



# ... ich will doch nur spielen

Virtuelles Töten und seine Bedeutung in der realen Welt



# Jugendschutz und die Konvergenz der Medien

Gesetze und die für die Umsetzung oder Kontrolle zuständigen Behörden zeigen in der Regel eine eigene Dynamik, die mit dem Schutzzweck wenig zu tun hat, ihm sogar ab und zu entgegensteht. Ein Beispiel dafür ist das deutsche Jugendschutzrecht. Teils aufgrund der medialen Entwicklung, teils aus politischem Aktionismus heraus wurden immer neue Bestimmungen hinzugefügt. Gegenwärtig wird über eine zusätzliche Verbotsnorm für sogenannte „Killer-spiele“ diskutiert. Auslöser war der Amoklauf von Emsdetten, der mit solchen Spielen in Zusammenhang gebracht wird. Die geplante Regelung suggeriert, man könne gewaltauslösende Computerspiele im Gesetz definieren und durch ein Verbot verhindern, dass diese überhaupt auf den Markt kommen. Die Bestimmungen des § 131 StGB sind schon mehrere Male ergänzt worden, um sozialschädliche Inhalte effektiver verbieten zu können. Die damit verbundene Hoffnung, es könnten dadurch mehr gewaltverherrlichende Filme oder Spiele vom Markt genommen werden, hat sich jedoch nie erfüllt. Es ist nahezu unmöglich, über eine abstrakte Regelung die tatsächlich relevanten Inhalte im nötigen Umfang zu erfassen. Außerdem können solche Verbote erst wirksam werden, wenn die entsprechenden Medien bereits eine Weile auf dem Markt sind. Für die Praxis des Jugendschutzes wird sich also wahrscheinlich kaum etwas ändern, doch gibt es wieder eine zusätzliche Regelung.

Wer einmal versucht hat, selbst einem Kreis von erfahrenen Juristen das deutsche Jugendschutzrecht zu erläutern, der weiß, dass jede zusätzliche Regelung die Vermittlung und das Verständnis erschwert. Dem Gesetzgeber ist das im Prinzip auch bewusst. Die Neuregelung des Jugendschutzes im Jahr 2003 hatte u. a. das Ziel, Jugendschutzbestimmungen aus mehreren Gesetzen im Jugendschutzgesetz (Trägermedien) und im Jugendmedienschutzstaatsvertrag (Onlinemedien) zusammenzuführen, um das Dickicht an Bestimmungen zumindest ein wenig zu lichten. Natürlich wäre es besser gewesen, hätten sich die Bestimmungen zum Jugendschutz in einem Gesetz zusammenfassen lassen. Dies ist nicht an sachlichen Erwägungen gescheitert, sondern daran, dass der Bund keine Regelungskompetenz für den Bereich des Fernsehens hat.

Zusätzlich kompliziert wird die Sache dadurch, dass zwar sowohl im Jugendschutzgesetz als auch im Jugendmedienschutzstaatsvertrag die Selbstkontrolle gestärkt werden sollte, aber jeweils nach einem anderen System. Die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) und die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) arbeiten nach dem Jugendschutzgesetz kooperativ mit den Obersten Landesjugendbehörden zusammen, so dass ihre Prüfergebnisse Verwaltungsakte sind. Die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) und die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia (FSM) arbeiten hingegen nach dem Prinzip der regulierten Selbstregulierung. Ihre Prüfergebnisse können von der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) überprüft und aufgehoben werden, wenn ein fachlich akzeptabler Beurteilungsspielraum überschritten wurde. Dieser zunächst formale Unterschied ist vor allem angesichts der zunehmenden Konvergenz medialer Inhalte von Bedeutung. Während Prüfergebnisse der FSK für Onlinemedien in Zeitbeschränkungen umgerechnet werden, sind Prüfergebnisse der FSF für den Kino- und Videobereich nicht relevant, denn es handelt sich nicht um Verwaltungsakte. Da aber der Anteil an Fernsehproduktionen, die parallel oder kurze Zeit später auf DVD ausgewertet werden, ständig wächst, führt dies zu zahlreichen doppelten Prüfungen desselben Inhalts.

Die eigentlichen Probleme des Jugendschutzes liegen also nicht darin, dass zusätzliche Regelungen benötigt werden. Wir brauchen nicht für jeden Einzelfall eine neue Bestimmung, die dann über Jahre nie angewendet wird. Eine Vereinfachung und Vereinheitlichung wären dagegen für eine verbesserte Wirksamkeit und Vermittelbarkeit des Jugendschutzes ausgesprochen hilfreich.

Ihr Joachim von Gottberg



**EDITORIAL****INTERNATIONAL****Think Positive!?** 4

Sollten Jugendschützer prüfen, ob Medien für Kinder und Jugendliche „geeignet“ sind?

Claudia Mikat

**Jugendmedienschutz in Japan** 10

Gesetzliche Grundlagen und ihre Umsetzung

Dr. Reinhard Bestgen, Sebastian Gutknecht und Regina Käseberg

**Jugendmedienschutz in Europa** 16

Filmfreigaben im Vergleich

**PÄDAGOGIK****Abgehängt** 18

Die Bundeszentrale für politische Bildung konzipiert TV-Formate für bildungsferne Jugendliche

Tilman P. Gangloff

**TITELTHEMA****Computerspiele sind ein Teil der Kultur** 24

Statt Verboten sollen Förderungen und Preise die Qualität heben  
Gespräch mit Olaf Zimmermann

**„Killerspiele“** 30

Nils Brinkmann

**Virtuelle Spielwelten und virtuelle Gewalt** 34

Prof. Dr. Jürgen Fritz

**Eintauchen in eine andere Welt** 40

Die Moral des Spiels ergibt sich aus den Regeln

Gespräch mit Prof. Dr. Hartmut Warkus

**Computerspiele: zwei Forschungsberichte** 46

Dr. Alexander Grau

**Gewalt in Computerspielen – Grund für (noch) schärfere Gesetze?** 50

Sebastian Gutknecht

**Verbessern statt verschärfen** 54

Gespräch mit Dr. Wolfgang Schulz

**Die Sims: sozialverträglich und beziehungsorientiert?** 60

Susanne Eichner

**Die Gremien entscheiden im Einzelfall** 66

Starre Kriterien sind im Jugendschutz nur bedingt hilfreich

Gespräch mit Dr. Klaus Spieler

<b>PANORAMA</b>	<b>72</b>
<b>DISKURS</b>	
<b>Das Verbot „kriegsverherrlichender“ Rundfunkangebote</b>	<b>76</b>
Dr. Marc Liesching	
<b>Jugendkriminalität im Spiegel der Polizeilichen Kriminalstatistik 2006</b>	<b>84</b>
Trugbild oder realistische Bestandsaufnahme?	
Prof. Dr. Hendrik Schneider	
<b>Baustellen für den Jugendschutz</b>	<b>89</b>
Pornographie im TV-Kabel, Sex via Satellit, Videos aus dem Internet	
Tilman P. Gangloff	
<b>LITERATUR*</b>	<b>94</b>
<b>RECHT*</b>	<b>104</b>
<b>SERVICE</b>	
<b>Ins Netz gegangen:</b>	<b>114</b>
<b>Blog dir einen!</b>	
Die neue öffentliche Nichtöffentlichkeit	
Dr. Alexander Grau	
<b>Content als Schlüssel zur Zukunft</b>	<b>116</b>
Programmproduzenten und Kreative drängen Sender und Plattformbetreiber zu einer „neuen Wertschöpfungspartnerschaft“	
Medienwoche 2007: Medienforum in Berlin, 29. bis 31. August 2007	
Holger Wenk	
<b>Termine, Materialien</b>	<b>118</b>
<b>Das letzte Wort</b>	<b>120</b>
<b>Impressum, Abbildungsnachweis</b>	

\*  
Die Inhaltsverzeichnisse für Literatur  
und Recht befinden sich auf den oben  
genannten Seiten.

# Think Positive!?

## Sollten Jugendschützer prüfen, ob Medien für Kinder und Jugendliche „geeignet“ sind?

Claudia Mikat

In fast allen Ländern Europas werden Altersfreigaben für Medienprodukte auf der Grundlage von Kriterien vergeben, die potenziell negative Medienwirkungen feststellen. Altersfreigaben stehen für einen gewissen Grad an Gefährdung oder Beeinträchtigung. Ob ein Medienprodukt für eine Altersgruppe geeignet ist, wird mit Altersfreigaben oder Sendezeitgrenzen nicht ausgesagt. Das führt immer wieder zu Missverständnissen und Beschwerden. Denn Eltern sehen in den Freigaben oft eine Altersempfehlung, die sie als Orientierungshilfe bei der Auswahl von Kinofilmen oder DVDs für ihre Kinder nutzen.

Macht es vor diesem Hintergrund Sinn, Eltern, Erziehenden oder auch Kindern und Jugendlichen zusätzlich zur Altersfreigabe Informationen zu Medienprodukten bereitzustellen? Sollten dies Informationen über das Gefährdungspotenzial oder die Eignung von Medieninhalten sein?

Sollte man gar – wie in Österreich – ein zweites Alterskennzeichen für die positiven Effekte vergeben? Und wenn ja: Nach welchen Kriterien könnte eine solche Empfehlung vorgenommen werden?

Diese Fragen wurden auf der diesjährigen Konferenz der europäischen Filmprüfstellen in Amsterdam diskutiert.<sup>1</sup>

### Anmerkungen:

<sup>1</sup> An der von dem Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media (NICAM) ausgerichteten Konferenz unter dem Titel „The Evolving Scope of Film Classification“ vom 27. bis 28. September 2007 nahmen Vertreterinnen und Vertreter von Medienprüfstellen aus 20 Ländern teil. Zum Thema „Information on Harmfulness and Suitability“ sprachen Susanne Boe, Direktorin des Mediaradet (Dänemark), Michael Kluger, geschäftsführender Leiter der Jugendmedienkommission (Österreich) und Caroline Abbing, NICAM (Niederlande).



