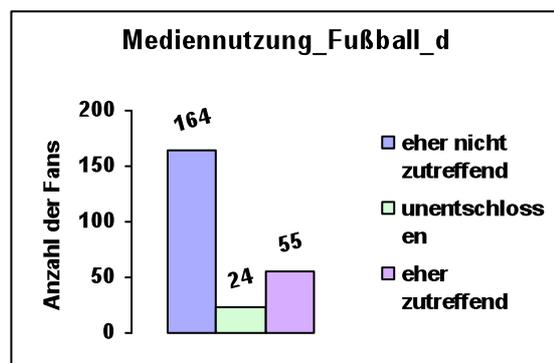


Abb. 12: Mediennutzung d

¹ Fanzines sind Zeitschriften von Fans für Fans

Mediennutzung verknüpft mit Fußball e:

„Ich verfolge Spiele überwiegend im Fernsehen und gehe weniger ins Stadion.“

Wenig überraschend ist die Statistik zu dieser Aussage. In der Zusammensetzung der Stichprobe war festzustellen, dass ein großer Teil der Fans im Sample aus einer eher ländlichen Gegend kommt. Offenbar ist es dann auch nicht so oft möglich, ein Spiel im Stadion mitzuverfolgen. Knapp über ein Drittel geht aber offenbar sehr regelmäßig ins Stadion.

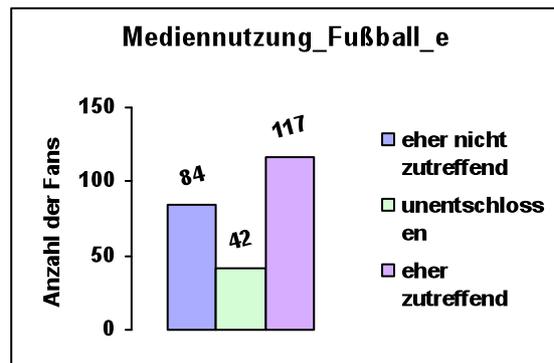


Abb. 13: Mediennutzung e

Mediennutzung verknüpft mit Fußball f:

„Wenn Fußball im Fernsehen gezeigt wird schaue ich zu, egal welche Mannschaften spielen.“

Etwas über ein Drittel der befragten Fans scheint nur der favorisierten Mannschaft im Fernsehen gerne zuzusehen. 116 Fans ist es mehr oder weniger egal, welches Spiel gezeigt wird – Hauptsache es wird Fußball gezeigt und übertragen. Das Fußballfan-Dasein scheint auch eine größere allgemeinere Bevorzugung der Sportart mit sich zu bringen.

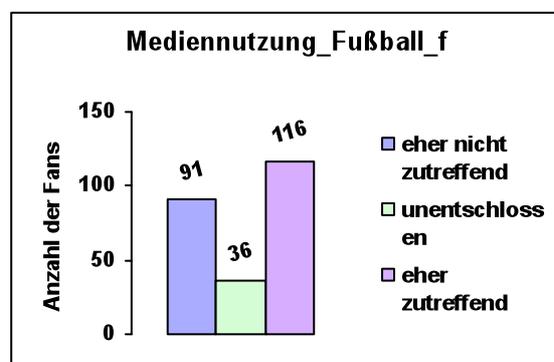


Abb. 14: Mediennutzung f

Mediennutzung verknüpft mit Fußball g:

„Ich besuche regelmäßig im Internet die Homepage eines bestimmten Fußballclubs.“

Die Statistik zur letzten Aussage zur Mediennutzung hinsichtlich der Fußballthematik zeigt, dass dem Internet wiederum (siehe Ergebnis zu Internetforen b) keine allzu große Bedeutung als „Fußballfan-Medium“ zugeschrieben wird. Über die Hälfte sind kaum auf den Websites der Lieblingsvereine unterwegs. Möglicher Schluss aus den einzelnen Items könnte sein, dass „das Fußballmedium“ schlechthin wohl immer noch das Fernsehen ist. Ich verweise an dieser Stelle auf die Ergebnisse der Literaturrecherche zur Beziehung zwischen „Medien und dem Fußballsport“ unter 4.4.

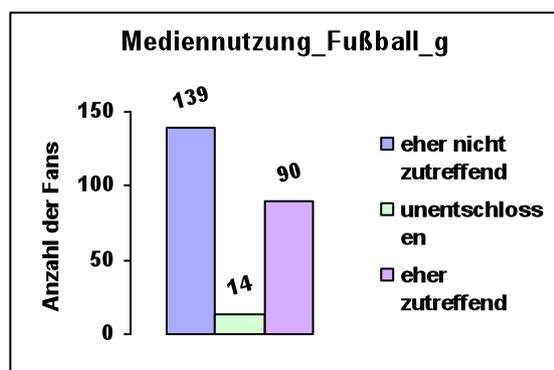


Abb. 15: Mediennutzung g



Abb. 16: Mediennutzung mit Fußballbezug

Die einzelnen Items (von a bis g) wurden zu einer „Gesamt“-Variable komprimiert, sodass sich ablesen lässt, ob die Mediennutzung rund um den Fußballsport nun eher hoch oder eher niedrig ist. Die Intensität der Mediennutzung hinsichtlich Fußballthematik gesamt veranschaulicht diese Abbildung (N=243).

Nach dem Betrachten der einzelnen Variablen mag die Statistik zur allgemeinen Mediennutzung mit Fußballbezug zunächst verwundern, weil mehr als die Hälfte eine eher hohe Mediennutzung in Verbindung mit Fußball aufweist. Dies mag daran liegen, dass die Aufteilung nun in zwei und nicht drei Dimensionen vorgenommen wurde.

In der Fragebogenerhebung wurden die **Meinungen zu Medieninhalten** anhand von sieben Aussagen abgefragt. Die Skala reichte jeweils von „ich stimme nicht zu“ bis „ich stimme völlig zu“. Zur Vereinfachung der Darstellung und Interpretation wurden drei Gruppen gebildet. Die erste Gruppe ist die der Fans, die der Aussage eher nicht zustimmen. Die zweite Gruppe ist die der Unentschlossenen und die dritte Gruppe stimmt der Aussage eher zu. Die folgenden sieben Grafiken, sollen die Zustimmung- bzw. Ablehnungstendenzen der Fußballfans zu den Aussagen veranschaulichen. Danach in Abbildung 24 erfolgt die Komprimierung der Aussagen zu den Medien, ob die Fans nun eher zustimmen oder eher ablehnen. Es wurde in den einzelnen Aussagen darauf geachtet, dass die Kodierweise den Aussagen entsprechend angepasst wurde, der Kodiervorgang wurde also der Richtung der Aussage angepasst und ja nachdem von 0-6 oder 6-0 vercodiert.

Im Anschluss an die Darstellung der Grafiken wird eine Brücke zu bestehender Literatur geschlagen. Frage Nr. 16 im Fragebogen N=243 in Aussage a bis g

Aussage a: „Medien und Journalisten geben ein wahres Bild der Fußballfans wieder.“

Die Fans scheinen das Gefühl zu haben, dass das in den Medien transportierte Bild vom Fußballfan nicht so wahrheitsgetreu ist. Dies mag daran liegen, dass die Presse schließlich sehr häufig auf „extreme“ Fußballfans fokussiert und unter Umständen auch hin und wieder aus dem Kontext reißt. (siehe 4.4)

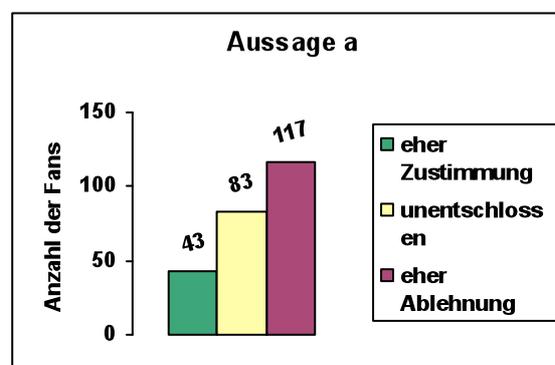


Abb. 17: Zustimmung Aussage a

Aussage b: „Fußballfans werden durch die Medien als gewalttätige Gruppe propagiert.“

Offenbar werden die Medienberichte dann doch nicht so überzeichnend gesehen, weil sich die Statistik bei dieser Aussage sehr gleichmäßig verteilt.

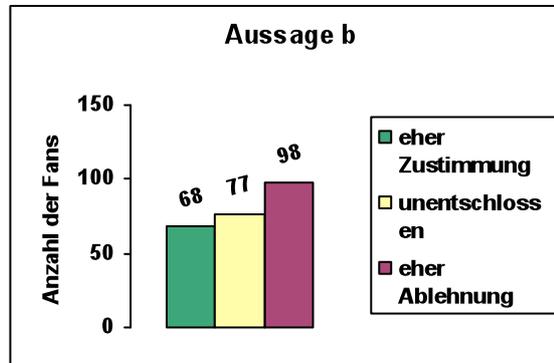


Abb. 18: Zustimmung Aussage b

Aussage c: „Das ‚Bild vom Fußballfan‘ wird in den Medien eher negativ dargestellt.“

Hier wird die Meinungstendenz von Aussage b eher unterstützt, denn auch hier empfinden die Fußballfans die Darstellung des Fans als eher weniger negativ. Eine vage Behauptung wäre, dass in österreichischen Medien oder noch übergreifender ausgedrückt, in Österreich das Gewaltproblem mit den Fußballanhängern nicht sehr groß ist, und daher auch die Medienberichte von randalierenden Fans rar gestreut sind. Dies könnte eine Erklärung sein, warum man eine eher korrekte Darstellung des „Fans“ wahrnimmt.

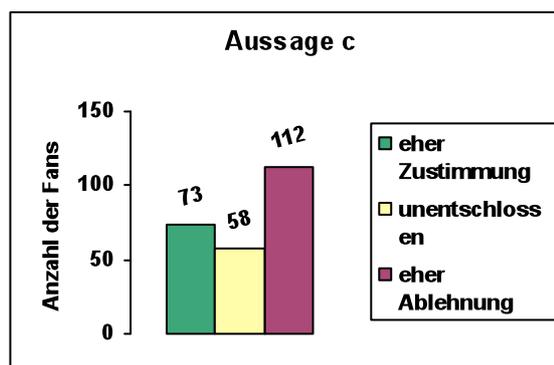


Abb. 19: Zustimmung Aussage c

Aussage d: „Gewalt im Stadion wird durch Medienberichte provoziert.“

Hier überrascht ein wenig die relativ hohe Zustimmungsrage. Das heißt, die Fans in der Befragung messen den Medien einen Einfluss auf gewalttätiges Verhalten bei. Das soll heißen, offenbar unterstellt man Medien eine Wirkung, die auch sehr negativ sein kann.

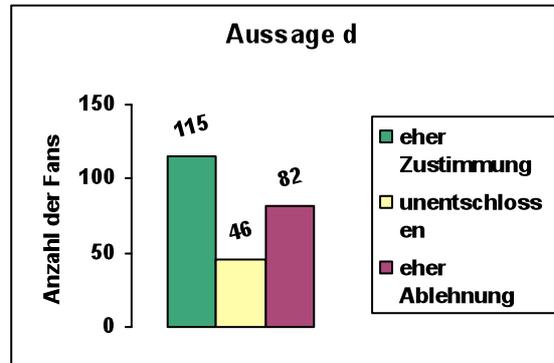


Abb. 20: Zustimmung Aussage d

Aussage e: „Die Berichterstattung in den Medien über Fußballfans ist klischeehaft.“

Die Meinungen zu Aussage b und c spiegeln sich auch in dieser Beurteilung der Behauptung wider. Fast die Hälfte der Fans (N=243) finden die Berichterstattung nicht sonderlich klischeehaft. Man bedenke aber, dass ein Viertel sowohl eher der Meinung ist, dass gewisse Stereotypen in der Medienwelt vorherrschen.

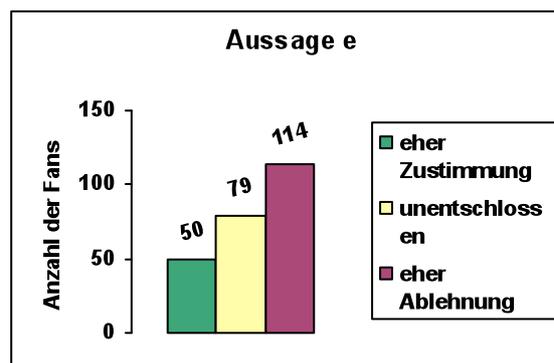


Abb. 21: Zustimmung Aussage e

Aussage f: „Journalisten können die Stimmung zw. rivalisierenden Fans anheizen.“

Interessant ist wieder eine Widersprüchlichkeit dieser Beurteilung, weil die Fans den Medien negative Einflüsse zuschreiben (Aussage d), jedoch wenn man Journalisten als Verantwortliche für ein Anheizen der Stimmung zwischen rivalisierenden Fangruppen denunziert, lehnen sie dies eher ab. Über die Gründe des Ergebnisses kann man nur mutmaßen. Vermutlich sind individuelle Erfahrungen ein großer Einflussfaktor für die Beurteilung der Aussage, und die Fans fühlten sich bisher kaum von Journalisten provoziert.