### Angemessene Unterhaltung?

„Ich glaube, dies ist keine angemessene Unterhaltung für eine 7-Jährige.“ Das Tischgespräch, in dem der Onkel der kleinen Olive die Gründe für seinen Suizidversuch erklärt – am Anfang einer Reihe tragischer Misserfolge stand eine unerwiderte homosexuelle Liebe –, geht dem Vater zu weit. Der Zuschauer von *Little Miss Sunshine* (USA 2006) wurde bis zu dieser 13. Minute des Films bereits Zeuge des heimlichen Kokainkonsums des Großvaters, der sich anschließend übel fluchend über das Essen beklagt („Scheißhähnchenteile“). Später, im VW-Bus zu Olives Auftritt bei einem Schönheitswettbewerb für Kinder unterwegs, gibt der Opa seinem 15-jährigen Enkel unverblümt Sextipps („Fick jede Menge Frauen [...]. Du solltest dir mal Frischfleisch gönnen, wenn du erst mal 18 bist, gibt es dafür 3 bis 5 Jahre!“). Die Lebenserfahrungen des alten Herrn, der auf der Reise verstirbt und dessen Leiche dann der Umstände halber samt Pornoheftchen im Kofferraum verstaut wird, sind offenbar auch in die Tanzperformance der 7-jährigen Olive eingeflossen, die von Aufführungen in einschlägigen Stripteaselokalen abgekupfert zu sein scheint. Ist *Little Miss Sunshine* angemessene Unterhaltung für Kinder?

Die Altersfreigaben für den Film variieren in Europa von „ohne Altersbeschränkung“ in Frankreich über „ab



6“ bzw. „ab 7 Jahren“ in Deutschland, Dänemark, Spanien, Norwegen und Schweden bis „ab 15 Jahren“ in Großbritannien und Irland.

Es ist zu vermuten, dass bei den Freigaben zwischen 0 und 7 die relevanten Kriterien – Gewalt, Angst, Desorientierung – auf den Film keine Anwendung fanden und/oder der positiven Botschaft des Films in der Abwägung mit Wirkungsrisiken ein größeres Gewicht beigemessen wurde. Schließlich singt *Little Miss Sunshine* mit seinen schrägen Charakteren ein überzeugendes „Hohelied auf die Familie“ (Felicitas Kleiner im „filmdienst“), zeigt „humanistische Werte in der Verpackung schriller Grotesken“ (Daniel Kothenschulte in der „Frankfurter Rundschau“) und schafft mit Olives Auftritt beim Schönheitswettbewerb „jene glückliche Form der Kritik, die affirmativ überbietet, was es bloßzustellen gilt“ (Christina Nord in der „taz“).<sup>2</sup>

Die höheren Freigaben in Großbritannien und Irland werden insbesondere dem Kriterium der „bad language“ geschuldet sein, dem in anderen Ländern nicht diese Bedeutung beigemessen wird. In der Tat sind es einzelne Worte, die in Großbritannien eine bestimmte Altersfreigabe bewirken, unabhängig vom Kontext und definierbaren Wirkungsrisiken. So führen „shag“ oder „wanker“ zu einer Freigabe ab 12, „motherfucker“ zu einer Freigabe ab 15 Jahren, während bei „fuck“ die Anzahl

über die Freigabe ab 12 oder ab 15 entscheidet. Die Hinweise für die Zuschauer, die in Großbritannien mit den Altersfreigaben an den Kinokassen und auf Plakaten veröffentlicht werden, bestätigen für *Little Miss Sunshine* diese Vermutung: „Contains strong language and drug use“.

### Geeignet zu gefährden oder geeignet?

Wenngleich in Begründungen oder Hinweisen für die Nutzer zuweilen mit dem Begriff „Eignung“ operiert wird, ist damit im Jugendschutzkontext wenig über positive Aspekte und Wirkungschancen eines Films gesagt. Ein Film ist geeignet, Kinder zu verunsichern, zu ängstigen, sie in ihrer Entwicklung zu beeinträchtigen oder zu gefährden. Inwieweit ein Film geeignet ist, Zuversicht zu vermitteln, kindliches Selbstbewusstsein zu stärken, zentrale Werte zu veranschaulichen oder Themen von Kindern ansprechend aufzugreifen, ist für die Prüfung zwar nicht irrelevant, vermittelt sich über die Altersfreigabe allerdings nicht. In Österreich versucht man, beiden Perspektiven in der Filmprüfung gerecht zu werden.

Die österreichische Jugendmedienkommission (JMK) ist die einzige europäische Filmprüfstelle, die gleichzeitig und zusätzlich zu den Altersfreigaben eine Positivkennzeichnung vornimmt. Diese erfolgt in Abwägung mit Wirkungsrisiken und kann in Zwei-Jahres-Schritten – be-

<sup>2</sup> Die zitierten Filmkritiken finden sich in Auszügen im Film-Pressespiegel. Abrufbar unter: [www.angelaufen.de/](http://www.angelaufen.de/)

ginnend mit einer Empfehlung für 4-Jährige – ausgesprochen werden. Positiv hervorgehoben werden Filme, die am kognitiven und emotionalen Entwicklungsstand von Kindern und Jugendlichen anknüpfen und gesellschaftspolitische Inhalte formal gut oder sehr gut umsetzen. Unterschieden wird weiter zwischen den Prädikaten „sehr empfehlenswert“, „empfehlenswert“ und „annehmbar“. Wird keine Positivkennzeichnung ausgesprochen, überwiegen die Negativkriterien, was aber nicht bedeuten soll, dass vom Besuch des Films abgeraten wird. In der öffentlich zugänglichen Filmdatenbank der JMK werden zu allen geprüften Filmen die Gründe für die Freigabe und gegebenenfalls auch für die Positivkennzeichnung ausgeführt. Interessierte Eltern oder Lehrer können sich so umfangreich über Gefährdungsmomente, aber auch die positiven Aspekte eines Films informieren.<sup>3</sup>

Zuweilen kommt es zu irritierenden Abweichungen zwischen Altersfreigabe und Positivkennzeichnung. So erhalten manche Kinderfilme eine Freigabe „ohne Altersbeschränkung“, werden aber erst ab 8 Jahren empfohlen, z. B. *Bärenbrüder* (USA 2003) als gut gemachtes Märchen mit positiven Botschaften.

Noch größer sind die Unterschiede bei Filmen, die sich allein thematisch an ein älteres Publikum richten, ohne für Kinder im Sinne des Jugendschutzes relevant zu sein: Als „sehr empfehlenswert“ für Kinder ab 10 Jahren stuft die Jugendmedienkommission den investigativen Fast-Food-Dokumentarfilm *Supersize Me* (USA 2004) ein („Der Film trägt seine Mahnungen gegenüber einer einseitigen, unausgewogenen Ernährung [...] nicht mit erhobenem Zeigefinger, sondern überaus unterhaltsam vor“). Als „empfehlenswert“ für ab 14-Jährige wird der Beziehungsdiallog *Before Sunset* (USA 2004) eingeschätzt („Der Regie gelingt es, spürbar werden zu lassen, dass scheinbar nur flüchtige Beziehungen auch nach vielen Jahren noch fortwirken können“), als „sehr empfehlenswert“ ebenfalls für Jugendliche ab 14 Jahren das tragikomische Roadmovie *Broken Flowers* (USA/F 2005; „eine Reflexion über die Flüchtigkeit der Liebe; selten sind in einem Film Gefühle weniger zerredet worden“). Alle drei Filme wurden in Österreich wie in Deutschland „ohne Altersbeschränkung“ freigegeben. In Europa bewerteten Großbritannien und Irland die Filme am strengsten, *Supersize Me* ab 12 Jahren („strong language and surgical detail“), *Before Sunset* und *Broken Flowers* ab 15 Jahren („strong language and sex references“).

*Little Miss Sunshine* wird von der JMK „ab 10 Jahren“ freigegeben und „aufgrund seiner Vielschichtigkeit und mannigfaltiger menschlicher Werte“ als „sehr empfehlenswert“ ab 14 Jahren eingestuft. „Mit viel Einfühlungsvermögen skizzieren die Filmemacher eine nach außen hin chaotische Familie, die im Kern aber alles spiegelt, was ein Familienleben ausmacht. Füreinander da sein, Loyalität und niemals aufgeben, auch in den schwie-

**3**  
**Jugendmedienkommission (JMK):** Positivkennzeichnung von Filmen und vergleichbaren Bildträgern für Kinder und Jugendliche. Broschüre als pdf-Datei, abrufbar unter: [www.bmukk.gv.at/schulen/service/jmk/](http://www.bmukk.gv.at/schulen/service/jmk/)

**4**  
Zu den Begründungen vgl. die Einträge in der Onlinedatenbank der JMK. Abrufbar unter: [www.bmukk.gv.at/jmk-db](http://www.bmukk.gv.at/jmk-db).

rigsten Situationen [...]. Das mitreißend spielende Ensemble stellt auch überzeugend die US-amerikanischen Dogmen des Schönheitswahns und Erfolgsdrucks in Frage, ohne dabei jemals destruktiv zu wirken.“<sup>4</sup>

### Empfehlenswerte Gewalt- und Bedrohungsszenarien

Bei Filmen mit harten Gewaltszenen oder anderen jugendschutzrelevanten Merkmalen mag eine positive Empfehlung schwerer fallen als beim heiteren Familienroadmovie, ist aber in der Praxis der JMK nicht ausgeschlossen. Auch in diesen Fällen gilt es, zwischen Gefährdungsrisiken und positiven Wirkungsvermutungen abzuwägen, und es kommt vor, dass Freigabe und Positivkennzeich-



Von oben nach unten:  
*Bärenbrüder*  
*Supersize Me*  
*Before Sunset*  
*Broken Flowers*

nung identisch sind, unter der jeweiligen Perspektive aber anders begründet werden.

So waren bei *Das Leben der anderen* (D 2006) das „durchgehende Bedrohungsszenario“ durch den „unpersönlich agierenden Staatsapparat“ sowie die sexuelle Nötigung der Protagonistin ausschlaggebend für die Freigabe des Films ab 12 Jahren. Als „menschliches Drama mit historisch/politischem Hintergrund“ wird der Film – ebenfalls ab 12 Jahren – als „sehr empfehlenswert“ eingestuft. Er zeige „ein beeindruckendes Bild des Überwachungsstaates DDR“ und rücke dabei „die (un)menschliche Seite“ überzeugend in den Vordergrund. Der Film erhielt in Europa Freigaben „ohne Altersbeschränkung“ (Frankreich), „ab 7 Jahren“ (Schweden, Spanien), in der Mehrzahl der Länder ab 11 oder 12 Jahren und in Großbritannien „ab 15 Jahren“ („contains strong sex“).

In *Das Parfum* (D 2006) sind nach Einschätzung der JMK aus Jugendschutzsicht „die Morde und die anschließenden Prozeduren des Einfangens der Gerüche“ relevant für die Freigabe „ab 14 Jahren“ (in Deutschland und den Niederlanden ab 12, in der Mehrheit der Länder ab 15, in Zypern und Spanien ab 18 Jahren). Trotz des bedenklichen Themas wird der Film als „empfehlenswert ab 14 Jahren als Literaturverfilmung“ eingestuft und werden Szenenbild sowie schauspielerische Leistung besonders betont.

Ein strittiges Beispiel ist wohl *Blood Diamond* (USA 2006), ein Film, der von der Kritik zwiespältig aufgenommen wurde. Ihm wird einerseits bescheinigt, „ein seltener Fall anspruchsvollen Unterhaltungskinos in Zeiten des medialen Populismus“ zu sein, andererseits vorgeworfen, dass er stark vereinfache und „mit Afrika genau das [mache], was er der Diamantenindustrie vorwirft: Er beutet den Kontinent als wohlfeile Kulisse für ein grandioses Spektakel aus, dem es um alles Mögliche gehen mag, um Afrika aber zuletzt“ (Rüdiger Suchsland in „Telepolis“).

Die Freigaben für den Film liegen in Europa relativ dicht beieinander, variieren zwischen „ab 12 Jahren“ in Frankreich, „ab 16 Jahren“ in Deutschland, den Niederlanden und Ungarn bzw. „ab 18 Jahren“ in Spanien. In allen Ländern werden die Vielzahl brutaler Szenen, das Abhacken der Kinderhände etwa, die Rekrutierung der Kindersoldaten und die Tötungen durch die Kinder der Hauptgrund für die relativ hohen Altersfreigaben sein. Die österreichische JMK entschied aus denselben Gründen eine Freigabe „ab 14 Jahren“ und spricht trotz der genannten Bedenken und trotz „Ethno-Kitsch und Afrika-Romantik“ die Positivkennzeichnung „annehmbar ab 14 Jahren als Abenteuerfilm“ aus. Nach Einschätzung der JMK zeigt der Film, „dass das Geschäft mit den Blutdiamanten unmoralisch ist, weil es untrennbar verbunden ist mit Ausbeutung, Bürgerkrieg, Folter, Massenmord. Käufer machen sich mitschuldig an diesen blutigen Geschäften, denn ohne sie bräche der Markt zusammen.“

## Positivkriterien

Die positiven Empfehlungen der JMK erinnern in ihrer Abstufung von „sehr empfehlenswert“ bis „annehmbar“ an Einschätzungen, wie sie in Deutschland etwa die Filmbewertungsstelle Wiesbaden (FBW) vornimmt. Im Gegensatz zur FBW, die als Oberste Landesbehörde die Vergabe der Prädikate „wertvoll“ oder „besonders wertvoll“ an die künstlerische Qualität eines Films bindet, ist eine hervorragende inhaltliche und ästhetische Umsetzung allein nicht ausreichend für eine Positivkennzeichnung durch die JMK. Wesentlich sind vielmehr gesellschaftspolitische Inhalte und moralische Aussagen, die Entscheidungshilfen für Wertekonflikte bieten, diskursiv an-



Von oben nach unten:  
*Das Leben der anderen*  
*Das Parfum*  
*Blood Diamond*

Titel	A	CY	DK	E	FIN	F	D	H	IRL	NL	SGP	S	GB
<i>Bärenbrüder</i>	0 (8)	NA	7	0	3	0	o.A.	0	—	6	G	7	U
<i>Before Sunset</i>	0 (14)	NA	A	13	3	0	o.A.	12	—	AL	16	0	15
<i>Blood Diamond</i>	14 (14)	15	15	18	15	12	16	16	15A	16	16	15	15
<i>Broken Flowers</i>	0 (14)	NA	A	13	7	0	o.A.	12	15A	6	18 / 16	0	15
<i>Das Leben der anderen</i>	12 (12)	12	11	7	11	0	12	12	15A	12	18	7	15
<i>Das Parfum</i>	14 (14)	18	15	18	15	0 (!)	12	16	15A	12	21	15	15
<i>Departed – Unter Feinden</i>	16 (-)	18	15	18	15	0 (!)	16	—	16	16	18	15	18
<i>Little Miss Sunshine</i>	10 (14)	15	7	7	11	0	6	12	15A	12	16	7	15
<i>Supersize Me</i>	0 (10)	NA	A	0	3	0	o.A.	o.A.	12A	AL	P.G.	7	12A

schlussfähig sind, die eigene Position überdenken helfen oder nicht triviale oder klischeehafte Lösungsmöglichkeiten aufzeigen.

So lobt die FBW den Oscar-prämierten Film *Departed – Unter Feinden* (USA 2006) als „großes Kino, das lange nachhallt“, als extrem spannenden und unterhaltenden Genrefilm mit jenem „ästhetischen Mehrwert, der die Klassiker von den nur gut gemachten Filmen unterscheidet.“<sup>5</sup> Der Film erhält das Prädikat „besonders wertvoll“. Für die JMK spricht trotz der hohen Qualität „das Bild der schonungslos gezeigten Gewalt“, in dem „letztlich keine Unterschiede mehr zwischen Gut und Böse zu finden sind“, gegen eine Positivkennzeichnung. Der Film wurde in Frankreich, wo Qualitätskriterien die Freigabeentscheidung durchaus beeinflussen können, ohne Altersbeschränkung freigegeben, allerdings mit der Warnung, dass manche Szenen sensible Zuschauer brüskieren könnten. In den anderen Ländern liegen die Freigaben zwischen 15 bzw. 16 und 18 Jahren (in Großbritannien, Spanien, Zypern).

Künstlerische Qualität oder erzieherischer Wert, Beispiele für Political Correctness oder für gelungenes soziales Miteinander, Hilfestellungen im Alltag, gesellschaftlich relevante Themen oder positive Orientierungen – welchen Mehrwert sollten audiovisuelle Produkte haben, um positiv hervorgehoben zu werden? Oder ist die Frage Unsinn, weil sie verkennt, dass Medien in erster Linie der Unterhaltung und dem Vergnügen dienen und nicht der Erziehung und Volksbildung? Auf der diesjährigen Konferenz der europäischen Prüfstellen in Amsterdam wurden Ansätze und mögliche Kriterien für eine Positivbewertung diskutiert.

Es wird niemanden verwundern, dass die österreichische Positivkennzeichnung – wie allgemein die Möglichkeiten und Grenzen von zusätzlichen Informationen zu audiovisuellen Produkten oder sogar Empfehlungen – unter den Teilnehmern recht unterschiedlich gesehen werden.

Inwieweit ist etwa die für die Altersfreigaben zuständige Einrichtung überhaupt legitimiert, positive Empfehlungen auszusprechen? Die österreichische JMK als ei-

- NA = nicht geprüft, nicht vorgelegen
- = ungeprüft bzw. Daten lagen bei Redaktionsschluss noch nicht vor
- o.A. / A. / AL = ohne Altersbeschränkung
- G = Generell
- U = Universal
- P.G. = Parental Guidance
- (!) = Kino muss im Aushang auf Gewalt- oder Sexszenen hinweisen
- 12A = suitable for 12 years and over; no-one younger than 12 may see a 12A-film unless accompanied by an adult
- 15A = suitable for 15 years and over; no-one younger than 15 may see a 15A-film unless accompanied by an adult

5  
Filmbewertungsstelle  
Wiesbaden (FBW):  
[www.fbw-filme.de/](http://www.fbw-filme.de/)

ne dem Ministerium für Unterricht und Kultur unterstellte Serviceeinrichtung gerät hier eher in den Blick als z. B. die schwedische Zensurbehörde, für die sich andere Kriterien als die – sehr eng ausgelegten – für Gefährdung von vornherein verbieten. Weil unklar ist, inwieweit Informationen über die Eignung von Medien den Wettbewerb beeinflussen können und z. B. Auswirkungen auf die Besucherzahlen haben, dürfte es auch Einrichtungen der Selbstkontrolle schwerer fallen, manche Filme als „geeignet“ zu empfehlen und andere nicht.

Dann die Frage nach den Kriterien: Wer soll und kann, zumal in multikulturellen Gesellschaften mit sehr unterschiedlichen Vorstellungen von Erziehung und Zusammenleben – Medien empfehlen, die für Kinder geeignet sind und ihre Entwicklung besonders fördern? Widerspricht es nicht ganz allgemein dem westlichen Demokratieverständnis, Empfehlungen auszusprechen, was Menschen lesen, hören oder sehen sollen? Und wessen Empfehlung würden Eltern, Kinder und Jugendliche selbst am ehesten akzeptieren?



*Departed – Unter Feinden*

## Informationen über Gefährdung und Eignung

Auf der anderen Seite scheint es in vielen Ländern ein Bedürfnis nach mehr Information zu geben. Dabei mangelt es nicht an Angeboten: Wie in Deutschland gibt es auch in anderen Ländern Initiativen, die die schulische oder außerschulische Medienarbeit fördern, eine Fülle von Onlineportalen zu den verschiedenen Medien und ihren Inhalten<sup>6</sup> sowie auch Ansätze, Medien hervorzuheben, die für Kinder bestimmter Altersgruppen nach festgelegten Kriterien besonders geeignet scheinen<sup>7</sup>. Doch all diese Informationen müssen selbst beschafft werden, was viele Eltern überfordert. Altersfreigaben an den Kinokassen oder auf DVD-Hüllen werden zwar eher wahrgenommen, beziehen sich aber nur auf negative Wirkungen.