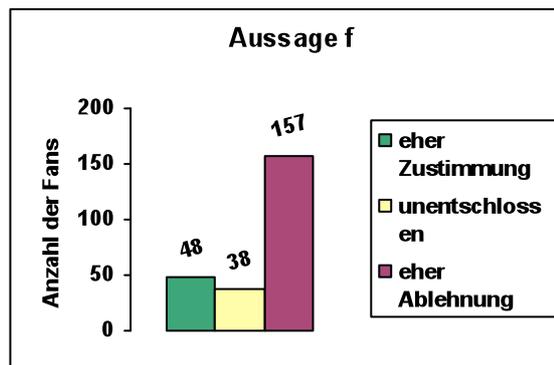


Abb. 22: Zustimmung Aussage f

Aussage g: „Fußballfans können die Medienberichterstattung beeinflussen.“

Die letzte Behauptung wird relativ ausgewogen beurteilt, wobei die Fans, welche sich eher keine Einflüsse auf die Berichterstattung vorstellen können, etwas überwiegen.

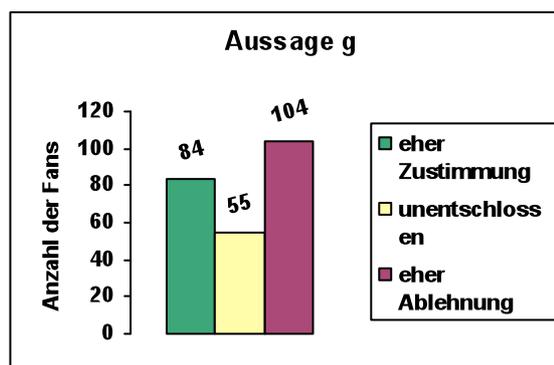


Abb. 23: Zustimmung Aussage g

In der Literatur findet man auch Befunde, die bestätigen, dass Fans besonders stark von den Möglichkeiten ihrer Einflussnahme überzeugt sind. In einer Untersuchung aus dem Jahr 1994 von Wann, Dolan, McGeorge und Allison stellte sich heraus, dass ein Zusammenhang zwischen dem Grad der Identifikation und Annahme, Zuseher können Einfluss ausüben, besteht. (vgl. Strauß 1999:2)

Die Meinungen zu den sieben Aussagen über Medien wurden einzeln abgefragt. Dann wurden die Einschätzungen der Aussagen a bis g zu zwei Gruppen zusammengefasst, um die Datenvielfalt zu verringern und die Interpretation zu erleichtern. Rund 30% von den 243 gültigen Befragten haben zusammengefasst eine eher positive Sicht auf die Medien und deren Inhalte bezüglich den Fußballsport, Fußballfans usw. Ganze 70% hingegen stehen den sieben Aussagen zu Medieninhalten eher kritischer gegenüber.

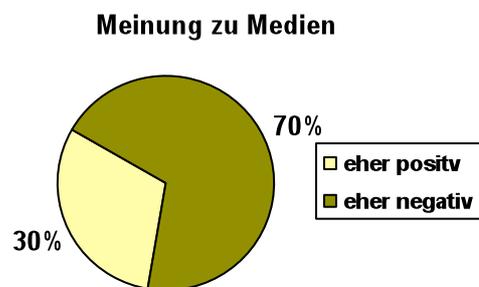


Abb. 24: Meinung zu Medien bzw. deren Inhalten

Die Fans messen den Medien einen Einfluss bei, dass diese Gewalt im Stadion provozieren können (Aussage d) wobei sie aber eher nicht daran glauben, dass Journalisten die Stimmung zwischen rivalisierenden Gruppen anheizen können (Aussage f). In der Frage, ob Fußballfans die Berichterstattung beeinflussen können, herrscht eher ein ausgewogenes Verhältnis an Meinungen vor. In der Literatur spricht man jedenfalls davon, dass Medien sehr wohl einen Anteil daran haben können, ob Fans gewalttätig reagieren oder nicht. So resümiert Bremer zur Bedeutung der Medien:

„Ausgerechnet zu den gewalttätigen Ausschreitungen trugen die Medien einen hohen Anteil bei.“ (vgl. Bremer 2003:75)

Im Jahr 1981 wurde von einer Projektgruppe des Bundesinstituts für Sportwissenschaft ein Gutachten erstellt. In diesem wurde festgehalten, dass Einstellungen zu Gewalt und Aggression im Sport durch Berichte von Zuschaueraggressionen beeinflusst werden. Außerdem nehme die Dramatisierung sportlicher Ereignisse zu. (Pilz 1984:84 zit. nach Bremer 2003:76) Gefahren lauern vor allem in der Hochstilisierung von großen Sportereignissen. Die Gemütslage der Fans kann dadurch zusätzlich angeheizt werden. (vgl. Bremer 2003:76) Dass die Medien zur Dramatisierung neigen, wurde bereits erwähnt, doch die Darstellungen in den Medien können das Gewaltverhalten auch beeinflussen. Studien nach der Fußballkatastrophe in Brüssel² bestätigen, dass es zu einer Zunahme der Brutalität in der Hooliganszene gekommen ist.

Den Medien wird des Weiteren vorgeworfen, einen neuen Fantypus geschaffen zu haben. Merkmale von Hooligans wurden überzeichnet und falsch überliefert. Im Regelfall kämpfen Hooligans nämlich ohne Waffen und Mann gegen Mann. Die Gruppierung hat eine Art Ehrenkodex – die Medien propagierten es anders. So entstand das Bild bewaffneter Randalierer, die auf alles losgehen, was sich ihnen in den Weg stellt. Die medial vermittelten Eigenschaften von „Hooligans“, übten Einfluss auf Jugendliche aus, welche den medial vermittelten Charakteristiken nacheiferten.

Das so geschaffene Bild eines Fans, der generell und gegen jeden gewalttätig wird, führte zunächst zu ansteigender Gewalt in den Stadien und somit auch zu einer Abschreckung einfacher Stadionbesucher. (vgl. Bremer 2003:75f)

In Frage Nummer 25 wurde gefragt, ob auf einen Stadionbesuch aufgrund möglicher Ausschreitungen verzichtet werden würde. Die Antworten hierzu: Von N=244 haben 142 mit Ja und 102 mit Nein geantwortet, rund 58% zu 42 %. Die Angst vor Ausschreitungen ist im Sample offenbar sehr ausgewogen verteilt, wobei der größere Anteil auf einen Stadionbesuch verzichten würde.

² 1985 kam es in Brüssel im Heyselstadion beim europäischen Pokalfinale zwischen Liverpool und Juventus Turin zu Ausschreitungen von Fußballfans. 39 Menschen verloren dabei ihr Leben. Dieser Vorfall wird als die schlimmste Fußballtragödie der Neuzeit propagiert – zumindest in Europa. (vgl. Dunning:1143)

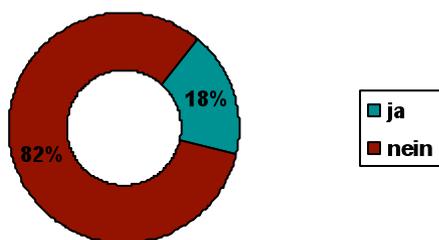
Wie viele haben nun Gewalt im Stadion bereits miterlebt? Von den 244 befragten hat beinahe die Hälfte bereits Zuschauergewalt miterlebt, 17% waren sogar schon einmal „mit-tendrin“. Zuschauergewalt miterlebt, aber nicht in unmittelbarer Nähe, haben 34% der Befragten. Lediglich 20%, 50 Personen, haben noch keine Zuschauergewalt miterlebt.

Die Zuschauergewalt kann unter Umständen für Stadionbesuche sehr abschreckend wirken. Da die Europameisterschaft unlängst im Lande gastierte, wurde nicht verabsäumt auch Meinungsdaten zu diesem Event zu sammeln. Im folgenden Unterkapitel sollen die Ergebnisse zu den EURO-2008-bezogenen Fragen veranschaulicht werden. Ebenso erfolgt ein Rückblick auf das Geschehen, inwiefern es zu Ausschreitungen oder Gewalthandlungen seitens der Fußballfans gekommen ist.

6.3.1 Exkurs: EURO 2008 in Österreich und der Schweiz

Aus gegebenem Anlass wurden in der Fragebogenerhebung auch Fragen zur EURO 2008 gestellt und Meinungen zu der Europameisterschaft erhoben. Zunächst wurde abgefragt, ob die Fans Karten für ein Spiel der Europameisterschaft erstanden haben.

Karten für die EURO2008



Hier das Ergebnis: Von den 244 Fußballfans in der empirischen Erhebung haben 43 Personen Karten erstanden, 201 Personen nicht. Knapp ein Fünftel der befragten Personen hatten Karten für die EURO 2008.

Abb. 25: Karten für EURO2008

Abgefragt wurde auch eine Einschätzung der Situation in Österreich, ob es a) in den Stadien und b) auf Fanmeilen oder Public-Viewing-Plätzen zu Ausschreitungen von Fans kommen werde. Die Antworten werden in den folgenden zwei Grafiken veranschaulicht.

Ausschreitungen Fanmeile



Abb. 26: mögliche Ausschreitungen Fanmeile

Ausschreitungen Stadion



Abb. 27: mögliche Ausschreitungen Stadion

Die Europameisterschaft im eigenen Lande verlief ohne größere Zwischenfälle relativ ruhig. In einem Interview auf oe24.at äußerte sich der Wiener Polizeipräsident Gerhard Pürstl: „Es hat super geklappt.“ Die kriminalstatistische Bilanz: Beim Raufhandel und anderen Delikten gegen die körperliche Unversehrtheit gab es sogar einen Rückgang im Vergleich zum Juni vergangenen Jahres. Insgesamt gab es laut Pürstl 108 Festnahmen wäh-

rend der EM, das entspreche einem Schnitt von fünf pro Tag. Durchschnittlich drei davon erfolgten aus verwaltungsrechtlichen Gründen, die anderen wegen Delikten im Strafrechtsbereich. Bei Sachbeschädigungen nach Ende des Finales am Sonntagabend in der Josefstadt gab es zehn Anhaltungen von deutschen Schlachtenbummlern, die offenbar „Frustfouls“ nach der Niederlage ihrer Mannschaft an Autos begangen hatten.

(vgl.: <http://www.oe24.at/zeitung/sport/euro2008/chronik/article325107.ece>)

Für große Schlagzeilen in Sachen Gewalt sorgten lediglich türkische und kroatische Fans nach dem Sieg der Türkei in Wien. Laut Polizei gab es hierbei zwölf Festnahmen. Brennpunkt der Krawalle waren die Ottakringer Straße sowie die Märzstraße in Rudolfsheim. Die Polizei betont, dass es sich um keine szenetypischen Ausschreitungen handelte: „Hooliganismus, das war es nicht.“ In Bregenz wurde ein Türke durch ein „Diabolo-Projektile“ verletzt. Die lautstarken Siegesfeiern der türkischen Fans nach dem Erfolg ihrer Mannschaft gegen Kroatien haben offenbar die Emotionen hochkochen lassen. In einer Wohnsiedlung in Bregenz-Vorkloster gab ein Unbekannter mit einem Luftdruckgewehr einen Schuss ab, dabei wurde ein 18-jähriger türkischer Fan am Kopf getroffen. Als bei der Kreuzung Ottakringer Straße/Veronikagasse die Polizei ein Aufeinandertreffen der rivalisierenden Fangruppen knapp verhinderte, wurden auch von türkischer Seite Pflastersteine gegen Kroaten und Exekutive geschleudert. Die Kroaten antworteten mit Flaschenwürfen – auch gegen Türken, die aus den Fenstern ihrer Wohnungen Fahnen schwenkten. Die Sicherheitskräfte versuchten durch Abriegelungen, Einkesselungen und punktuelle Festnahmen die Lage in den Griff zu bekommen. Erst nach knapp drei Stunden entspannte sich die Situation allmählich. Die Ausschreitungen waren offenbar von einer Minderheit angezettelt worden, die laut kroatischen Anrainern nicht aus Wien stammten. Einige Fans versuchten auch immer wieder beruhigend auf ihre aggressiven Landsleute einzuwirken. Viele in der Bundeshauptstadt ansässige Kroaten äußerten lautstark ihren Unmut und applaudierten, als die Randalierer abgeführt wurden.

(vgl. <http://www.oe24.at/zeitung/sport/euro2008/chronik/article320947.ece>)

Die EURO 2008 in Österreich und der Schweiz sorgte aber auch in anderen Ländern für Krawalle. Zum Beispiel gab es Straßenschlachten in Mostar: In der geteilten Hauptstadt der Herzegowina sind Kroaten und Bosniaken nach dem EM-Viertelfinale Kroatien gegen Türkei aufeinander los gegangen.