Eine vergleichbare Gemengelage wird die Regierung in den Niederlanden bewogen haben, das Institut für die Klassifizierung audiovisueller Medien NICAM mit dem Konzept eines Informationssystems zu beauftragen, das Eltern Auskunft darüber gibt, welche Medien für Kinder verschiedener Altersstufen unter welchen Gesichtspunkten geeignet sind. Im Ergebnis stellt die Expertenkommission fest, dass es an Informationen über Medienprodukte nicht mangelt, aber an Struktur und finanzieller Unterstützung fehlt. Die Arbeitsgruppe empfiehlt ein unabhängiges Informationssystem für die verschiedenen Medien – Fernsehen, Kino/DVD, Computerspiele, Internetangebote, die sich an Kinder richten oder von ihnen genutzt werden –, das die vorhandenen Initiativen bündelt. Vorgesehen ist eine Onlinedatenbank, die zu den Medienangeboten aktuelle Informationen, Inhaltsbeschreibungen und Einschätzungen eines Expertengremiums enthält. Die Kriterien für die Bewertung beziehen sich auf positive Wirkungen in emotionaler, sozialer oder moralischer Hinsicht, auf die Orientierung an kindlichen Wahrnehmungsweisen und Verstehensfähigkeiten, des Weiteren auf Aspekte wie Glaubwürdigkeit, Realitätsbezug, Überzeugungskraft, Unterhaltung, Anregung, Originalität und Humor. Das Besondere an dem Konzept ist weiter, dass (professionelle) Nutzer sowie auch Kinder und Jugendliche ihre Meinung zu den Einschätzungen der Experten rückmelden, eigene Altersempfehlungen vornehmen und in die Datenbank einstellen können.

Ob das ambitionierte und aufwendige Projekt in die Praxis umgesetzt wird, bleibt abzuwarten. Die Idee eines umfassenden Informationssystems zu Medien für Kinder und Jugendliche ist in jedem Fall bestechend, und man mag den pragmatischen Niederländern, denen in kürzester Zeit gelungen ist, ein einheitliches Klassifizierungssystem für alle Medien zu implementieren, eine solche Lösung durchaus zutrauen.

Die Tagungsteilnehmer werden die Frage mit nach Hause nehmen, welcher der Ansätze wünschenswert oder praktikabel im eigenen Land ist und welche Möglichkei-

ten es darüber hinaus geben kann, Eltern mehr Informationen bereitzustellen. Ein Mehr an Information, das dürfte deutlich geworden sein, wird jedenfalls vielerorts gewünscht.

Sicher, auch mehr Informationen über mögliche Gefährdungen könnten hilfreich sein. Denn Eltern müssen generell begreifen, dass die Medien Chancen *und* Risiken bieten. Weil es in einer pluralen Gesellschaft ohnehin nicht möglich sein wird, Einigkeit darüber zu erzielen, was für Kinder geeignet oder beeinträchtigend ist, muss Eltern vermittelt werden, welche Kriterien hinter den Einschätzungen von Experten stehen und auf welchen Werten sie basieren. Darüber hinaus spricht für ein Mehr an Information über positive Effekte allerdings ein möglicher Imagewandel der Medien: Medien sind nicht per se Risikofaktoren. Ihr erzählerisches und ästhetisches Potenzial und ihre ethischen Orientierungsangebote können für die Entwicklung und Erziehung auch förderlich sein. Dies auch zu sehen, könnte Eltern und Kindern viele schöne – vielleicht sogar gemeinsame – Medienerlebnisse bescheren.

<sup>6</sup> Beispielhaft für Deutschland kann hier die „Vision Kino“ genannt werden, eine Initiative des Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, der Filmförderungsanstalt, der Stiftung Deutsche Kinemathek und der „Kino macht Schule“ GbR, die gemeinsam mit der Bundeszentrale für politische Bildung das Onlineportal „Kinofenster.de“ betreibt. Siehe unter: [www.visionkino.de/](http://www.visionkino.de/); [www.kinofenster.de/](http://www.kinofenster.de/)

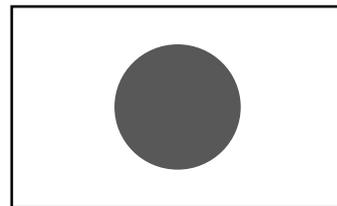
<sup>7</sup> Für den Fernsbereich in Deutschland beispielhaft etwa „Flimmo“, eine Programmberatung für Eltern, die auch medienpädagogisches Know-how vermitteln will. Siehe unter: [www.flimmo.de/](http://www.flimmo.de/)

Claudia Mikat ist Hauptamtliche Vorsitzende in den Prüfausschüssen der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF).



# Jugendmedienschutz in Japan

## Gesetzliche Grundlagen und ihre Umsetzung



Reinhard Bestgen, Sebastian Gutknecht und Regina Käseberg

Die Verfasser waren im Rahmen des deutsch-japanischen Studienprogramms für Fachkräfte der Jugendarbeit 2007 „Jugend und Medien – Jugendmedienschutz“ vom 19. Mai bis zum 2. Juni 2007 in Japan. Dort hatten sie in Gesprächen mit Fachleuten aus Hochschule, Verwaltung, Polizei, Selbstkontrolleinrichtungen und Nichtregierungsorganisationen einen Einblick in die gesetzlichen Regelungen des japanischen Jugendmedienschutzes und ihre praktische Umsetzung.<sup>1</sup>

### Anmerkungen:

1

Ein umfangreicher Gesamtbericht ist ab Ende Oktober 2007 abrufbar unter: [www.ijab.de](http://www.ijab.de).

2

In Deutschland findet die grundgesetzlich verankerte Meinungs- und Pressefreiheit (Art. 5 Abs. 1) ihre Grenzen in den Vorschriften der allgemeinen Gesetze, den gesetzlichen Bestimmungen zum Schutze der Jugend und in dem Recht der persönlichen Ehre (Art. 5 Abs. 2).



In Deutschland ist der Jugendmedienschutz umfassend im Wesentlichen im Jugendschutzgesetz (für Trägermedien) und im Jugendmedienschutzstaatsvertrag (für Rundfunk und Telemedien) sowie ergänzend im Strafgesetzbuch geregelt. In Japan gibt es kein entsprechendes umfassendes gesetzliches Regelwerk. Das ergibt sich zunächst aus der japanischen Verfassung, die die Freiheit der Rede, der Veröffentlichung und aller sonstigen Formen des Ausdrucks ohne Einschränkungen gewährleistet (§ 21 Abs. 1) und in der – wie in Deutschland – festgehalten ist, dass eine Zensur nicht ausgeübt wird (§ 21 Abs. 2 Satz 1).<sup>2</sup> Ferner dürfte sich die Regelungszurückhaltung zum einen aus einem grundsätzlich anderen japanischen Gesellschafts- und Staatsverständnis erklären, das – bei tradierter stärker ausgeprägter ethischer, moralischer und mehr gruppenbezogener Einstellung des Einzelnen – gesetzliche Vorschriften lediglich subsidiär für erforderlich hält, sowie zum anderen daraus, dass die japanische Film- und Medienwirtschaft schon immer versucht hat, gesetzliche Regelungen durch die Einrichtung von Selbstkontrollen entbehrlich zu machen.

Die japanischen Selbstkontrolleinrichtungen sind – anders als in Deutschland – mangels entsprechender gesetzlicher Regelungen nicht als koreguliert anzusehen. Beispielhaft erwähnt werden sollen hier

- die BPO (Broadcasting Ethics & Program Improvement Organization), die im Bereich des privaten und des öffentlich-rechtlichen Fernsehens grundsätzlich erst nach Ausstrahlung der jeweiligen Fernsehsendung prüft,
- die Eirin (Administration Commission of Motion Picture Code of Ethics), die maßgebliche Selbstkontrolleinrichtung im Bereich des Kinofilms,

- die Viderin, eine Selbstkontrolleinrichtung der Video- und DVD-Wirtschaft, die etwa 40 % dieses Marktes erfasst, und
- die CERO (Computer Entertainment Rating Organization), ergänzt durch die CESA (Computer Entertainment Supplier's Association), die eine Selbstkontrolle der Computerspiele durchführt.

## Die Gesetze

Das japanische Strafgesetz sieht kein Verbot von Gewaltdarstellungen in Schriften, Bildern oder anderen Objekten entsprechend § 131 des deutschen Strafgesetzbuchs vor.<sup>3</sup> Es enthält aber in seinem § 175 ein dem deutschen Pornographieverbot vergleichbares sogenanntes Obszönitätsverbot. Nach dieser Bestimmung wird eine Person, die obszöne Schriften, Bilder oder andere Objekte verbreitet, verkauft oder öffentlich ausstellt, mit Freiheitsentzug bis zu zwei Jahren oder mit einer Geldbuße bestraft; Gleiches gilt für Personen, die solche Materialien zum Zwecke des Verkaufs besitzen.<sup>4</sup> Möglicherweise kann – was das Umfeld des Obszönitätsverbots angeht – gelegentlich auch der Straftatbestand der Beleidigung in § 230 des japanischen Strafgesetzes zur Anwendung kommen.

Nach der Bestimmung des Zollgrundlagengesetzes (§ 21 Abs. 3) dürfen „Bücher, Bilder, Skulpturen und ähnliche Dinge, welche die öffentliche Ordnung und Sitte schädigen würden“, nicht eingeführt werden.<sup>5</sup> Nach Auskunft des Präsidenten der Selbstkontrolleinrichtung für Kinofilme, Eirin, wird diese Vorschrift auch heute noch beim Import von Kinofilmen praktiziert.

Das japanische Rundfunkgesetz sieht für private Rundfunkanbieter eine Lizenzvergabe durch den Postminister vor, welche die wichtigste staatliche Einflussmöglichkeit auf den privaten Rundfunk sein soll.<sup>6</sup> Inhaltliche Auflagen – wie etwa Anleitungen zur Gestaltung der ethischen Grundsätze – enthält das Rundfunkgesetz nicht; es verpflichtet die privaten Anbieter in § 51 lediglich zur Schaffung eigener Richtlinien.<sup>7</sup>

Der „Nationalen Vereinigung des Unterhaltungsgewerbes für eine saubere Umwelt“, der fast alle Lichtspielhäuser Japans angehören sollen, wurde durch § 57 des Gesetzes für eine gesunde Umwelt vorgeschrieben, keine Filme ohne Eirin-Siegel vor allgemeinem Publikum vorzuführen.<sup>8</sup>

Japan hat erst nach Inkrafttreten der UN-Kinderrechtskonvention<sup>9</sup> die Herstellung und das Angebot von Filmen – auch im Internet –, die Kinderpornographie enthalten, unter Strafe gestellt. Nicht bestraft wird der Besitz des entsprechenden Filmmaterials. In dem Verbotsgesetz gegen Kinderprostitution und -pornographie von 1999 war der Begriff der Kinderpornographie eng gefasst. Durch eine Änderung des Gesetzes im Jahre 2004 wurde der Begriff erweitert und die vorgesehene Geldstrafe erhöht.<sup>10</sup>

Das Gesetz zur Verhinderung der Verführung durch „Dating Services Websites“ von 2003, das auch „Onlinedating-Einschränkungs-gesetz“ genannt wird, verbietet Webseiten ins Internet zu stellen, durch die Kinder und Jugendliche für den geschlechtlichen Umgang angelockt werden sollen. Dabei sind auch Texte verboten wie etwa: „Haben Sie Lust, mit mir auszugehen?“ Geldstrafen von bis zu 1 Million Yen (ca. 6.400 Euro) sind hier festgelegt; für das entsprechende Webangebot eines Mädchens soll eine Geldstrafe von bis zu 50.000 Yen (ca. 320 Euro) vorgesehen sein.

In den 47 Präfekturen<sup>11</sup> Japans und wohl auch auf kommunaler Ebene<sup>12</sup> werden sogenannte „Räte für die Probleme der Jugend“ gebildet, die für Angelegenheiten von Kindern und Jugendlichen zuständig sind und Empfehlungen für die Jugendarbeit unterbreiten sollen. Der Rat wird beispielsweise vom jeweiligen Gouverneur u. a. eingeschaltet, bevor dieser ein Trägermedium (wie etwa ein Video, eine DVD oder ein Buch) indiziert. Die Aufgaben des Rates und seine Zusammensetzung sind in einem nationalen Gesetz geregelt.

## Die Bestimmungen der Präfekturen und ihre Indizierungsverfahren

Regelungen zum Jugendschutz finden sich weniger in nationalen Gesetzen, sondern eher in den jeweiligen Verordnungen der Präfekturen. Die Jugendschutzverordnungen ähneln einander grundsätzlich; dennoch bestehen regionale Unterschiede. Zumindest in zusammenhängenden Gebieten mit mehreren Präfekturen – wie z. B. im Großraum Tokio – ist man jedoch bemüht, die Regelungen zu vereinheitlichen und aufeinander abzustimmen. Die Präfektur Nagano hat als einzige Präfektur in Japan keine Jugendschutzverordnung.

Insbesondere die Indizierung jugendgefährdender Trägermedien, einschließlich der Ab-

**3** Siehe zu den negativen Folgen des Fehlens einer solchen Bestimmung für die Filmselbstkontrolle:

**Helms, U.:** *Selbstkontrolle außer Kontrolle*. In: tv diskurs, Ausgabe 13 (Juli 2000), S. 57, Fußnote 2

**4** Zitiert nach:

**Helms, U.:** *Die Selbstregulierung der japanischen Filmwirtschaft* [Magisterarbeit]. Berlin 1999, S. 164/165. Die Arbeit enthält umfangliche Ausführungen zur Anwendung dieser Bestimmung seit der Unabhängigkeit Japans nach dem Zweiten Weltkrieg.

**5** Zur Anwendung dieser Bestimmung durch das Zollamt ausführlich: Anm. 3, S. 55ff.

**6** Ebd., S. 56

**7** Ebd.

**8** Siehe: Anm. 3, S. 49. Ob diese Bestimmung heute noch gilt und ob sie inzwischen auch Video- und DVD-Filme erfasst, konnte nicht geklärt werden.

**9** Nach Art. 34 der UN-Kinderrechtskonvention verpflichten sich die Vertragsstaaten, das Kind vor allen Formen sexueller Ausbeutung und sexuellen Missbrauchs zu schützen. Zu diesem Zweck treffen die Vertragsstaaten insbesondere alle geeigneten innerstaatlichen Maßnahmen, um zu verhindern, dass Kinder für die Prostitution oder andere rechtswidrige sexuelle Praktiken und für pornographische Darbietungen und Darstellungen ausgebeutet werden.

**10** Nach dem japanischen Jugendwohlfahrtsgesetz von 1947 sind unzüchtige Handlungen mit Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren Verbrechen, die mit Freiheitsstrafen bis zu zehn Jahren geahndet werden können.

**11** Die Präfektur ist eine Verwaltungseinheit im japanischen Staatsaufbau zwischen dem nationalen Parlament (Unterhaus sowie Oberhaus) und den Kommunen. Präfekturen werden

von Gouverneuren geleitet und haben gewählte Präfekturparlamente. Das Oberhaus besteht aus 100 Listenmandaten und 152 Präfekturmandaten.

## 12

Ob eine Parallele zu den Jugendhilfeausschüssen nach § 71 SGB III vorliegt, ist offen.

gabebeschränkungen im Handel und durch Automaten, ist auf Präfekturbene geregelt. Als jugendgefährdend werden dabei vor allem gewaltverherrlichende sowie sexuelle Darstellungen angesehen. Es finden sich im Wesentlichen drei verschiedene Indizierungsverfahren:

- Sogenannte Einzelfall-Indizierung: Ein konkretes Trägermedium wird von dem Gouverneur einer Präfektur unter Beteiligung des bei der Präfektur gebildeten Kinder- und Jugendrates auf seine Jugendgefährdung geprüft. Bei Feststellung einer jugendgefährdenden Wirkung kann der Gouverneur das Trägermedium indizieren.
- Sogenannte Allgemeine Indizierung: Eine Indizierung erfolgt ohne weiteres, wenn ein Trägermedium bestimmte Merkmale aufweist. Zwei Beispiele aus der Präfektur Chiba (Großraum Tokio): Es wird jedes Schriftstück indiziert, das mehr als 20 Seiten sexuell problematische Abbildungen enthält; ferner jeder Film mit mehr als 3 Minuten sexuell problematischen Darstellungen.
- Indizierungen entsprechend dem Ergebnis der Prüfung der Selbstkontrollenrichtungen: Immer mehr Präfekturen übernehmen das Prüfergebnis einer freiwilligen Selbstkontrollenrichtung. Wenn etwa ein Kinofilm nicht gekennzeichnet und für eine Indizierung vorgeschlagen wird, verschaffen die Präfekturen dieser Empfehlung mit ihrer Übernahme rechtliche Relevanz. In der Präfektur Chiba dürfen indizierte Trägermedien beispielsweise nicht oder nur sehr eingeschränkt über Automaten vertrieben werden. Verstöße dagegen können zu Geldstrafen bis 300.000 Yen (ca. 1.800 Euro) oder zu Freiheitsstrafen bis zu sechs Monaten führen. Ansonsten müssen indizierte Trägermedien in Ladenlokalen getrennt vom übrigen Angebot ausgestellt werden. Hinzu kommen je nach Präfektur weitere Vorgaben wie etwa die von Trennwänden in Verkaufsregalen, des Sichtschutzes oder des Einschweißens in Folie. Verstöße können mit Geldstrafen bis zu 300.000 Yen geahndet werden.

In einigen Präfekturen besteht für Händler die Verpflichtung, beim Verkauf eines Handys über aktuelle Filtersoftware (zum Schutz der Kinder und Jugendlichen vor jugendgefährdenden Handy-Webseiten), ihre Funktion sowie ihre Installation zu informieren.

## Der Vollzug der Jugendmedienschutzbestimmungen durch die Verwaltung

Im Bereich der nationalen und präfekturalen Strafbestimmungen weisen die uns zugänglichen Kriminalstatistiken sehr geringe Fallzahlen auf. In der Präfektur Kanagawa (ca. 8,8 Millionen Einwohner) kam es im Jahre 2006 zu 764 polizeibekanntem Verstößen. Davon entfielen 100 Fälle auf Verstöße gegen das Gesetz zum Verbot von Kinderprostitution sowie -pornographie und 25 Fälle auf Verstöße gegen das Gesetz zur Verhinderung der Verführung Jugendlicher durch Dating-Webseiten. Ein Vollzugsdefizit wurde – bei unserer Nachfrage – nicht eingeräumt; vielmehr wurde auf die steigenden Fallzahlen als Nachweis einer effektiveren Verfolgungspraxis verwiesen.

Im Rahmen des Vorgehens gegen Online-dating-Angebote für Jugendliche hat die Präfektur Kanagawa eine „Cyber-Patrol“ eingerichtet, die aus vier Mitarbeitern besteht. Diese prüft nicht nur eigenständig entsprechende Seiten, sondern dient auch als Anlaufstelle für Hinweise aus der Bevölkerung und bietet Informationsbroschüren sowie Informationsveranstaltungen an. Eng werde auch mit den Schulen zusammengearbeitet. Bei festgestellten Verstößen informiere man umgehend die zuständige Verfolgungsbehörde. Bei einem Erstverstoß werde zu meist eine Verwarnung ausgesprochen, bei wiederholten Verstößen käme es zu erheblichen Geldstrafen und sogar zu Freiheitsstrafen. Aufgrund der Einrichtung dieser „Cyber-Patrol“ konnten knapp die Hälfte der in ganz Japan bekannten 53 Verstöße gegen das Onlinedating-Gesetz im Jahre 2006 in der Provinz Kanagawa festgestellt werden.

Der Vollzug der Jugendschutzverordnungen dürfte in den einzelnen Präfekturen unterschiedlich sein. In der Präfektur Chiba wurde uns von Mitarbeitern der Jugendbehörde berichtet, dass aufgrund einer „Null-Toleranz“-Strategie in den Verkaufsautomaten für Bildträger keine jugendgefährdenden Inhalte mehr zu finden seien (ganz im Gegensatz zum benachbarten Tokio). Allerdings gehe einer kompromisslosen repressiven Ahndung von Verstößen durch die Polizei oder die Strafverfolgungsbehörden eine umfangreiche präventive Tätigkeit insbesondere der Jugendbehörde voraus, wodurch viele Verstöße schon im Vorfeld vermieden würden. So begehe man mit Hilfe der lokalen Behörden systematisch alle Verkaufsstellen von Bildträgern so-

wie Internetcafés und informiere die Geschäftsbetreiber über die Vorschriften des Jugendschutzes sowie über die Ansprechpartner in den jeweiligen Behörden. Dabei werden konkrete Anleitungen etwa hinsichtlich der korrekten Anordnung von jugendgefährdenden Trägermedien in den Ladenlokalen gegeben und entsprechende Informationsbroschüren überreicht. Auch bietet die Jugendbehörde Informationsveranstaltungen insbesondere in Schulen an.