Bild 5: Krawalle Mostar (Bild: Reuters)

Am frühen Samstagmorgen in Mostar, der geteilten Hauptstadt der Herzegowina, zu schweren Ausschreitungen gekommen. Mehrere Dutzend Menschen, darunter vier Polizisten, wurden verletzt, wie Sprecher des örtlichen Krankenhauses bestätigten. Mehr als tausend Polizisten waren im Einsatz. Sie mussten jubelnde muslimische Bosniaken, die den Sieg ihrer türkischen Glaubensbrüder feierten, von enttäuschten Kroaten trennen. (vgl. <http://www.oe24.at/zeitung/sport/euro2008/chronik/article320972.ece>)

6.3 Deskriptive Statistik - Fortsetzung

Zum Alkoholkonsum: Gewalttätige und aggressive Fußballfans wurden oft als randalierende Trunkenbolde propagiert. In der empirischen Erhebung interessiert es nun, ob die befragten Fußballfans während eines Spiels überhaupt Alkohol konsumieren. Im Fragebogen sollten die Probanden ihren Alkoholkonsum während eines Fußballspiels einschätzen. Die vierteilige Skala reichte von „nie“ bis „fast immer“. Danach wurden die Items zusammengefasst, um zu sehen, ob der Konsum von alkoholischen Getränken hoch oder niedrig ist. Da vermutet wird, dass es hierbei geschlechtsspezifische Unterschiede gibt, wurde auch nach Geschlechtern analysiert. Von insgesamt 244 Personen der Gesamtstichprobe, weisen 119 einen eher einen niedrigen Alkoholkonsum auf, 125 einen eher hohen. Nach Geschlecht aufgeteilt ist die Verteilung eine andere. Bei den Männern haben rund 43% einen niedrigen und 57% einen hohen Alkoholkonsum, wohingegen bei den Frauen 62% eher weniger Alkoholisches konsumieren und 38% eher mehr. Das heißt Männer nehmen im Rahmen eines Fußballspiels im Schnitt mehr Alkohol zu sich als Frauen.

Interessant scheinen auch die Beweggründe, warum man sich ein Fußballspiel live ansieht. Im Fragbogen wurden die Fans gebeten sechs mögliche Motive nach Priorität zu reihen. Zur Verfügung standen folgende Beweggründe, die Fans sollten von 1 bis 6 reihen, wobei 1 als der wichtigste Grund gilt und 6 als der unwichtigste:

- „Weil mich Fußball interessiert“
- „Weil ich einen Sieg meiner Mannschaft sehen will“
- „Weil ich hier Aggressionen abbauen kann“
- „Weil ich hier Spaß und Unterhaltung finde“
- „Weil ich meine Mannschaft anfeuern will“
- „Weil ich hier Freunde treffe“

Bei dieser Frage traten die meisten unbrauchbaren Antworten auf, da die Probanden des Öfteren nicht von 1 bis 6 reiheten sondern die Ziffern doppelt oder mehrfach vergaben. Von den 244 Bögen konnten nur 199 in die Auszählung miteinbezogen werden.

Motive Fußballspiel	Interesse	Sieg	Aggression	Spaß	Anfeuern	Freunde
Rang 1	79 39,7%	24 12,1%	4 2,0%	31 15,6%	20 10,1%	37 18,6%
Rang 2	33 16,6%	37 18,6%	4 2,0%	50 25,1%	34 17,1%	39 19,6%
Rang 3	28 14,1%	38 19,1%	8 4,0%	45 22,6%	38 19,1%	40 20,1%
Rang 4	25 12,6%	48 24,1%	10 5,0%	39 19,6%	44 22,1%	31 15,6%
Rang 5	26 13,1%	46 23,1%	4 2,0%	24 12,1%	59 29,6%	35 17,6%
Rang 6	5 2,5%	3 1,5%	166 83,4%	7 3,5%	1 0,5%	14 7,0%
Fehlend	3 1,5%	3 1,5%	3 1,5%	3 1,5%	3 1,5%	3 1,5%
Sys.def.fehlend	45	45	45	45	45	45

Tab. 4: Motive für Fußballplatzbesuch

Wie in Tabelle 4 zu sehen, ist der Aggressionsabbau lediglich viermal als wichtigster Beweggrund genannt worden und 166-mal als unwichtigster Grund. Entweder erfüllt der Fußballplatzbesuch für die Probanden tatsächlich diese Funktion nicht, oder aber die auffallend häufige Reihung an die letzte Position erfolgt aus Gründen der sozialen Erwünschtheit. Jedenfalls soll noch festgehalten werden, dass „das Interesse am Fußballsport“ am häufigsten auf die erste Position gereiht wurde, also als wichtigster Grund eingestuft.

Die vier restlichen Motive für den Fußballplatzbesuch haben keine besonderen Auffälligkeiten in ihren Reihungen zu bieten. Freunde zu treffen scheint noch ein sehr beliebter Grund zu sein, denn das Motiv wurde von 76 Fans entweder als wichtigster Grund oder zweitwichtigster Grund eingestuft. Die Motive sind also ein sehr personenbezogenes Merkmal und lassen kaum Verallgemeinerungen zu. Lediglich der Aggressionsabbau „scheint“ sehr unwichtig zu sein.

6.4 Überprüfung der Hypothesen

In der vorliegenden Arbeit werden insgesamt sieben Hypothesen, welche im Zuge der Literaturrecherche gebildet worden sind, überprüft. Diese sind:

HYP1: Je niedriger Ausschließlichkeit und Intensität des Fans, desto höher ist die Aggressionshemmung.

HYP2: Je höher Intensität und Ausschließlichkeit des Fans, desto höher ist die Neigung zu aggressiven Handlungen.

HYP3: Je höher Intensität und Ausschließlichkeit des Fans sind, desto höher ist die Erlebnisorientierung.

HYP4: Je höher die Mediennutzung des Fans ist, desto höher ist die Neigung zu Gewalt.

HYP5: Je höher die Mediennutzung des Fans ist, desto niedriger ist die Erlebnisorientierung

HYP6: Je höher die Erlebnisorientierung und die Neigung zu aggressiven Handlungen, desto negativer werden die Medien beurteilt.

HYP7: Je niedriger Intensität und Ausschließlichkeit des Fans sind, desto niedriger ist die Mediennutzung.

Bevor die Hypothesen geprüft worden sind, wurde noch berechnet, inwiefern die Variablen Intensität und Ausschließlichkeit zusammenhängen.

Intensität und Ausschließlichkeit: Zwischen den Variablen „Ausschließlichkeit und Intensität“ besteht ein Zusammenhang. Gamma ist auf dem 0,01-Niveau signifikant und beträgt: 0,695. Um eine Scheinkorrelation auszuschließen wurde auch mit einer Kontrollvariable – der Variable Geschlecht – getestet. Mit der Kontrollvariable wurden ähnliche Werte ausgewiesen. Korrelationen: Spearman 0,786 N=244 Die Korrelation ist auf dem 0,01 Niveau signifikant und als hoch einzustufen. Auch unter Betrachtung der Kontrollvariable Geschlecht ließ sich ein positiver starker Zusammenhang nachweisen. Korr: 0,794 (Männer) bzw. 0,782 (Frauen). Zusätzlich wurde noch eine Probe gestartet. Und zwar, ob die Ergebnisse zu den Zusammenhängen zwischen Intensität und Ausschließlichkeit ähnlich sind, wenn die Probanden in drei Gruppen gesplittet sind. Sozusagen wurde eine Probe mit komprimierten Daten durchgeführt. Auch hier lässt sich ein Zusammenhang nachweisen und die Werte der Korrelation sind ähnlich, auf dem 0,01-Niveau signifikant: Spearman 0,665. Es lässt sich hierbei immer noch eine mittlere Korrelation feststellen.

Es wird erneut festgehalten, dass ein Zusammenhang zw. Intensität und Ausschließlichkeit des Fan-Daseins besteht – und zwar beeinflussen sich die Variablen insofern: **Je höher die Intensität ist, desto höher die Ausschließlichkeit eines Fans in Sachen Fanaktivitäten.**

HYP 1: Je niedriger Ausschließlichkeit und Intensität des Fans, desto höher ist die Aggressionshemmung.

Intensität, Ausschließlichkeit und Aggressionshemmung sind die zu testenden Variablen. Sowohl zwischen Aggressionshemmung und Ausschließlichkeit als auch zwischen Aggressionshemmung und Intensität lässt sich ein signifikanter Zusammenhang nachweisen: Gamma jeweils -0,177 bzw. -0,131. Bei beiden Variablen ist das Zusammenhangsmaß negativ. Durch die Berechnung des Zusammenhangsmaß Gamma über Kreuztabellen konnte ein Zusammenhang zwischen den Variablen Intensität und Aggressionshemmung und Ausschließlichkeit und Aggressionshemmung festgestellt werden.

Die Tabelle veranschaulicht nun die Stärke der Korrelationen zwischen den Variablen.

Korrelation N=244	Intensität Fan	Ausschließlichkeit Fan
INT/AUS/AGHE	Korr.	Korr.
Aggressionshemmung	- 0,172**	- 0,231**
**=Korrelation auf dem 0,01-Niveau signifikant		

Tab.5: Korrelationen zwischen Intensität, Ausschließlichkeit und Aggressionshemmung

Die Signifikanz bei INT/AGHE beträgt 0,007 und die Signifikanz bei AUS/AGHE beträgt 0,000. Zur Stärke und der Richtung des Zusammenhangs: die Korrelationen sind jeweils negativ und mit einem Wert zwischen 0 und 0,2 als sehr gering einzustufen. Die Korrelation zwischen Aggressionshemmung und der Intensität ist als „sehr gering“ einzustufen und die Korrelation zwischen Ausschließlichkeit und Aggressionshemmung als „gering“.

Das bedeutet, dass niedrige Werte der Variablen Intensität mit hohen Werten der Variable Aggressionshemmung einhergehen. Ebenso gehen niedrige Werte der Ausschließlichkeit mit hohen Werten der Aggressionshemmung einher.

Die Hypothese, dass die Aggressionshemmung zunimmt, je weniger intensiv der Fan sein Fanleben praktiziert, kann somit im Rahmen dieser Untersuchung bestätigt werden.

Die Hypothese, dass Aggressionshemmung höher ist, je weniger intensiv (Intensität und Ausschließlichkeit) ein Fan sein Fanleben gestaltet, **wird beibehalten**.

HYP 2: Je höher Intensität und Ausschließlichkeit des Fans, desto höher ist die Neigung zu aggressiven Handlungen.

Die zu testenden Variablen sind Intensität, Ausschließlichkeit und reaktive Aggression. Zwischen den Variablen der reaktiven Aggression und der Ausschließlichkeit bzw. der Intensität wurde ein signifikanter Zusammenhang festgestellt.

(REAG/AGHE: Gamma: 0,220; signifikant auf 0,01)

(REAG/ INT: Gamma: 0,234; signifikant auf 0,01)

Die Tabelle zeigt die ebenfalls auf dem 0,01-Niveau signifikanten Korrelationen.

Korrelation N=243	Intensität Fan	Ausschließlichkeit Fan
	Korr.	Korr.
Reaktive Aggression	0,317**	0,291**
**=Korr. Auf dem 0,01-Niveau signifikant		

Tab.6: Korrelationen zwischen Intensität, Ausschließlichkeit und Reaktiver Aggression

Es bestehen jeweils positive Korrelationen zwischen Intensität und reaktiver Aggression und zwischen Ausschließlichkeit und reaktiver Aggression. Die Korrelationen sind als „gering“ einzustufen. Hohe Werte der Variable Intensität gehen mit hohen Werten der Variable Reaktive Aggression einher. Das heißt, wenn die reaktive Aggression zunimmt, so ist auch das Fan-Dasein intensiver und Ausprägungen von Intensität und Ausschließlichkeit weisen höhere Werte auf. **Die Hypothese wird somit beibehalten.**

Die Literatur besagt, dass im Rahmen von Eskalationen jedoch die Gewalthandlungen zu meist von relativ wenigen zu Gewalt neigenden Gruppen ausgehen. Diese so genannten „Anführer“ können dann aber andere, ansonsten nicht gewaltbereite Fans mitreißen und in das Geschehen verwickeln. Kennzeichnend hierfür ist das Nachahmungsverhalten. Die weniger gewalttätig veranlagten Fans imitieren die Randalierer. (vgl. Bremer 2003:71) Typische Fans sind demnach nicht am Ausbruch von Gewalthandlungen interessiert, weichen einer Auseinandersetzung aber auch nicht aus.

Für die Hypothese 2 bedeutet das: Auch wenn in der Untersuchung nur schwache Zusammenhänge zwischen der Aggression und dem Fan-Dasein nachgewiesen wurden, können in der Realität auch Fans, deren Neigung zu Gewalt nicht sehr ausgeprägt ist, durchaus zu wütenden Randalierern werden. Der Zusammenhang weist bereits in eine Richtung, doch in der sozialen Realität muss man in jedem Fall auch den Kontext und das Umfeld zusätzlich beachten. **Im Untersuchungssample kann die Hypothese beibehalten werden.**

HYP 3: Je höher Intensität und Ausschließlichkeit des Fans sind, desto höher ist die Erlebnisorientierung.

Zur Überprüfung der Hypothese wurden die Variablen Intensität und Ausschließlichkeit und des Sensation Seeking auf Zusammenhänge überprüft. Des Weiteren werden auch die Subskalen des Sensation Seeking auf Zusammenhänge getestet.

Das Bedürfnis nach spannungsreichen Situationen, nach Action, ist ein Merkmal für Fußballfans. Vor allem aber lässt sich dieses Bedürfnis bei Hooligans wieder finden. Gewalttätigkeiten sind eine Art Ausgleich für den monotonen Alltag. (vgl. Bremer 2003:67)

„Das ‚Sensation-Seeking-Motiv‘ entsteht vor dem Hintergrund gesellschaftlicher Gegebenheiten, die der Jugendliche als monoton und unattraktiv empfindet und sich diesen entziehen will. Das ‚Sensation-Seeking-Motiv‘ ist als ein Fluchtversuch aus einem (...) Arbeitsalltag und einer Umgebung, deren größtes Kennzeichen die Monotonie ist.“ (Bremer 2003:69)

Bei den Fußballfans wird davon ausgegangen, dass Gefühle wie Spannung, Freude etc. im Alltag nicht oft erlebt werden und dieses Fehlen solcher Emotionen durch einen Stadionbesuch und das Geschehen im Stadion eine Kompensation oder Regulierung erfolgt. Die Fans sind charakterisiert durch eine gewisse Handlungsbereitschaft und der Fan sucht sich geeignete Räume, um zu handeln. Fans attackieren Anhänger der gegnerischen Mannschaft oder den Schiedsrichter verbal oder gar mit physischer Gewalt. (vgl. ebenda:69)

Provokation spielt hierbei eine entscheidende Rolle.