Schließlich werden auch in den Räten für die Probleme der Jugend immer wieder Fragen des Vollzugs der Jugendschutzbestimmungen auf dem Hintergrund aktueller Entwicklungen diskutiert.

### Novellierungsüberlegungen

Eine bereits vor längerer Zeit betriebene Initiative, den Jugendmedienschutz in einem Gesetz auf nationaler Ebene zusammenzufassen, ist seinerzeit im japanischen Parlament – u. a. wegen der Kritik der Wirtschaft und der Medien – gescheitert.

Aktuell wird nun wieder über eine entsprechende Gesetzesinitiative für eine einheitliche nationale Regelung nachgedacht.

Außerdem wird in Japan derzeit geprüft, ob Filtersoftware für Handys gesetzlich vorgeschrieben sein sollen, um Kinder und Jugendliche vor jugendgefährdenden und jugendbeeinträchtigenden Handy-Webseiten zu schützen. Offenbar hatte eine entsprechende Absprache mit den Handy-Herstellern Japans, in der diese sich verpflichtet haben, darauf hinzuwirken, dass alle Eltern beim Kauf eines Handys für ihr Kind auf die Möglichkeit der Installation einer solchen Filtersoftware hingewiesen werden, nicht den nötigen Erfolg.<sup>13</sup>

Schließlich wird auf höchster politischer Ebene (Cabinet Office)<sup>14</sup> auch über Möglichkeiten jugendschutzrelevanter Regulierungen im Bereich der Telemedien nachgedacht. Zum jetzigen Zeitpunkt sieht man aufgrund kurzer Erfahrungszeiten in diesem Bereich die Verantwortung vor allem bei Einrichtungen der Selbstkontrolle und Selbstverpflichtungen der Betreiber z. B. zu Altersverifikationssystemen und Filterprogrammen.

### Lehren für Deutschland ... bezüglich der Gesetzgebung

Die bisherige Darstellung hat gezeigt, dass die Gesetzgebung zum Jugendmedienschutz in Japan weit weniger ausgeprägt ist als in Deutschland. Das hat auch Vorteile. So ist etwa eine Kinofilmprüfung in der Selbstkontrollereinrichtung Eirin infolge einer schlanken Organisation mit wenigen, von den Verbänden der Filmverleiher und Kinobesitzer ausgesuchten Prüfern (insgesamt acht Prüfer, wobei jeweils zwei Prüfer einen Film prüfen) weniger verwaltungsaufwendig und damit auch kostengünstiger. Immerhin stimmten die Kennzeichnungen der Eirin bei den wenigen Filmen mit gewalthaltigem Inhalt, die wir nachgefragt haben (*Hostel 1*, *Saw 2* und *3* sowie *Shooting Dogs*), mit den Kennzeichnungen der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) in Deutschland weitgehend überein.

Gegen eine derartig schlanke, gesetzlich weitgehend nicht geregelte Filmprüfung spricht jedoch, dass eine koregulierte Selbstkontrolle – wie wir sie hier in Deutschland haben – die Vorteile einer Selbstkontrolle mit dem Vorteil der Rechtssicherheit verbindet. Nach der Prüfung und Kennzeichnung eines Films etwa durch die FSK ist die Rechtslage grundsätzlich eindeutig, was für alle Beteiligten und insbesondere auch für die Filmverleiher und die Kinobetreiber wichtig ist. Demgegenüber ist es beispielsweise in Japan mangels gesetzlicher Grundlage der Selbstkontrollereinrichtungen sogar mehrmals dazu gekommen, dass die Prüfer der Eirin in einem Strafverfahren wegen Verstoßes gegen § 175 des japanischen Strafgesetzes (Obszönitätsverbot) verfolgt wurden.<sup>15</sup>

Eine andere Frage aus dem Blickwinkel der grundsätzlichen Regelungszurückhaltung in Japan ist, ob die Regelungen des Jugendmedienschutzes hier in Deutschland in dem einen oder anderen Fall nicht zu detailliert sind und auf diese Weise die eigene Verantwortungsbereitschaft der Akteure schwächen. Gesellschafts- und rechtspolitisch interessant ist die Frage – auch mit Blick auf die aktuelle Debatte zum Jugendmedienschutz in Computerspielen –, worin die Ursachen für die in Deutschland möglicherweise geringere Akzeptanz der *bereits vorhandenen* Jugendschutzregelungen zu suchen sind (Stichwort: Vollzugs- und Umsetzungsdefizite sowie Wahrnehmung der Erziehungsverantwortung). Ferner fragt sich, ob die deutschen Rege-

**13**  
Die Fragen des Jugendmedienschutzes im Zusammenhang mit der Nutzung internetfähiger Handys durch Kinder und Jugendliche sind Gegenstand eines gesonderten Berichts.

**14**  
Bei dem japanischen Ministerpräsidenten ist ein sogenanntes Cabinet Office eingerichtet, um die Arbeit des Kabinetts zu organisieren.

**15**  
Siehe: Anm. 3, S. 56 f. mit weiteren Nachweisen



lungen zum Jugendmedienschutz, was die unterschiedlichen Medien – Trägermedien einerseits und Telemedien andererseits – angeht, noch besser aufeinander abgestimmt werden sollten. Insoweit sei etwa nur auf die aktuelle Frage der Übernahme von Ausstrahlungs- und Prüfungsentscheidungen für Fernsehfilme bei ihrer Verwertung auf Trägermedien verwiesen.

Ein wichtiger Einzelpunkt ist die Erfahrung, die Japan mit der bei internetfähigen Handys möglichen Gefährdung von Kindern und Jugendlichen gemacht hat. In Japan ist die Nutzung webfähiger Handys wesentlich kostengünstiger als in Deutschland, so dass sich diese Technologie bereits weitgehend auf dem japanischen Markt durchgesetzt hat. Weil damit zu rechnen ist, dass dies infolge der zu erwartenden Preispolitik der Netzbetreiber auch bald in Deutschland der Fall sein wird, sind die Erfahrungen Japans und seine Regelungsüberlegungen für Deutschland wichtig. Hier könnte bereits jetzt darauf hingewirkt werden, dass die Entwicklung von Filtersoftware, die in der Lage sein könnte, jugendgefährdende und jugendbeeinträchtigende Inhalte auf webfähigen Handys weitgehend zu eliminieren, weiter vorangetrieben wird.

Ferner könnte bereits jetzt im Rahmen der anstehenden Novellierung des Jugendmedienschutzrechts ein Klärungsprozess dahin gehend eingeleitet werden, ob in Deutschland eine Selbstverpflichtung der Handywirtschaft möglich ist und wie diese aussehen könnte oder ob eine gesetzliche Regelung angestrebt werden muss und welchen Inhalt sie haben sollte.

### Lehren für Deutschland ... bezüglich des Vollzugs der gesetzlichen Bestimmungen

Im Hinblick auf die Verfolgung von Verstößen gegen die genannten strafrechtlichen Bestimmungen fallen – in der uns zur Verfügung gestellten Statistik – die sehr geringen Fallzahlen auf. Dies ist allerdings ein auch in Deutschland bekanntes Phänomen; nach der deutschen Polizeilichen Kriminalstatistik 2006 wurden bundesweit 1.721 Verstöße gegen die Verbreitungsverbote jugendgefährdender, pornographischer oder gewaltverherrlichender Schriften bekannt.<sup>16</sup> Die Gründe hierfür liegen u. a. in einer regional sehr unterschiedlichen Kontroll- und Anzeigepraxis sowie in der Schwierigkeit, Verstöße beweisicher festzustellen.

Insbesondere bei Handys lässt sich häufig nicht mit der erforderlichen Sicherheit nachprüfen, welche Person einem Jugendlichen eine problematische Abbildung zugeleitet hat. Ohne eindeutige Beweismittel – wie etwa Zeugen – sind die Ermittlungen oft ergebnislos. Hinzu kommt, dass Onlineermittlungen auch in Japan noch im Anfangsstadium stecken und dass daher auch dort nach wie vor ein großer Graubereich bestehen dürfte. Allerdings wurden diese Schwierigkeiten zumindest offiziell nicht als Problem benannt; vielmehr wurde auf jährlich steigende Fallzahlen als Beleg für einen effektiver werdenden Gesetzesvollzug verwiesen.

Vergleichbar der Stelle jugendschutz.net oder auch den entsprechenden Hotlines der Freiwilligen Selbstkontrollen in Deutschland setzen viele Präfekturen auch darauf, Hinweise auf Verstöße aus der Bevölkerung zu bekommen. Entsprechende Strukturen sind in Deutschland jedoch wesentlich weiter entwickelt; insbesondere die Einrichtung entsprechender Stellen nur auf präfekturaler und nicht auf nationaler Ebene dürfte im Hinblick auf eine effektive Bekämpfung von problematischen Onlineangeboten nicht die beste Lösung sein.

Positiv zu bewerten sind beispielsweise die Aktivitäten der Jugendbehörde der Präfektur Chiba in Zusammenarbeit mit den lokalen Behörden zur Aufklärung und Information der Betreiber entsprechender Geschäfte und Kioske, aber auch der Eltern und Schulen über den Jugendschutz und die entsprechenden rechtlichen Regelungen. Insbesondere das systematische Aufsuchen entsprechender Gewerbebetriebe dürfte ein sehr effektives Mittel sein, um bereits im Vorfeld Gesetzesverstöße zu vermeiden und im besten Fall sogar eine Zusammenarbeit mit den Gewerbetreibenden zu erreichen. Dies wird ergänzt durch die zügige Weitergabe entsprechender Informationen an andere Stellen im Rahmen der Arbeit im Rat für die Probleme der Jugend. Eine vergleichbare Struktur der direkten Kommunikation insbesondere zwischen Jugend- und Ordnungsbehörden entwickelt sich auch in Deutschland mit zunehmendem Maße (auf freiwilliger Basis) auf der kommunalen und auch auf der Landesebene.

<sup>16</sup>  
**Bundeskriminalamt:**  
*Polizeiliche Kriminalstatistik Bundesrepublik Deutschland Berichtsjahr 2006*, Punkt 3.20 (S. 234). Einsehbar unter:  
<http://www.bka.de/pks/pks2006/index2.html>  
Siehe auch: Artikel von Hendrik Schneider in dieser Ausgabe, S. 84 ff.