Bevor es zu den Ergebnissen zur Hypothesen Überprüfung kommt, sollen die Antworten bezüglich Reaktionen der Fußballfans bei Provokationen veranschaulicht werden.

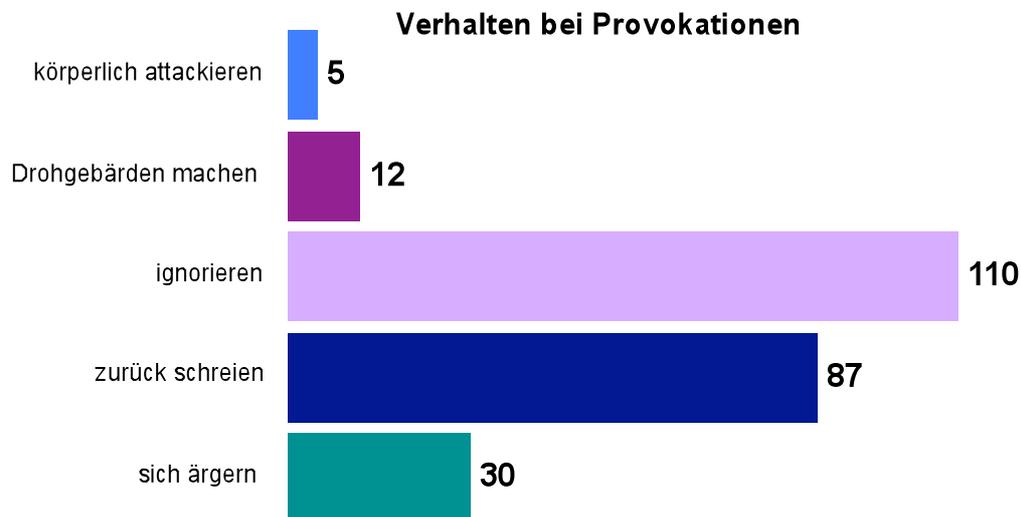


Abb. 28: Verhalten bei Provokationen

Im obigen Balkendiagramm sieht man, dass die Mehrheit der Fußballfans mit Ignoranz reagiert, wenn sie provoziert wird. Die Fans, welche ignorieren, machen fast die Hälfte aus, nämlich rund 45%. Hingegen geben 2% der Befragten zu, den Provokateur auch körperlich zu attackieren. Die verbale Alternative, im Sinne von schreien, wählen rund 38% der Probanden. Als Provokationsmittel gelten nach Bremer Sprechchöre und Gebärden, aber auch die Kleidung. Durch das Tragen von Trikots, Kappen oder Schals des favorisierten Vereins wird die Identifizierung mit dem Verein nach außen getragen. Dies symbolisiert Abgrenzung und führt direkt oder indirekt zu Konfrontation, aufgrund verschiedener Meinungen. (Bremer 2003:69f)

In der darauffolgenden Frage ging es darum zu erfahren, wie sich die Befragten nun bei tatsächlicher Ausübung von Gewalt verhalten.

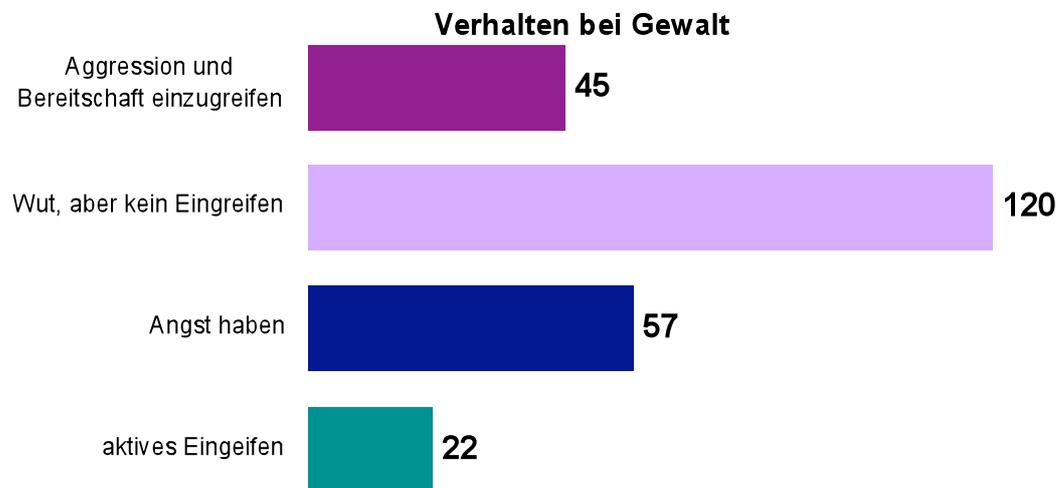


Abb. 29: Verhalten bei Gewalt

Wie man im Balkendiagramm sehen kann, halten sich die Fußballfans eher zurück, wenn es zu Gewalt kommt. Von den 244 Fans werden 120 davon zwar wütend, greifen aber nicht aktiv ins Geschehen ein. Interessant am Befund ist, dass doch 22 Fans eingestehen, in solch einer Situation auch aktiv ins Geschehen einzugreifen. Sei es nun um zu ordnen, zu helfen, zu schlichten oder eben selbst Gewalt auszuüben.

Wenn man noch diejenigen Fans hinzuzählt, die zumindest die Bereitschaft bekunden auch einzugreifen, werden die Zahlen noch alarmierender. Denn dann sind es 67 Fans, die einer körperlichen Auseinandersetzung nicht aus dem Weg gehen würden. Das ist ein Viertel der Fußballfans in der gesamten Stichprobe.

Nun aber zurück zur Überprüfung der Hypothese, dass Erlebnisorientierung und Fantum zusammenhängen. Ein Zusammenhang bei der Testung der Variablen konnte lediglich zwischen SSD und INT bzw. AUS nachgewiesen werden. Hier die Korrelationswerte:

Korrelation, N=244	Intensität Fan	Ausschließlichkeit Fan
	Korr	Korr
SS gesamt	k.S.	k.S.
SST	k.S.	k.S.
SSE	k.S.	k.S.
SSD	0,173**	0,140*
SSB	k.S.	k.S.
*=Korr auf dem 0,05-Niveau signifikant **= Korr auf dem 0,01-Niveau signifikant k.S.= keine Signifikanz		

Tab.7: Korrelationen Grad des Fanlebens und Erlebnisorientierung

Es konnten also keine Zusammenhänge zwischen der Intensität, der Ausschließlichkeit und dem Sensation Seeking nachgewiesen werden. Jedoch kann ein Zusammenhang zwischen den beiden Variablen INT und AUS und SSD, der Enthemmung, nachgewiesen werden. Die Korrelationen sind positiv und als sehr gering einzustufen. **Die Hypothese** muss somit verworfen werden und **kann nur in einem kleinen Teilbereich verifiziert werden**.

Bei der Subskala der Enthemmung kann man als Ergebnis festhalten: Die Enthemmung nimmt höhere Werte ein, wenn auch die Intensität und Ausschließlichkeit des Fans höher sind. Die Erlebnisorientierung selbst (SS) hat im Untersuchungssample keinen Einfluss auf das Fantum. **Die Hypothese 3 wird verworfen**, die Nullhypothese angenommen: Es besteht kein Zusammenhang zwischen dem Grad des Fanlebens und der Erlebnisorientierung.

Im Anschluss wurde aus Interesse der Zusammenhang zwischen reaktiver Aggression, Aggressionshemmung und dem Sensation Seeking getestet. Zunächst wurde getestet, ob es überhaupt Zusammenhänge gibt. Im Falle die Testwerte weisen einen Zusammenhang aus, wurden die Korrelationen errechnet. Der Zusammenhang zwischen Erlebnissuche mit Aggressionen und Aggressionshemmung wird in der nächsten Tabelle veranschaulicht.

SSgesamt und REAG Gamma= 0,116; SSgesamt und AGHE Gamma= -,0,198
 SST und REAG kein Zusammenhang; SST und AGHE kein Zusammenhang
 SSE und REAG kein Zusammenhang; SSE und AGHE kein Zusammenhang
 SSD und REAG Gamma= 0,168; SSD und AGHE Gamma= -0,240
 SSB und REAG Gamma=0,140; SSB und AGHE Gamma= -0,167

Korrelationen, N=244 (bei REAG) N=243 (bei AHGE)	Reaktive Aggression	Aggressionshemmung
	Korr	Korr
SS gesamt	0,143*	-0,246**
SST	k.S.	k.S.
SSE	k.S.	k.S.
SSD	0,170**	-0,241**
SSB	0,140*	-0,163
*=Korr auf dem 0,05-Niveau signifikant **= Korr auf dem 0,01-Niveau signifikant k.S. = keine Signifikanz		

Tab. 8: Zusammenhang von Erlebnissuche mit Aggression und Aggressionshemmung

Die Sensation Seeking Skala und die reaktive Aggression weisen eine positive Korrelation aus. In diesem Sample von N=244 ist die Erlebnissuche schwach positiv mit der Variable reaktive Aggression und etwas stärker negativ mit der Aggressionshemmung (Sample N=243). Die Subskala SSD, der Enthemmung, weist die „stärksten“ Zusammenhänge auf. Reaktive Aggression und Erlebnisorientierung haben eine sehr geringe Korrelation. Aggressionshemmung und Erlebnisorientierung eine geringe Korrelation.

Grimm hat in seinem Buch „Fernsehgewalt“ ebenso die Zusammenhänge dieser Variablen getestet. Wenn man die dazugehörige Tabelle mit der obigen dieser Arbeit vergleicht, kann man interessante Parallelen feststellen. Grimm konnte zwar bei allen Subskalen signifikante Korrelationen nachweisen, doch vergleicht man die Korrelationen die im Sample dieser Arbeit eruiert wurden mit denen in der Erhebung in „Fernsehgewalt“, so ist die Lagerung der Korrelationen ähnlich. (vgl. Grimm 1999:206)

Die Subskala Enthemmung weist in beiden Untersuchungen die „höchsten“ Korrelationen auf. Die reaktive Aggression und die Erlebnissuche korrelieren vorrangig positiv miteinander und die Aggressionshemmung und Erlebnissuche weisen stets negative Korrelationen auf. Die Subskala SDD lässt den gleichen Rückschluss zu, dass die Erlebnissuche (vor allem in der Variable der Enthemmung) mit einer erhöhten reaktiven Aggression verbunden ist. Gleichzeitig ist die Aggressionshemmung niedriger.

Man kann, wie Grimm festhält, aber nicht einfach schlussfolgern, dass Aggressivität steigt oder sinkt, je nachdem ob erlebnisorientierter Gewaltkonsum erfolgt. (vgl. Grimm 1999:206)

Befunde zum Sample (N=243 bzw. 244):

- Die Erlebnisorientierung ist höher, je höher die reaktive Aggression ist.
- Die Erlebnisorientierung ist höher, je niedriger die Aggressionshemmung ist.
- Erlebnissuche ist also mit höherer Aggressivität und mit niedrigerer Aggressionshemmung verbunden.

HYP 4: Je höher die Mediennutzung des Fans ist, desto höher ist die Neigung zu Gewalt.

Zur Überprüfung der Hypothese, ob die Mediennutzung und die Neigung zu Gewalt zusammenhängen, wurden die Variablen Mediennutzung und reaktive Aggression getestet. Es konnte kein Zusammenhang festgestellt werden (Signifikanz: 0,916). **Die Hypothese wird verworfen.** Die Nullhypothese wird angenommen: Es gibt keinen Zusammenhang zwischen Mediennutzung und der Neigung zu Gewalt.

Betont sei hier wiederum, dass zumindest in dem vorliegenden Untersuchungssample kein Zusammenhang nachgewiesen werden konnte. Diese Aussage bzw. Feststellung soll aber nicht im leeren Raum schweben. Nach Überlegungen wurden dann die einzelnen Medien – zum Beispiel die Mediennutzung im Bezug aufs Fernsehen etc. fokussiert.

Tatsächlich kamen Befunde zu Tage, welche die Hypothese, wenn man sie systematisch zerlegt, in Teilen bestätigen. Zusammenhänge ergaben sich bei der abgeleiteten Hypothese:

Je höher die Nutzung des Mediums Fernsehen, desto höher ist die Neigung zu Gewalt.

Gestestet wurden die Mediennutzung im Bezug auf Fernsehen und die reaktive Aggression. N=242 Zusammenhangsmaß Signifikanz: 0,014; Gamma: 0,172 Korrelationskoeffizient: 0,154. Die Korrelation mag zwar nur eine schwache sein, ist aber auf dem 0,05-Niveau signifikant. (Signifikanz: 0,016) Der Befund dieser Überprüfung entspricht in jedem Fall der populären Meinung von Wechselbeziehungen zwischen Fernsehen und Aggression. Des Weiteren stützt er die Stimulationsthese (siehe Seite 9).

HYP 5: Je höher die Mediennutzung des Fans ist, desto niedriger ist die Erlebnisorientierung.

Zwischen Mediennutzung und Erlebnisorientierung konnten keine Zusammenhänge festgestellt werden. **Die Hypothese wird verworfen.**

Im Anschluss wurde auch die Mediennutzung in Sachen Fußball mit dem Sensation Seeking und der reaktiven Aggression getestet. Das ist jene Mediennutzung, die der Fan aufweist, wenn er Medien nur aufgrund von Fußball nutzt. Also das Lesen von Fanzines, Mitverfolgen von Live-Übertragungen im Fernsehen, die Beteiligung an Fußballforen im Internet etc. Mit der Erlebnisorientierung konnten ebenfalls keine Zusammenhänge nachgewiesen werden. Jedoch mit der reaktiven Aggression (N=243). Die Signifikanz des Zusammenhangs ist auf dem 0,01-Niveau gültig. Gamma: 0,210

Die Korrelation zwischen der Nutzung der Medien in Sachen Fußball und der reaktiven Aggression ist ebenso auf dem 0,01-Niveau signifikant. Korr.: 0,299

Die Korrelation ist positiv und gering, aber signifikant.

Eine abgeleitete Hypothese, welche bestätigt werden könnte wäre demnach:

Je höher die Mediennutzung in Bezug auf Fußball, desto höher die Neigung zu Gewalt.

HYP 6: Je höher die Erlebnisorientierung und die Neigung zu aggressiven Handlungen, desto negativer werden die Medien beurteilt.

Zur Prüfung der Hypothese wurden die Variablen Sensation Seeking, reaktive Aggression und Medienbeurteilung getestet. Die Meinung zur Mediennutzung wurde im Datensatz bereits zusammengefasst.

Die Ergebnisse: Weder die Erlebnisorientierung gesamt noch die Subskalen lassen auf signifikante Zusammenhänge mit der Medienbeurteilung schließen.

Aber die Zusammenhangsmaße zwischen der Meinung über die Medien und der reaktiven Aggression sind signifikant auf dem 0,01-Niveau. ($0,006$). Gamma: $0,133$

Die Korrelationen sind ebenfalls auf dem 0,01-Niveau signifikant ($0,005$).

Der Korrelationskoeffizient ist positiv und beträgt $0,181$.

Die Hypothese 6 kann **teilweise verifiziert** werden. Die Nullhypothese gilt für Erlebnisorientierung und Medienbeurteilung, es gibt keinen Zusammenhang zwischen beiden.

Die **Teilergebnisse** lassen folgende Schlussfolgerungen zu: Es gibt einen Zusammenhang zwischen der reaktiven Aggression und der Medienbeurteilung.

Die Korrelation zwischen reaktiver Aggression und Medienbeurteilung ist sehr gering und positiv. Das heißt: hohe Werte der Aggression gehen mit hohen Werten der Medienbeurteilung einher. Umgelegt auf die Hypothese bedeutet das: je höher die reaktive Aggression, desto „höher“ die Medienbeurteilung. Aufgrund der verwendeten Skalen in der Medienbeurteilung heißt dies: Je höher die Aggression, desto negativer werden die Medieninhalte beurteilt, weil die Skalierung im Fragebogen so gewählt ist, dass höhere Werte (Skala von 0 bis 6) eine negative Einstellung zu Medien widerspiegeln.

Je höher die Bereitschaft aggressiv zu handeln, desto negativer werden Medien beurteilt.

HYP 7: Je niedriger Intensität und Ausschließlichkeit des Fans sind, desto niedriger ist die Mediennutzung.

Die allgemeine Mediennutzung wurde mit den Variablen Intensität und Ausschließlichkeit getestet. Zusammenhänge konnten sowohl mit der Intensität als auch mit der Ausschließlichkeit nachgewiesen werden. Gamma ist beide Male auf dem 0,01-Niveau signifikant.

Med_nutz/INT: 0,215 Med_nutz/AUS: 0,165

Signifikanz der Korrelationen: Med_nutz/INT: 0,000 Med_nutz/AUS: 0,005

Korrelation N=244	Intensität Fan	Ausschließlichkeit Fan
INT/AUS/AGHE	Korr.	Korr.
Mediennutzung	0,242**	0,181**
**=Korrelation auf dem 0,01 Niveau signifikant		

Tab.9: Korrelationen Mediennutzung und Fan - Dasein

Die Korrelationen ist unter beiden Variablen positiv. Das heißt, höhere Werte der Mediennutzung gehen mit höheren Werten von INT und AUS einher. Niedrige Werte mit niedrigen Werten. **Die Hypothese**, je niedriger die Mediennutzung, desto weniger ist das Fan-Dasein, **wird beibehalten.**

6.5 Zusammenfassung der Ergebnisse

Zu Beginn der Arbeit stand die Frage offen, welchen Einfluss die Variablen Mediennutzung, Erlebnisorientierung und subjektive Wahrnehmung von subjektiven Medieninhalten auf die Gewaltfrage bei Fußballfans haben könnten.

Noch einmal die Frage aus Kapitel 2.1: Welche Rolle spielen Mediennutzung, Erlebnisorientierung, Fantypus und subjektive Wahrnehmung von Medieninhalten in der Gewaltfrage bei Fußballfans? Ziel war es, etwaige Zusammenhänge zwischen den – in der Abbildung unterhalb veranschaulichten – Bereichen zu eruieren.

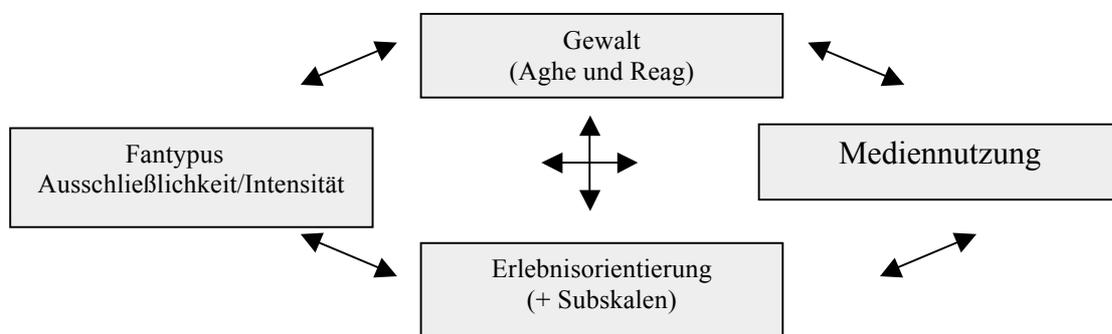


Abb. 30: mögliche Einflüsse Sport-Medien-Gewalt

Anhand der Analysen im Rahmen der vorliegenden Arbeit und anhand der Daten, welche mittels Fragebogen erhoben worden sind, kann man folgende Befunde nennen³:

Der **Fantypus** – die **Intensität und die Ausschließlichkeit** korrelieren mit der **Mediennutzung** positiv. Wenn das Fantum stärker ausgeprägt ist, das heißt die Merkmale der Intensität und Ausschließlichkeit stärker ausgeprägt sind und demnach hohe Werte aufweisen, dann ist auch die Mediennutzung höher. Beziehungsweise: Niedrige Mediennutzung korreliert positiv mit niedriger Fanintensität.

³ Nur auf dem 0,01 oder 0,05 signifikante Zusammenhänge werden erläutert

Der **Fantypus** korreliert ebenso mit der **Gewalt**. Mit der Aggressionshemmung negativ, das heißt, wenn Intensität und Ausschließlichkeit hoch sind, ist die Aggressionshemmung niedriger. Mit der reaktiven Aggression ist eine positive Korrelation festzustellen. Ist der Fan sehr engagiert im Fan-Dasein, ist die Neigung zu Aggressionen höher.

Der **Fantypus** und die **Erlebensorientierung** weisen keine signifikanten Zusammenhänge auf, jedoch aber ein Item der Subskala, die Enthemmung, auch **SSD**. Diese korreliert positiv mit dem Fantypus. Dies wiederum bedeutet, je hochgradiger ein Fan in den beiden Merkmalen, welche ihn definieren, Ausprägungen hat, desto höher ist seine Enthemmung.

Zur **Erlebensorientierung** und den anderen Bereichen: Es ließen sich Korrelationen zwischen dem Sensation Seeking und der Gewalt nachweisen. Mit **Aggressionshemmung** negative, mit der **reaktiven Aggression** positive. Das erlaubt die Schlussfolgerung, dass erhöhte Erlebensorientierung mit erhöhter Aggression und niedrigerer Enthemmung einhergeht. Zwei der vier Subskalen weisen ebenso signifikante Zusammenhänge mit Gewalt aus. Und zwar SSD (Enthemmung) und SSB (Neigung zu Langeweile/Ungeduld). Die Korrelation ist jeweils negativ mit Aggressionshemmung und positiv mit reaktiver Aggression. Die Tendenz zu Enthemmung ist erhöht, je höher die reaktive Aggression ist und je niedriger die Aggressionshemmung. Die Tendenz, zu Langeweile zu neigen, ist erhöht, je höher die reaktive Aggression und je niedriger die Aggressionshemmung.

In der Beziehung zwischen **Gewalt** und **Mediennutzung** konnten keine Zusammenhänge aufgedeckt werden, jedoch in einem Teilbereich. Es wurde eine positive signifikante Korrelation zwischen der **Fernsehnutzung** und der reaktiven Aggression festgestellt. Für das Sample kann man schlussfolgern, dass höherer TV-Konsum mit erhöhter Aggressionsbereitschaft einhergeht.

Die **reaktive Aggression** korreliert ebenso positiv mit der **Medienbeurteilung**. Was heißen mag: je höher die Bereitschaft ist, Gewalt auszuüben, desto negativer werden die Medien samt ihren Inhalten beurteilt.

Die Mediennutzung und die Erlebnisorientierung wiesen keine Korrelationen aus. Ein Befund, der Zusammenhänge mit der Mediennutzung noch liefert, ist die Beziehung zwischen **Mediennutzung** hinsichtlich **Fußballthematiken** und der **reaktiven Aggression**. Die Korrelation ist positiv, was bedeutet: Je mehr die Medien von den Fans genutzt werden um Informationen zu Fußball zu erhalten etc., desto höher ist ihre Aggressionsbereitschaft.

Das sind die statistisch relevanten Ergebnisse und Erkenntnisse aus der empirischen Analyse in der vorliegenden Arbeit. Hinzugefügt sei noch die Anmerkung, dass die in den Ergebnissen aufgelisteten Einflüsse zwar signifikant sind, jedoch überwiegend in den Interpretationsbereich von sehr geringen bis maximal mittleren Korrelationen fallen.

7. FAZIT und AUSBLICK

Im Rahmen der vorliegenden Magisterarbeit war eines der Ziele, Zusammenhänge zwischen Sport-Medien-Gewalt mittels empirischer Analysen aufzuzeigen. Grundlage für jene Analyse ist eine empirische Erhebung unter Fußballfans anhand eines Fragebogens. 244 ausgefüllte Fragebögen konnten in die Analysen miteinbezogen werden. Die daraus resultierenden Ergebnisse, sowohl deskriptiver als auch analytischer Natur, sind in den vorangegangenen Kapiteln 6.3 und 6.4 aufgelistet und erörtert. Die Hauptergebnisse und Erkenntnisse der Arbeit sind unter 6.5 nachzulesen. Die Hypothesen, welche der Arbeit zugrunde liegen, wurden teils bestätigt und teils verworfen.

Abschließend kann man resümieren, dass Einflussvariablen und deren Einflussrichtung eruiert werden konnten. Nicht nur die Literatur zeigt, dass die Bereiche bzw. Teilbereiche aus Sport-Medien-Gewalt zusammenspielen und auch einen statistisch relevanten Einfluss nehmen können. Die Analysen anhand des eigenständig erhobenen Samples bekunden einige ähnliche Zusammenhänge.

Ein weiteres Ziel war es, die Fußballfans zu typisieren, anders zu kategorisieren als in bisheriger Literatur. Hier gelang es vier Fantypen zu eruieren, welche sich über die Variablen „Intensität“ und „Ausschließlichkeit“ definieren bzw. in den Graden der Merkmalsausprägungen. Anhand der vier Typen, besser gesagt der vier unterschiedlichen Fangruppen, wurden weitere Charakteristika aus der Fragebogenerhebung zugeordnet. Die Gruppen wurden nach den Merkmalen Sensation Seeking, reaktive Aggression und Mediennutzung weiter aufgesplittet. Dies führte letztendlich zu einer weiteren Ausdifferenzierung der Fantypen, welche aber nur im Rahmen der Arbeit Gültigkeit ausweist. Für konkretere Behauptungen und Aussagen über Fußballfans hinsichtlich Intensität und Ausschließlichkeit des Fanlebens, müssten, wie bereits erwähnt, weitere Analysen mit homogeneren Gruppen durchgeführt werden.

Im Bezug auf die wissenschaftliche Forschung in der Kommunikationswissenschaft ist „Langzeitanalyse“ das große Stichwort für die zukünftige Forschung im Themenfeld Medien-Gewalt-Sport. Mit Hilfe einer Grundlage aus kombinierten fundierten Theorien kann die Wissenschaft in diesem Themengebiet zu brauchbaren Ergebnissen kommen. Die eine allumfassende Theorie wird es nicht geben, dazu sind die Rahmenbedingungen viel zu komplex, doch eine Orientierung in Richtung von Theorien, die eine geringere Reichweite besitzen, könnte der Schlüssel zu allgemeineren Aussagen sein. Ebenso ist die Wissenschaft dazu aufgerufen, mehr Anschlussuntersuchungen durchzuführen und mehr Falsifizierungsversuche zu unternehmen. Diese Tätigkeiten sind eher Ausnahme als Regel.