Dr. Reinhard Bestgen ist Filmprüfer in der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) und in der Juristenkommission der SPIO.

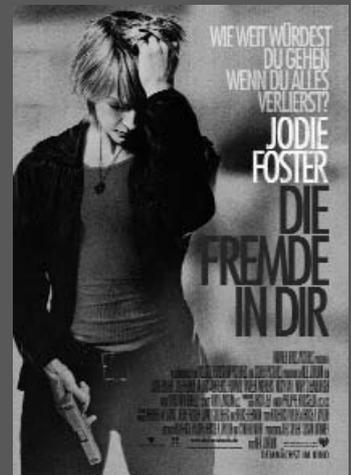
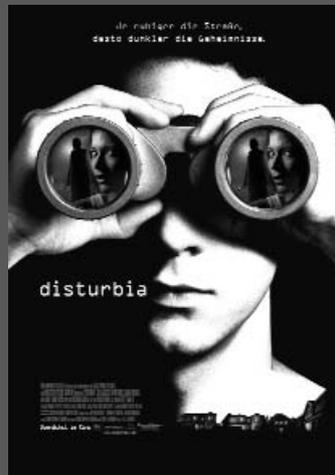
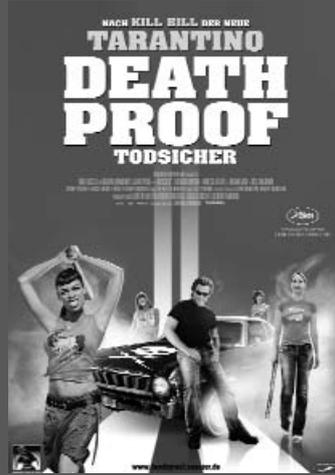


Sebastian Gutknecht ist Referent für Jugendenschutzrecht und Jugendmedienschutz bei der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle Nordrhein-Westfalen e. V. in Köln.



Regina Käseberg ist Referatsleiterin im Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur Rheinland-Pfalz und zuständig für Jugendrecht sowie Jugendschutz. Rheinland-Pfalz koordiniert federführend unter den Ländern den gesetzlichen Jugendschutz und ist die zuständige Oberste Landesjugendbehörde für die Freigaben und Kennzeichnungen der Länder in Zusammenarbeit mit der FSK.





# Jugendmedienschutz in Europa

## Filmfreigaben im Vergleich

In den europäischen Ländern sind die Kriterien für die Altersfreigaben von Kinofilmen unterschiedlich. *tv diskurs* informiert deshalb regelmäßig über die Freigaben aktueller Spielfilme.

Titel	D	NL	A	GB	F	DK	S
1. Harry Potter und der Orden des Phoenix OT: Harry Potter and the Order of the Phoenix	12	12	10	12 A	o.A.	11	11
2. Death Proof – Todsicher OT: Death Proof	16	16	16	18	12	15	15
3. Die Simpsons – Der Film OT: The Simpsons Movie	6	6	6	P.G.	o.A.	7	7
4. Motel OT: Vacancy	16	16	16	15	12	15	—
5. Fantastic Four – Rise of the Silver Surfer OT: Fantastic Four – Rise of the Silver Surfer	12	6	10	P.G.	o.A.	11	7
6. Transformers OT: Transformers	12	12	12	12 A	o.A.	11	11
7. Das Bourne Ultimatum OT: The Bourne Ultimatum	12	12	12	12 A	o.A.	11	11
8. 28 Weeks Later OT: 28 Weeks Later	18	—	16	18	12!	—	15
9. Die Regeln der Gewalt OT: The Lookout	12	12	—	15	o.A.	11	11
10. Disturbia OT: Disturbia	16	16	14	15	12	15	15
11. Shoot 'Em Up OT: Shoot 'Em Up	18	16	16	18	12!	—	—
12. Die Fremde in dir OT: The Brave One	16	16	16	18	—	15	15

o.A. = ohne Altersbeschränkung  
 — = ungeprüft bzw. Daten lagen bei Redaktionsschluss noch nicht vor  
 A = Accompanied/mit erwachsener Begleitung  
 P.G. = Parental Guidance/in Begleitung der Eltern  
 ! = Kino muss im Aushang auf Gewalt- oder Sexszenen hinweisen

# Abgehängt

## Die Bundeszentrale für politische Bildung konzipiert TV-Formate für bildungsferne Jugendliche

Tilman P. Gangloff

**Verschiedene Studien, in deren Mittelpunkt u. a. Nutzungsgewohnheiten und Einstellungen standen, bildeten die Basis: Die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) will versuchen, bildungs- und politikferne Jugendliche stärker zu erreichen. Zu diesem Zweck wird sie das Medium nutzen, dem die Zielgruppe nach wie vor am meisten Zeit widmet: das Fernsehen.**

„Politikferne Jugendliche“: Schon allein der Begriff klingt abschreckend. Und tautologisch ist er auch: Die Anzahl der Teens und jungen Twens, die sich für Politik interessieren, dürfte überschaubar sein; von eigener Aktivität in Parteien, außerparlamentarischen Organisationen oder Bürgerinitiativen ganz zu schweigen. Nichtsdestotrotz kann eine Einrichtung wie die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) nicht warten, bis diese Altersgruppe richtig erwachsen ist, denn dann ist es vermutlich zu spät. Die Frage ist nur: Wie erreicht man sie? Aus den klassischen Medien sind die Jugendlichen längst ausgestiegen. Zur Zeitung z. B. greifen sie laut regelmäßiger Umfragen des Altbach-Instituts für Demoskopie immer seltener, wenn sie sich über ein bestimmtes Thema näher informieren möchten. Die Position des Fernsehens als Leitmedium ist ebenfalls in Gefahr. Trotzdem spielt es immer noch eine dominierende Rolle im Alltag von Jugendlichen. Im letzten US-Präsidentenwahlkampf beispielsweise bezogen die meisten jungen Wähler ihre Informationen über die Kandidaten aus TV-Talkshows.

Deshalb setzt auch die Bundeszentrale auf das Fernsehen. Zwei Projekte sind bereits recht

weit gediehen und werden Anfang nächsten Jahres der Öffentlichkeit vorgestellt. Natürlich ist allen Beteiligten klar, wie groß die Herausforderung ist. Es ist ja grundsätzlich eine Gratwanderung, ein flüchtiges Medium wie das Fernsehen für ein bestimmtes Anliegen zu nutzen. Sieht man einmal von dezidierten Ratgebersendungen wie etwa Gesundheitsmagazinen ab, deren Publikum allerdings in der Regel auch über 60 ist, ergreifen praktisch alle Zielgruppen die Flucht, sobald eine Sendung nach Belehrung riecht. Für junge Zuschauer gilt das erst recht. Jugendliche meiden ja sogar Sendungen, die sich explizit an ihre Altersgruppe richten, weshalb hochgelobte und vielfach ausgezeichnete öffentlich-rechtliche Angebote (*Moskito* [SFB]; *Live aus dem Schlachthof*, *Live aus dem Alabama* [BR]) irgendwann eingestellt wurden: Die Sendungen hatten zwar akzeptable Quoten, wurden von den Adressaten aber ignoriert. Heute wandert diese Zielgruppe, sieht man einmal von den Musiksendern ab, übergangslos vom Kinderprogramm zum Erwachsenenfernsehen. Während Mädchen mit spätestens 12 Jahren immerhin noch Orientierung stiftende parasoziale Beziehungen zu den Protagonisten von „Daily Soaps“

wie *Gute Zeiten, schlechte Zeiten* aufbauen können, hat das Fernsehen männlichen Jugendlichen keine Projektions- oder Reflexionsflächen zu bieten. Außerhalb der „Dailys“ tauchen sie daher vor allem als jugendliche Delinquenten oder rüpelhafte Halbstarke etwa in den „Crime Soaps“ (*Leben & Partner*) oder in Krimis auf. Identifikationsangebote fehlen erst recht für männliche Jugendliche mit Migrationshintergrund. Junge deutsch-türkische Darsteller z. B. klagen darüber, dass ihnen in der Regel nur die Rollen von Schlägern, Dealern oder Gehilfen in Vaters Dönerbude oder Gemüsegeschäft bleiben.

### Ein differenziertes Bild

Bevor sich der bpb-Fachbereich „Politikferne Zielgruppen“ Gedanken darüber gemacht hat, wie man diese komplizierte Altersschicht erreichen kann, wurden umfangreiche Studien betrieben. Die Ergebnisse ergeben ein differenziertes Bild. Bildungsferne junge Erwachsene begreifen ihre Situation durchaus, sie fühlen sich „abgehängt“, wie es Holger Ehmke, Leiter des Fachbereichs, formuliert. Beispielhaft zitiert er eine 26-jährige Mutter, die ihrem Sohn

bei den Schulaufgaben helfen wollte, sich den Satz: „Mama, bist du blöd!“ anhören musste – und nicht einmal widersprechen konnte. Ehmke beschreibt die entsprechenden Gefühle dieser Menschen als Mischung aus Einsicht und mangelnder Antriebskraft: „Sie wollen ihre Situation verbessern und wissen, dass sie u. a. mehr lesen müssten, aber das ist ihnen zu anstrengend. Das gilt erst recht für den Besuch einer Abendschule, um sich weiterzubilden.“ Ehmke betont, diese Menschen seien allerdings alles andere als dumm: „Sie verfügen z. B. über ein großes nützliches Alltagswissen.“ Andererseits sei genau dies auch der Maßstab, mit dem Information bewertet werde: „Wie groß ist der praktische Nutzen?“

Betrachtet man die gesamte Bevölkerung, ist der im Soziologendeutsch als „Konsum-Materialisten“ bezeichnete Anteil nicht gerade in der Minderheit; Ehmke spricht von 25 bis 28 Millionen Menschen. Laut einer qualitativen Untersuchung<sup>1</sup> der Bundeszentrale in Form von Tiefeninterviews ist ihr Weltbild gerade im Bezug auf das Fernsehen von Misstrauen geprägt: „Nachrichten berichten über das, was entschieden wurde über die Köpfe der Leute hinweg. Aber wir kleinen Leute müssen es ausbaden“ (S. 2). Sie möchten als „normale Durchschnittsbürger“ gern dazugehören, haben aber „häufig das Gefühl von Benachteiligung und Ausgeschlossenheit; dazu entsprechend oft Gefühle von Frustration und Unzufriedenheit“ (S. 8). Zum Lebensstil gehören auch Fluchten „in Traumwelten (Action und Gewalt in Fernsehen und Video) als Reaktion auf zunehmende Verelendungstendenzen“ (S. 9).