Ich möchte die vorliegende Arbeit mit einem Satz schließen, der im Werk „Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven“ aus dem Jahr 2002 zu finden ist und treffend mahnt, welche Wege die Wissenschaft in Zukunft nicht beschreiten soll. In diesem Sinne spreche ich mich – auch wenn in der Wissenschaft oft Geld für Studien fehlt – für mehr empirische Forschungen aus. Für das Entdecken von neuen Zusammenhängen und das sorgfältige(re) Überprüfen und Analysieren von vorhandenen Untersuchungen – vor allem im Bereich der Studien zur Erforschung des Themenfeldes Sport-Medien-Gewalt.

*„Schlechte Studien werden nun einmal nicht dadurch besser,
dass man sie immer wieder zitiert oder
unkritisch einer ‚Meta-Analyse‘ unterzieht.“
(Hausmanninger/Bohrmann 2002:152)*

8. BIBLIOGRAFIE

8.1 Literaturverzeichnis

B ü h l, Achim (2008): SPSS 16 Eine Einführung in die moderne Datenanalyse. Pearson Studium: München

B u r k a r t, Roland (2002): Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft. Böhlau Verlag: Wien u.a.

B r e m e r, Christoph (Hg.) (2003): Fußball ist unser Leben!? Ein Zuschauersport und seine Fans. Diplomica, Band 10. Tectum Verlag: Marburg

B r u n s, Thomas (1998): Struktur, Rezeption und Wirkung von Gewalt in der Sportberichterstattung. In: LOOSEN, Wiebke (1998): Die Medienrealität des Sports . Dt. Univ.-Verl.: Wiesbaden, 167-181

D u n n i n g, Eric (2002): Gewalt und Sport. In: H e i t m e y e r, Wilhelm (2002): Gewalt. Internationales Handbuch der Gewaltforschung. Westdeutscher Verlag: Wiesbaden, 1130-1152

E l i a s, Norbert/ D u n n i n g, Eric (Hg.) (2003): Sport und Spannung im Prozeß der Zivilisation. Baden-Baden

F r i e d r i c h s e n, Mike/ J e n z o w s k y, Stefan, Gerhard (1995): Methoden und Methodologie: ein Vergleich ausgewählter Studien der 90er Jahre zur Gewalt in den Medien. In: F r i e d r i c h s e n, Mike/ V o w e, Gerhard (Hg.) (1995): Gewaltdarstellungen in den Medien. Theorien, Fakten und Analysen. Studien zur Sportsoziologie Band 6. Westdeutscher Verlag: München, 292-325

F r i e d r i c h s e n, Mike/ V o w e, Gerhard (Hg.) (1995): Gewaltdarstellungen in den Medien. Theorien, Fakten und Analysen. Studien zur Sportsoziologie Band 6. Westdeutscher Verlag: München

- F r e d e r i c i, Markus R. (1998): Sportbegeisterung und Zuschauergewalt. Eine Empirische Studie über Alltagstheorien von Sportlerinnen und Sportlern. LIT: Münster
- G r i m m, Jürgen (1999): Fernsehgewalt. Zuwendungsattraktivität, Erregungsverläufe, sozialer Effekt. Zur Begründung und praktischen Anwendung eines kognitiv-physiologischen Ansatzes der Medienrezeptionsforschung am Beispiel von Gewaltdarstellungen. Westdeutscher Verlag: Opladen/Wiesbaden
- G r i m m, Jürgen (2002): Wirkungsforschung II: Differentiale der Mediengewalt – Ansätze zur Überwindung der Individualisierungs- und Globalisierungsfälle innerhalb der Wirkungsforschung. In: H a u s m a n n i n g e r, Thomas/ B o h r m a n n, Thomas (Hg.) (2002): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. Wilhelm Fink Verlag: München 160-176
- H a u s m a n n i n g e r, Thomas/ B o h r m a n n, Thomas (Hg.) (2002): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. Wilhelm Fink Verlag: München
- H e i t m e y e r, Wilhelm (2002): Gewalt. Internationales Handbuch der Gewaltforschung. Westdeutscher Verlag: Wiesbaden
- H o r a k, Roman/ M a d e r t h a n e r, Wolfgang (1997): Mehr als ein Spiel. Fußball und populäre Kulturen im Wien der Moderne. Löcker Verlag: Wien
- H o r a k, Roman/ M a r s c h i k, Matthias (1997): Das Stadion – Facetten des Fußballkonsums in Österreich. Eine empirische Untersuchung. WUV- Universitätsverlag: Wien
- J a n s s e n, Jürgen/ L a a t z, Wilfried (2003): Statistische Datenanalyse mit SPSS für Windows. Eine anwendungsorientierte Einführung in das Basissystem und das Modul Exakte Tests. Springer Verlag: Berlin u.a.
- K l i m e n t, Tibor (1995): Showdown für die Medien? Zum Wechselverhältnis zwischen Protestgewalt und Medienberichterstattung. In: F r i e d r i c h s e n, Mike/ V o w e, Gerhard (Hg.) (1995): Gewaltdarstellungen in den Medien. Theorien, Fakten und Analysen. Studien zur Sportsoziologie Band 6. Westdeutscher Verlag: München, 259-284

- K ö n i g, Thomas (2002): Fankultur: eine soziologische Studie am Beispiel des Fußballfans. Studien zur Sportsoziologie Band 11. LIT Verlag: Münster
- K ü b e r t, Rainer (1994) : Fußball, Medien und Gewalt : medienpädagogische Beiträge zur Fußballfan-Forschung. KoPäd Verl: München
- K u n c z i k, Michael u.a (2006): Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. Böhlau Verlag: Köln u.a.
- L e h m k u h l, Ulrike (Hg) (1994): Gewalt in der Gesellschaft. Ernst Reinhardt Verlag: München
- L o o s e n, Wiebke (1998): Die Medienrealität des Sports . Dt. Univ.-Verl.: Wiesbaden
- L u k e s c h, Helmut (2002): Gewalt und Medien. In: H e i t m e y e r, Wilhelm (2002): Gewalt. Internationales Handbuch der Gewaltforschung. Westdeutscher Verlag: Wiesbaden, 639-675
- M a r i n i t s c h, Mathias (2006): Vom „Wiesenkick“ zum „Massenfanomen“. Diplomarbeit: Wien
- M ö n n i c h, Irmgard/ J U N G, Klaus (Hg.) (1984): Brutalisierungserscheinungen im Sport. Darstellung und Erklärungsversuch von Gewalt im Umfeld des Sports. IDEA Verlag: Puchheim
- N e u h o l d, Markus (2008): Subkulturen der Jugendgewalt unter besonderer Berücksichtigung gewaltbereiter Fußballfans. Diplomarbeit: Wien
- P i l z, Gunter u.a. (1982): Sport und Gewalt. Schriftenreihe des Bundesinstituts für Sportwissenschaft. Band 42. Köln: Verlag Karl Hoffmann
- S c h ä f e r s, Bernhard (Hg.) (1998): Grundbegriffe der Soziologie. 5. Auflage. Leske und Budrich: Opladen
- S t r a u ß, Bernd (1999): Wenn Fans ihre Mannschaft zur Niederlage klatschen... Pabst Science Publ: Lengerich u.a.

V o ß, Werner (2000): Praktische Statistik mit SPSS. Carl Hanser Verlag: München

Z ö c h l i n g, Werner (1992): Fußball. Soziologische Analyse einer Sportart und ihrer Aktivitäten. Reihe: Sozialwissenschaftliche Materialien. Trauner Verlag: Linz

Nicht wissenschaftliche Literatur:

B U F O R D, Bill (1992): Geil auf Gewalt. Unter Hooligans. Carl Hanser Verlag: München, Wien

P A R K S, Tim (2003): Eine Saison mit Verona. Eine Reise durch Italien auf der Suche nach Träumen, Fußball und dem Herzen des Landes. Goldmann: München

8.2 Internetquellen

Kapfenberg: <http://steiermark.orf.at/stories/204110/> (zuletzt abgerufen am 10.01.09)

Krawalle: <http://wien.orf.at/stories/205768/> (zuletzt abgerufen am 10.01.09)

Derby März 2007: <http://wien.orf.at/stories/176114/> (zuletzt abgerufen am 10.01.09)

275. Wiener Derby: http://sport.orf.at/051022-23149/23148bigstory_txt.html
(zuletzt abgerufen am 10.01.09)

Euro Bilanz: <http://www.oe24.at/zeitung/sport/euro2008/chronik/article325107.ece>
(zuletzt abgerufen am 10.01.09)

Ausschreitung Euro :

<http://www.oe24.at/zeitung/sport/euro2008/chronik/article320947.ece>
(zuletzt abgerufen am 10.01.09)

Krawalle Mostar: <http://www.oe24.at/zeitung/sport/euro2008/chronik/article320972.ece>
(zuletzt abgerufen am 10.01.09)

8.3 Abbildungsverzeichnis

Abb.1: Fanclubmitglied	51
Abb.2: Geschlechterverteilung	51
Abb. 3: Altersgruppenverteilung	53
Abb. 4: Familienstand	54
Abb. 5: Einwohnerzahl	55
Abb. 6: Berufsverteilung	56
Abb. 7: Inhalte mit oder über Gewalt	57
Abb. 8: Grad der allgemeinen Mediennutzung	58
Abb. 9: Mediennutzung a	61
Abb. 10: Mediennutzung b	61
Abb. 11: Mediennutzung c	62
Abb. 12: Mediennutzung d	62
Abb. 13: Mediennutzung e	63
Abb. 14: Mediennutzung f	63
Abb. 15: Mediennutzung g	64
Abb. 16: Mediennutzung mit Fußballbezug	64
Abb. 17: Zustimmung Aussage a	65
Abb. 18: Zustimmung Aussage b	66
Abb. 19: Zustimmung Aussage c	66
Abb. 20: Zustimmung Aussage d	67
Abb. 21: Zustimmung Aussage e	67
Abb. 22: Zustimmung Aussage f	68
Abb. 23: Zustimmung Aussage g	68
Abb. 24: Meinung zu Medien bzw. deren Inhalten	69
Abb. 25: Karten für EURO2008	71
Abb. 26: mögliche Ausschreitungen Fanmeile	72
Abb. 27: mögliche Ausschreitungen Stadion	72
Abb. 28: Verhalten bei Provokationen	82
Abb. 29: Verhalten bei Gewalt	83
Abb. 30: Mögliche Einflüsse Sport-Medien-Gewalt	90

8.3.1 Bilderverzeichnis.....

Bild 1: Hooligans in Kapfenberg (Bild: ORF.at)	18
Bild 2: Feuer im Stadion (Bild: ORF.at)	19
Bild 3: Rapid (Bild: APA)	19
Bild 4: Derby (Bild: APA)	19
Bild 5: Krawalle Mostar (Bild: Reuters)	74

8.4 Tabellenverzeichnis

Tab. 1: Schema Fangruppen	48
Tab. 2 : höchste abgeschlossene Ausbildung nach Geschlecht	57
Tab. 3: Mediennutzung einzeln	59
Tab. 4: Motive für Fußballplatzbesuch	75
Tab. 5: Korrelationen zwischen Intensität, Ausschließlichkeit und Aggressionshemmung	79
Tab. 6: Korrelationen zwischen Intensität, Ausschließlichkeit und Reaktiver Aggression	81
Tab. 7: Korrelationen Grad des Fanlebens und Erlebnisorientierung	84
Tab. 8: Zusammenhang von Erlebnissuche mit Aggression und Aggressionshemmung	86
Tab. 9: Korrelationen Mediennutzung und Fan – Dasein	89

9. ANHANG

9.1 Fragebogen

1. Bitte geben Sie Ihr Geschlecht an. Ankreuzen:

männlich weiblich

2. Bitte geben Sie Ihr Alter an:

_____ Jahre

3. Ihr Familienstand:

Verheiratet Geschieden In fester Partnerschaft
 Verwitwet Ledig

4. Haben Sie Kinder?

ja nein

5. Wie viele Einwohner hat Ihr Wohnort:

Bis 2.000 Bis 5.000 Bis 10.000
 Bis 20.000 Bis 50.000 Bis 250.000
 mehr als 250.000

6. Bitte geben Sie Ihren Beruf an:

Schüler/In Student/In
 Angestellte/R Beamter/In
 Arbeiter/In Hausfrau/ Hausmann
 selbstständig Pensionist/In
 arbeitslos sonstiges, und zwar _____

7. Bitte geben Sie Ihre höchste abgeschlossene Ausbildung an:

Pflichtschule Lehre
 Fachschule AHS
 BHS Hochschule/Universität
 sonstiges, und zwar _____

8. Ihre Nationalität:

O Österreich O sonstiges, und zwar _____

9. Sind Sie Mitglied in einem Fußballfanclub?

O ja O nein

10. Jedes der folgenden Satzpaare beinhaltet die Wahlmöglichkeit zwischen A und B. Kreuzen Sie bitte jeweils den Satz an, der für Sie am ehesten zutrifft. Wenn Sie der Meinung sind, dass beide oder kein Satz zutrifft kreuzen Sie bitte den Satz an, dem Sie am ehesten zustimmen würden. Es gibt kein richtig oder falsch. Es ist wichtig, dass Sie alle Satzpaare bearbeiten.

1a	<input type="radio"/> Tennis, Eishockey etc. ist genauso interessant wie Fußball.
1b	<input type="radio"/> Der Fußball steht über allen anderen Sportarten für mich.
2a	<input type="radio"/> Ich halte auch bei einem Abstieg oder einer schlechten Phase zu meinem Club.
2b	<input type="radio"/> Wenn mein Club schlecht spielt, suche ich mir eine neue Lieblingsmannschaft.
3a	<input type="radio"/> Ich bin Fan von einem bestimmten Verein.
3b	<input type="radio"/> Ich bin auf keine bestimmte Mannschaft fixiert.
4a	<input type="radio"/> Ich kann mir ein Leben ohne Fußball nicht vorstellen.
4b	<input type="radio"/> Ohne Fußball ist das Leben nicht viel anders.
5a	<input type="radio"/> Ich mag den Sport, bin aber eher ein Sympathisant.
5b	<input type="radio"/> Ich bin ein Fußballfan.
6a	<input type="radio"/> Ich halte die Treue zu einem Verein als nicht so wichtig.
6b	<input type="radio"/> Oberstes Gebot für einen Fan ist Treue dem Verein gegenüber.
7a	<input type="radio"/> Ich gehe auch ins Stadion, wenn die Mannschaft schlecht spielt.
7b	<input type="radio"/> Ich mache Stadionbesuche von der Leistung der Mannschaft abhängig.
8a	<input type="radio"/> Am wichtigsten bei einem Spielbesuch ist mir der Kontakt mit anderen Menschen.
8b	<input type="radio"/> Am wichtigsten bei einem Spielbesuch ist mir meine Mannschaft.
9a	<input type="radio"/> Die gegnerischen Fans sind unsere „Feinde“. Ich mag sie überhaupt nicht.
9b	<input type="radio"/> Die gegnerischen Fans sind mir egal. Ich habe nichts gegen sie.
10a	<input type="radio"/> Ein Wochenende ohne Fußball ist für mich kein richtiges Wochenende.
10b	<input type="radio"/> Ein Wochenende ohne Fußball ist genauso gut.
11a	<input type="radio"/> Ich spiele selbst aktiv Fußball oder habe Fußball gespielt.
11b	<input type="radio"/> Ich spiele nicht selbst. Ich schaue nur zu.

11. Bitte gehen Sie hier wie bei der obigen Frage 10 vor. Kreuzen Sie wiederum A oder B an. Bitte entscheiden Sie sich überall für eine Option.

1a	<input type="radio"/> Ich besitze Fanutensilien. (Dress, Schal, Hut, Fahne etc.)
1b	<input type="radio"/> Ich besitze keine Fanartikel.
2a	<input type="radio"/> Bei einem Spiel bin ich eher ein ruhiger Beobachter.
2b	<input type="radio"/> Bei einem Spiel singe ich Lieder, mache bei Sprechchören mit usw.
3a	<input type="radio"/> Ich gehe meist mit Familie (Partner/Eltern/Kinder/Geschwister...) zu einem Spiel.
3b	<input type="radio"/> Ich gehe meist allein oder mit gleich gesinnten Fans zu einem Match.
4a	<input type="radio"/> Ich bin Mitglied in einem Fußballclub/Fußballverein. (meint hier <u>nicht</u> Fußballfanclub)
4b	<input type="radio"/> Ich bin in keinem Fußballclub/Fußballverein Mitglied.
5a	<input type="radio"/> Ich lasse anstehende Arbeit/Pflichten für ein Fußballspiel stehen und liegen.
5b	<input type="radio"/> Ich schiebe wegen einem Spiel nichts auf.
6a	<input type="radio"/> Ich gehe regelmäßig zu den Spielen meiner Mannschaft.
6b	<input type="radio"/> Ich gehe nicht oft zu Spielen um meine Mannschaft zu sehen.
7a	<input type="radio"/> Ich besitze keine Dauerkarte, Vip-Karte oder ähnliches bei einem Fußballclub.
7b	<input type="radio"/> Ich besitze eine Dauerkarte, Vip-Karte oder ähnliches bei einem Fußballclub.
8a	<input type="radio"/> Ich habe keine Fanartikel <i>oder</i> trage sie nur zum Match. (Trikot etc.)
8b	<input type="radio"/> Ich trage Fanartikel auch außerhalb der Spiele.
9a	<input type="radio"/> Ich sitze bei Spielen in der Fankurve.
9b	<input type="radio"/> Ich bevorzuge gemischte Sektoren.
10a	<input type="radio"/> Ich informiere mich fast täglich & intensiv über Vorkommnisse etc. in meinem Verein.
10b	<input type="radio"/> Ich bin nicht regelmäßig auf der Suche nach neuen Informationen zu meinem Verein.
11a	<input type="radio"/> Ich schaue mir die Spiele meistens im Fernsehen an oder lese Berichte in Medien.
11b	<input type="radio"/> Ich schaue mir die Spiele meistens live vor Ort an.

12. Welche Medien werden von Ihnen genutzt?

- | | | | | |
|---------------------------|---------------------------|------------------------------|---------------------------|-------------------------------|
| Fernsehen/Video/Dvd | <input type="radio"/> nie | <input type="radio"/> selten | <input type="radio"/> oft | <input type="radio"/> täglich |
| Radio | <input type="radio"/> nie | <input type="radio"/> selten | <input type="radio"/> oft | <input type="radio"/> täglich |
| Tageszeitung | <input type="radio"/> nie | <input type="radio"/> selten | <input type="radio"/> oft | <input type="radio"/> täglich |
| Zeitschrift/Wochenzeitung | <input type="radio"/> nie | <input type="radio"/> selten | <input type="radio"/> oft | <input type="radio"/> täglich |
| Buch | <input type="radio"/> nie | <input type="radio"/> selten | <input type="radio"/> oft | <input type="radio"/> täglich |
| Computer/Internet | <input type="radio"/> nie | <input type="radio"/> selten | <input type="radio"/> oft | <input type="radio"/> täglich |
| Computerspiele | <input type="radio"/> nie | <input type="radio"/> selten | <input type="radio"/> oft | <input type="radio"/> täglich |

13. Wie viel Zeit wenden Sie normalerweise pro Woche für die folgenden Medien auf? Schätzen Sie bitte in Stunden und/oder Minuten.

- | | | |
|----------------------------|---------------|-------------------------|
| Fernsehen/Video/Dvd: | _____ Stunden | _____ Minuten pro Woche |
| Radio: | _____ Stunden | _____ Minuten pro Woche |
| Tageszeitung: | _____ Stunden | _____ Minuten pro Woche |
| Zeitschrift/Wochenzeitung: | _____ Stunden | _____ Minuten pro Woche |
| Buch: | _____ Stunden | _____ Minuten pro Woche |
| Computer/Internet: | _____ Stunden | _____ Minuten pro Woche |
| Computerspiele: | _____ Stunden | _____ Minuten pro Woche |

14. Zu den Medien die Sie normalerweise nutzen: Wie hoch schätzen Sie den Anteil der Inhalte über bzw. mit „Gewalt“ ein? (Krimis, Nachrichten, Computerspiele, etc.) Schätzen Sie bitte in Prozent (0%-100%)

ca. _____ %

15. Inwiefern treffen folgende Aussagen auf Sie zu?

Bitte machen Sie an der Position der siebenstelligen Skala ein Kreuz, welche Ihrer Meinung nach auf Sie zutrifft. Je weiter rechts Ihr Kreuz ist, desto zutreffender ist die Aussage für Sie. Je weiter links, desto unzutreffender ist die Aussage für Sie.

Ich verfolge das Geschehen um meine Mannschaft regelmäßig auch außerhalb der Spiele in den Medien.	trifft überhaupt nicht zu	o o o o o o o	trifft völlig zu
Ich beteilige mich in Internetforen mit Fußballthematik.	trifft überhaupt nicht zu	o o o o o o o	trifft völlig zu
Ich nutze bestimmte Medien nur, um Informationen über meine Mannschaft zu erhalten.	trifft überhaupt nicht zu	o o o o o o o	trifft völlig zu
Ich lese so genannte Fanzines, Zeitschriften eines bestimmten Fußballclubs.	trifft überhaupt nicht zu	o o o o o o o	trifft völlig zu
Ich verfolge Fußballspiele überwiegend im Fernsehen und gehe weniger ins Stadion.	trifft überhaupt nicht zu	o o o o o o o	trifft völlig zu
Wenn Fußball im Fernsehen gezeigt wird schaue ich zu, egal welche Mannschaften spielen.	trifft überhaupt nicht zu	o o o o o o o	trifft völlig zu
Ich besuche regelmäßig im Internet die Homepage von einem bestimmten Fußballclub.	trifft überhaupt nicht zu	o o o o o o o	trifft völlig zu
Ich besuche regelmäßig im Internet die Homepage von einem bestimmten Fußballclub.	trifft überhaupt nicht zu	o o o o o o o	trifft völlig zu

16. Wie stehen Sie zu folgenden Aussagen? Bitte machen Sie wieder auf der Skala ein Kreuz. Je weiter rechts Sie das Kreuz setzen, desto mehr stimmen Sie der Aussage zu. Je weiter links Sie das Kreuz auf der Skala setzen, desto weniger stimmen Sie der angeführten Aussage zu.

Die Medien und Journalisten geben ein wahres Bild der Fußballfans wieder	ich stimme nicht zu	o o o o o o o	ich stimme völlig zu
Fußballfans werden durch die Medien als gewalttätige Gruppe propagiert	ich stimme nicht zu	o o o o o o o	ich stimme völlig zu
Das „Bild vom Fußballfan“ wird in den Medien eher negativ dargestellt.	ich stimme nicht zu	o o o o o o o	ich stimme völlig zu
Gewalt im Stadion wird durch Medienberichte provoziert	ich stimme nicht zu	o o o o o o o	ich stimme völlig zu
Die Berichterstattung in den Medien über Fußballfans ist klischeehaft.	ich stimme nicht zu	o o o o o o o	ich stimme völlig zu
Journalisten können die Stimmung zwischen rivalisierenden Fangruppen aufheizen	ich stimme nicht zu	o o o o o o o	ich stimme völlig zu
Fußballfans können die Medienberichterstattung beeinflussen.	ich stimme nicht zu	o o o o o o o	ich stimme völlig zu

17. Jedes der folgenden Satzpaare beinhaltet zwei Wahlmöglichkeiten zwischen A und B. Bitte kreuzen Sie jeweils den Satz an, dem Sie noch am ehesten zustimmen könnten. Es ist wichtig, dass Sie alle Satzpaare bearbeiten und sich jeweils für einen Satz entscheiden.

1a	<input type="radio"/> Ich liebe ausgelassene, "wilde" Partys.
1b	<input type="radio"/> Ich bevorzuge ruhige Partys mit guten Gesprächen.
2a	<input type="radio"/> Mir macht es nichts aus, wenn ich bei Filmen weiß, was als nächstes passiert.
2b	<input type="radio"/> Ich kann mich normalerweise nicht an Filmen oder Schauspielen erfreuen, bei denen ich genau weiß, was als nächstes passiert.
3a	<input type="radio"/> Manchmal liebe ich es, Dinge zu tun, die einem ein wenig Angst einflößen.
3b	<input type="radio"/> Eine vernünftige Person vermeidet Aktivitäten, die gefährlich sind.
4a	<input type="radio"/> Ich liebe es, mich häufig durch Alkohol oder Rauchen in eine gute Stimmung zu versetzen.
4b	<input type="radio"/> Ich finde, dass mir künstliche Anregungsmittel wie Alkohol oder Rauchen nicht bekommen.
5a	<input type="radio"/> Wenn ich eine Reise unternehme, dann lege ich vorher meine Reiseroute und Zeitplanung sorgfältig fest.
5b	<input type="radio"/> Ich würde gerne eine Reise machen, ohne vorher die Route oder den zeitlichen Ablauf zu planen.
6a	<input type="radio"/> Ich bevorzuge "normale" Personen aus meinem Umfeld als Freunde.
6b	<input type="radio"/> Ich würde gerne Freunde in Außenseitergruppen wie "Skinheads" oder "Zigeuner" kennen lernen.
7a	<input type="radio"/> Ich würde gerne einmal einen Fallschirmabsprung versuchen.
7b	<input type="radio"/> Ich würde niemals einen Fallschirmabsprung aus einem Flugzeug wagen.
8a	<input type="radio"/> Ich finde etwas Interessantes an fast jeder Person, mit der ich rede.
8b	<input type="radio"/> Ich habe keine Geduld mit trägen oder langweiligen Personen.

18. Lesen Sie die folgenden Aussagen bitte sorgfältig durch. Machen Sie an der Position der Skala ein Kreuz, welche ihrer Meinung nach auf Sie zutrifft. Bearbeiten Sie die Fragen aufmerksam und zügig. Achten Sie darauf, dass wieder alle Aussagen beantwortet werden.

Wenn mir jemand Unrecht getan hat, wünsche ich ihm eine gesalzene Strafe.	trifft überhaupt nicht zu <input type="radio"/>	trifft völlig zu <input type="radio"/>
Wird einer aus meinem Freundeskreis angepöbelt, so besorgen wir gemeinsam die Strafe.	trifft überhaupt nicht zu <input type="radio"/>	trifft völlig zu <input type="radio"/>
Ein Hund, der nicht gehorcht, verdient Schläge.	trifft überhaupt nicht zu <input type="radio"/>	trifft völlig zu <input type="radio"/>
Bei Leuten, die etwas freundlicher sind, als ich es erwarte, bin ich auf der Hut.	trifft überhaupt nicht zu <input type="radio"/>	trifft völlig zu <input type="radio"/>
Wenn ich Zuflucht zu körperlicher Gewalt nehmen muss, um meine Rechte zu verteidigen, so tue ich es.	trifft überhaupt nicht zu <input type="radio"/>	trifft völlig zu <input type="radio"/>
Ich male mir manchmal aus, wie übel es denen eigentlich ergehen müsste, die mir Unrecht tun.	trifft überhaupt nicht zu <input type="radio"/>	trifft völlig zu <input type="radio"/>
Wenn mich eine Fliege ärgert, bin ich erst zufrieden, wenn ich sie gefangen habe.	trifft überhaupt nicht zu <input type="radio"/>	trifft völlig zu <input type="radio"/>
Ein Pferd, das nicht gut zieht, soll die Peitsche spüren.	trifft überhaupt nicht zu <input type="radio"/>	trifft völlig zu <input type="radio"/>
Mein Motto ist: vertraue Fremden nie.	trifft überhaupt nicht zu <input type="radio"/>	trifft völlig zu <input type="radio"/>
Einem Menschen, der mich böse verlässt, wünsche ich eine gesalzene Strafe.	trifft überhaupt nicht zu <input type="radio"/>	trifft völlig zu <input type="radio"/>
Wenn jemand meinem Freund was Böses tut, bin ich dabei, wenn es heimgezahlt wird.	trifft überhaupt nicht zu <input type="radio"/>	trifft völlig zu <input type="radio"/>
Wer mich ernsthaft beleidigt, handelt sich eine Ohrfeige ein.	trifft überhaupt nicht zu <input type="radio"/>	trifft völlig zu <input type="radio"/>
Lieber jemandem die Nase einschlagen, als feige sein.	trifft überhaupt nicht zu <input type="radio"/>	trifft völlig zu <input type="radio"/>

19. Lesen Sie die folgenden Aussagen bitte sorgfältig durch. Machen Sie wieder wie bei Frage 18 an der Position der Skala ein Kreuz, welche ihrer Meinung nach auf Sie zutrifft. Achten Sie darauf, dass alle Aussagen beantwortet werden.

Ich schlage selten zurück, wenn man mich schlägt.	trifft überhaupt nicht zu	<input type="radio"/>	trifft völlig zu
Wenn man mir beim Geldwechseln einen Euro zuviel zurückzahlt, und wenn ich dann den Euro einstecke, bekomme ich später große Gewissensbisse.	trifft überhaupt nicht zu	<input type="radio"/>	trifft völlig zu
Ich glaube, dass man Böses mit Gutem vergelten soll, und ich handle auch dementsprechend.	trifft überhaupt nicht zu	<input type="radio"/>	trifft völlig zu
In den Fällen, in denen ich gemogelt habe, bekam ich unerträgliche Gewissensbisse.	trifft überhaupt nicht zu	<input type="radio"/>	trifft völlig zu
Ich glaube, die meisten bösen Handlungen finden einmal ihre Strafe.	trifft überhaupt nicht zu	<input type="radio"/>	trifft völlig zu
Ich kann mir keinen triftigen Grund dafür denken, dass man jemanden schlagen muss.	trifft überhaupt nicht zu	<input type="radio"/>	trifft völlig zu
Der Begriff 'Sünde' ist notwendig, und ich glaube, dass Sünden bestraft werden.	trifft überhaupt nicht zu	<input type="radio"/>	trifft völlig zu
Leute, die sich vor der Arbeit drücken, müssten eigentlich ein schlechtes Gewissen haben.	trifft überhaupt nicht zu	<input type="radio"/>	trifft völlig zu
Lieber gebe ich mal in einem Punkt nach, als dass ich mich darüber streite.	trifft überhaupt nicht zu	<input type="radio"/>	trifft völlig zu
Wenn ich etwas Unrechtes tue, straft mich mein Gewissen heftig.	trifft überhaupt nicht zu	<input type="radio"/>	trifft völlig zu

20. Haben Sie schon einmal aggressive oder gewalttätige Handlungen während eines Fußballspiels seitens der Zuseher miterlebt?

- Ja
 Ja, aber nicht in unmittelbarer Nähe
 Ja, ich war schon einmal mittendrin
 Nein

**21. Wenn es zu Gewalthandlungen kommt...
(bitte die Option auswählen, die am ehesten auf Sie zutrifft)**

- greifen Sie auch selbst aktiv ins Geschehen ein
 haben Sie Angst
 werden Sie sehr wütend, greifen aber nicht ein
 werden Sie aggressiv und sind bereit auch selbst einzugreifen

22. Wie verhalten Sie sich am ehesten bei Provokationen von einem gegnerischen Fan? Bitte eine Option auswählen.

- Sie ärgern sich innerlich Sie machen Drohgebärden
 Sie schreien zurück Sie attackieren ihn körperlich
 Sie ignorieren ihn

23. Wie reihen Sie für sich folgende Beweggründe für den Besuch eines Fußballspiels? Bitte reihen Sie von 1-6, wobei 1 der wichtigste Grund für Sie ist und 6 der für Sie unwichtigste:

- _____ weil mich Fußball interessiert
_____ weil ich einen Sieg der Mannschaft sehen will
_____ weil ich hier Aggressionen abbauen kann
_____ weil ich hier Spaß und Unterhaltung finde
_____ weil ich meine Mannschaft anfeuern will
_____ weil ich hier Freund treffe

24. Konsumieren Sie bei einem Fußballspiel alkoholische Getränke?

- nie selten oft fast immer

25. Würden Sie auf einen Stadionbesuch aufgrund möglicher Ausschreitungen verzichten?

- ja nein

26. Wie hoch schätzen Sie in Österreich den Anteil an gewaltbereiten Fußballfans? Bitte schätzen Sie von 0% bis 100%, wobei 100% alle österreichischen Fußballfans sind.

ca. _____ %

27. Aus gegebenem Anlass: Haben Sie Karten für ein Spiel der EURO 2008?

- ja nein

28.a) Glauben Sie, dass es in Österreich bei der EURO 2008 Ausschreitungen von Fußballfans im Stadion geben wird?

- ja, ganz bestimmt ja, aber in keinem bedenklichen Ausmaß
 nein, ganz bestimmt nicht

b) Glauben Sie, dass es in Österreich bei der EURO 2008 Ausschreitungen von Fußballfans auf Fanmeilen, Public Viewing Plätzen etc. geben wird?

- ja, ganz bestimmt ja, aber in keinem bedenklichen Ausmaß
 nein, ganz bestimmt nicht

29. Jedes der folgenden Satzpaare beinhaltet zwei Wahlmöglichkeiten zwischen A und B. Bitte kreuzen Sie jeweils den Satz an, der auf Ihre Ansichten, Wünsche oder Gefühle meistens zutrifft. In einigen Fällen werden Ihrer Meinung nach beide Sätze oder keiner von beiden zutreffen. Wählen Sie dann denjenigen Satz, dem Sie noch am ehesten zustimmen könnten. Es ist wichtig, dass Sie alle Satzpaare bearbeiten.

1a	<input type="radio"/> Vieles Unglück im Leben der Menschen ist zum Teil auf Pech zurückzuführen.
1b	<input type="radio"/> Unglück ist die Folge von Fehlern, die man selbst gemacht hat
2a	<input type="radio"/> Es hat sich für mich als gut erwiesen, selbst Entscheidungen zu treffen, anstatt mich auf das Schicksal zu verlassen.
2b	<input type="radio"/> Ich habe oft die Erfahrung gemacht, dass die Dinge kommen, wie sie kommen müssen.
3a	<input type="radio"/> Es lohnt sich nicht immer, zu weit voranzuplanen, weil viele Dinge schließlich doch vom Zufall abhängen.
3b	<input type="radio"/> Wenn ich Pläne mache, bin ich meist sicher, dass ich sie auch verwirklichen kann.
4a	<input type="radio"/> Ob ich das bekomme, was ich will, hat bei mir so gut wie nichts mit Glück zu tun.
4b	<input type="radio"/> Häufig könnte man Entscheidungen treffen, indem man eine Münze wirft.
5a	<input type="radio"/> Es wird immer Kriege geben, auch wenn sich die Menschen noch so sehr Mühe geben, sie zu verhindern.
5b	<input type="radio"/> Eine der Hauptgründe, warum es Kriege gibt, ist, dass sich Menschen nicht genug um Politik kümmern.
6a	<input type="radio"/> Die Welt wird von einigen wenigen Mächtigen beherrscht, der kleine Mann kann nur wenig daran ändern.
6b	<input type="radio"/> Auch der Durchschnittsbürger kann Einfluss auf die Entscheidungen der Regierung nehmen.
7a	<input type="radio"/> Durch aktive Beteiligung im politischen und gesellschaftlichen Bereich kann man Einfluss nehmen auf Ereignisse von weltweiter Bedeutung.
7b	<input type="radio"/> Bei dem, was auf der Welt geschieht, sind die meisten von uns Opfer von Kräften, die wir weder verstehen noch beeinflussen können.
8a	<input type="radio"/> Mit genügend Anstrengung kann man politische Korruption ausmerzen.
8b	<input type="radio"/> Für den einzelnen ist es schwierig, Einfluss darauf auszuüben, was die Politiker in Ihrem Amt leisten.

**30. Sie haben nun zum Abschluss die Möglichkeit hier Ihren Lieblingsfußballclub zu nennen:
(Sollten es mehrere sein, nennen Sie bitte maximal zwei!)**

Vielen Dank für Ihre Mitarbeit!

9.2 Abstract

Im Rahmen der vorliegenden Magisterarbeit „Aggressive Fußballfans? Eine empirische Analyse des Zusammenhangs von Sport-Medien-Gewalt“ geht es darum, wie bereits der Titel verrät, etwaige Zusammenhänge zwischen den Bereichen aufzudecken. Dies geschieht einerseits mit Hilfe eines Literaturstudiums. Die prägnantesten Theorien und Konzepte werden im theoretischen Teil angeführt und erläutert. Auf der anderen Seite werden Hypothesen mit einer empirischen Erhebung auf Gültigkeit geprüft.

Grundlage für diese Analyse ist eine Erhebung unter Fußballfans anhand eines Fragebogens. 244 ausgefüllte Fragebögen konnten in die Auswertungen miteinbezogen werden. Zu den statistisch relevanten Ergebnissen und Erkenntnissen aus der empirischen Analyse sei angemerkt, dass sie überwiegend in den Interpretationsbereich von sehr geringen bis maximal mittleren Korrelationen fallen. Abschließend zu den Ergebnissen kann man resümieren, dass Einflussvariablen und deren Einflussrichtung festgestellt wurden.

So wurde zum Beispiel ein Zusammenhang zwischen Intensität und Ausschließlichkeit eines Fans, also dem Fantypus und der Aggressionsbereitschaft nachgewiesen. Ebenso korreliert die Mediennutzung mit dem Fantypus positiv. In einem Teilbereich der Mediennutzung (Nutzung von Medien im Hinblick auf Fußballthematiken) und der reaktiven Aggression wurde auch ein Zusammenhang nachgewiesen.

Nicht nur die angeführte Literatur zeigt in der vorliegenden Arbeit, dass die Bereiche bzw. Teilbereiche aus Sport-Medien-Gewalt zusammenspielen und aufeinander einen statistisch relevanten Einfluss nehmen können. Die Analysen anhand des eigenständig erhobenen Samples bekunden einige ähnliche Zusammenhänge.

Ein weiteres Ziel war es, die Fußballfans zu typisieren, anders zu kategorisieren als in bisherigen Definitionen. Hier gelang es, vier Fantypen zu eruieren, welche sich über die Variablen „Intensität“ und „Ausschließlichkeit“ definieren bzw. in den Graden dieser Merkmalsausprägungen. Anhand der vier Fangruppen wurden weitere Charakteristika aus der Fragebogenerhebung zugeordnet. Die Gruppen wurden weiter aufgesplittert nach den Merkmalen „Sensation Seeking“, Aggressionsbereitschaft und Mediennutzung. Dies führte letztendlich zu einer weiteren Ausdifferenzierung, welche aber nur im Rahmen dieser Arbeit Gültigkeiten ausweisen kann. Für konkretere Behauptungen und Aussagen über Fußballfans hinsichtlich Intensität und Ausschließlichkeit des Fanlebens, müssten weitere Analysen mit homogeneren Gruppen durchgeführt werden.

9.3 Curriculum Vitae

Name: Andrea Makkos
Geburtsdatum: 7. Oktober 1983
Geburtsort: Wien
Staatsbürgerschaft: Österreich
Bekenntnis: römisch-katholisch
Eltern: Gertrude und Ferdinand Makkos

Ausbildung:

2006 - 2009 Universität Wien, Inskription Magisterstudium der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft;
2003 - 2006 Universität Wien, Inskription Bakkalaureatsstudium der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft;
Abschluss am 28. August 2006
1994 - 2003 Gymnasium in 7100 Neusiedl am See (Matura am 3.3.2003)
1990 - 1994 Volksschule in 7151 Wallern

9.4 Beilage: CD mit Datensatz und Outputs (SPSS)