Interessanterweise gibt es durchaus ein ausgeprägtes Interesse an Themen wie „Europas Rolle in der internationalen Politik“ oder „Zukunftschancen der jungen Generation“. Doch es wäre ein Irrtum, heißt es in der Studie, „daraus ein sachliches Informationsinteresse abzuleiten. Typisch für das Milieu ist eine spezifische Lesart, bei der neutrale Begriffe unmittelbar mit eigenen politischen Positionen und normativen Bewertungen verbunden werden“ (S. 12). Entscheidend für das Interesse an einem Thema sei stets „das Ausmaß der persönlichen und unmittelbaren Betroffenheit“ (S. 13). Es gibt zwar ein Bedürfnis nach Aufklärung über soziale Ungerechtigkeit, aber nur, um eine Bestätigung des pessimistischen Weltbildes zu erhalten („Man wird ja eh angelogen“, ebd.). Letztlich lässt sich das Interesse an Themen wie

Steuer- und Finanzpolitik sowie Migration oder Alterssicherung auf finanzielle Aspekte reduzieren, denn die Motive, sich damit zu befassen, drehen sich immer um Geld.

### Das Fernsehen prägt das Weltbild

Das Weltbild der „Konsum-Materialisten“ speist sich laut Holger Ehmke „ausschließlich aus dem Fernsehen. Abgesehen von ‚Bild‘ lesen sie keine Tageszeitung, und falls doch, dann vor allem den Lokalteil“. Bevorzugte TV-Sender sind kommerzielle Kanäle. Dort werden zwar auch Nachrichten rezipiert, „um über das grobe Geschehen informiert zu sein“ (S. 24), doch die Art der Präsentation wird insgesamt als eher unattraktiv empfunden. Das hat nicht zuletzt etwas mit Sprache zu tun, die ja auch hinsichtlich der politischen Bildung eine enorme Bedeutung hat. Die Bevölkerungsschicht, so Ehmke, habe eine ausgeprägt skeptische Haltung gegenüber Akademikern: „Die sind schlau und können einem ein X für ein U vormachen.“ Entsprechend „abgehoben“ empfindet die untersuchte Zielgruppe den typischen Sprachgebrauch, weil er ihnen ihre eigene geringe Bildung vor Augen hält; daher reagieren sie mit „Abwehrreflexen“ (S. 18). Diese Haltung geht bis zur Unterstellung, unverständliche Begriffe würden „als Mittel zur Ausgrenzung oder ‚oberlehrerhafter Belehrung‘ bewusst gewählt“ (ebd.). Das gilt für Fachbegriffe, Fremdwörter und offenbar vor allem Doppelbegriffe. Beispiel Medienkompetenz: „Einfluss der Medien auf das öffentliche Leben? Kann damit nichts anfangen“ (S. 19).

Im Hinblick auf konkrete Konzepte heißt es im Fazit der Studie: „Attraktiv sind Bildungsangebote, in denen Konsum-Materialisten Bestätigung, Anerkennung und Wertschätzung finden – auch und gerade, weil sie sich als eine unterprivilegierte Gruppe ohne politische Lobby sehen. [...] Man will keine Informationen aus der Perspektive der gesellschaftlichen Elite (= von oben), sondern aus der Perspektive der gesellschaftlichen Mittel- und Unterschicht: Solidarität, Sympathie, Anteilnahme“ (S. 20). Beste Chancen habe ein Bildungsangebot daher, wenn es als „Anwalt des kleinen Mannes“ auftrete (ebd.). Und der soll offenbar in erster Linie Aufklärung über sozialpolitische Skandale und die Sorgen der einfachen Leute betreiben; außerdem sollte er politisches Basis- und Hintergrundwissen verbreiten (S. 26).

#### Anmerkung:

1  
**Sinus Sociovision:**  
*Politische Bildung in politikfernen Lebenswelten. Konsum-Materialisten: Einstellung zu multimedialen Angeboten der bpb. Qualitative Untersuchung für die Bundeszentrale für politische Bildung. Heidelberg 2006*



Die besten Erfolgsaussichten hat zudem ein Magazinformat, denn der Wechsel verschiedener Elemente (Talkrunden, Filme, Interviews) erhöht den Unterhaltungswert (S. 27). Verortet würde das Milieu so eine Sendung am ehesten bei einem Privatsender; die öffentlich-rechtlichen Programme sind den Befragten zu trocken und zu anspruchsvoll (ebd.). Ideale Moderatoren wären Günther Jauch, Thomas Gottschalk oder Peter Kloeppel (S. 28). Titelvorschläge gibt es auch: „Was uns bewegt“ oder „Was will das Volk?“ (S. 30).

### Im nächsten Jahr auf Sendung

Selbst die Beachtung dieser Vorgaben ist aber keine Erfolgsgarantie: „Wenn ich nach der Arbeit nach Hause komme, habe ich keine Lust, mir politische Bildung reinzuziehen“ (S. 25). Bei ihrer Konzeption neuer Formate hat die bpb die Ergebnisse der Studie selbstverständlich trotzdem mit einbezogen. Laut Arne Busse, einem Mitglied der Fachgruppe „Politikferne Zielgruppen“, ist eine der Sendungen in Kooperation mit der WDR-Redaktion „Bildung“ entwickelt worden. Das Schulfernsehformat richtet sich an Haupt- und Berufsschüler. Drei Pilotsendungen sind produziert worden. Eines der Formate wird erstmals im kommenden Februar auf der Didacta zusammen mit den begleitenden Materialien präsentiert und anschließend auf Sendung gehen. Für Schulen wird es ein Unterrichtspaket geben.

Das zweite Projekt, ein Nachrichtenformat für bildungs- und politikferne Jugendliche, dürfte die höhere Hürde darstellen. Es ist gemeinsam mit einer Produktionsfirma entwickelt worden, soll einen hohen Comedy-Faktor haben und wird derzeit den Sendern präsentiert – „allen Sendern“, wie Busse betont. Beide Konzepte sollen Jugendliche ermutigen, sich politisch zu äußern und ihre vorhandene Motivation „in wirkungsvolle Formen der politischen Partizipation zu überführen.“ Der Begriff „politikfern“ dürfe nicht darüber hinwegtäuschen, dass sich die Jugendlichen durchaus für Politik interessieren; sie hätten eben spezifische Interessen und natürlich auch andere Umgangsformen („sehr direkt, sehr polemisch“). Mit Hilfe der Sendungen soll „dem punktuell auftretenden Interesse eine gewisse Stetigkeit verliehen werden.“ Zum entsprechenden Handwerkszeug gehört u. a. die Information über Grundrechte.

Angesichts der Sehgewohnheiten dieser Zielgruppe ein ehrgeiziges Unterfangen! Laut Holger Ehmke bestimmen vor allem Castingshows ihr Leben: „Sendungen wie *Deutschland sucht den Superstar* oder *Germany's Next Topmodel* sind tagelang Gesprächsthema, weil man mitfiebert“. Selbst in diesem Umfeld aber hat Ehmke Themen von gesellschaftlicher Relevanz entdeckt: „Wenn Nina Hagen in *Popstars* mit den Mädchen über ihr Verständnis von Religion spricht, ist das auch eine Art der Wertevermittlung.“ So gesehen kann man von Tanztrainer Detlef „D!“ Soost, der seiner Aufgabe mit der Hingabe eines „Drill Sergeant“ aus amerikanischen „Boot Camps“ nachgeht, eine Menge über Disziplin und Teamwork lernen.

Generell bevorzugen die jugendlichen „Konsum-Materialisten“ laut Ehmke Boulevardformate sowie Sendungen über Stars und Sternchen aller Art. Bei den jungen Frauen ist das Interesse an *Desperate Housewives* besonders ausgeprägt, die Jungen schauen sich „Stefan Raab in jeder Form“ an. Der Moderator von *tv total* ist ohnehin eine Ikone in dieser Altersgruppe und auch zu gewissen Formen der Zusammenarbeit bereit. Vor der letzten Bundestagswahl hat Raab z. B. ein Spiel eingeführt, das dem „Wahlomat“ der Bundeszentrale ähnelte: Man beantwortete eine bestimmte Anzahl von Fragen (beim „Wahlomat“ sind es 20) und erfuhr nach der Auswertung, mit welcher Partei es die meisten Übereinstimmungen gibt. Dank *tv total* verzeichnete der ins Internet gestellte „Wahlomat“ der bpb 1,5 Millionen Zugriffe mehr.

### Lebenshilfe mit Herz

Auffällig sei auch „eine Zuwendung zu stark realitätsbezogenen Formaten“ – ein Bedürfnis, das gerade die Privatsender aktuell mit dem „Coaching TV“ befriedigen: In dem neuen nachmittäglichen RTL-Format *Lebenshilfe mit Herz* (ab 15. Oktober 2007) steht die Psychologin Susan Akel ihren Gästen bei der Lösung von Problemen in den Bereichen Erziehung, Schule und Partnerschaft mit Rat zur Seite. RTL II zeigt seit Mitte September montags bis freitags am Vorabend *Der Requardt*: Der Anwalt und Schuldnerberater Michael Requardt (*Der Große Finanz-Check* [WDR]) befasst sich mit Eheproblemen, Familienzusammenführungen und Schulden. Zwei bis drei Fälle werden

in Spielfilmen vorgestellt, anschließend sind die Betroffenen Teil einer Gesprächsrunde.

Ein Informationsangebot für bildungs- und politikferne Jugendliche muss sich diese Entwicklung natürlich zunutze machen. Der Trend kommt womöglich gar nicht ungelegen, zumal die Mediennutzung von Menschen mit Migrationshintergrund erfahrungsgemäß von einem starken Informations- und Orientierungsbedürfnis geprägt ist. Ansonsten unterscheiden sich die Nutzungsgewohnheiten kaum, sieht man einmal davon ab, dass Einwandererkinder aus dem ehemaligen Jugoslawien (19%), aus Italien und Griechenland (jeweils 30%) und vor allem aus der Türkei (53%) auch ihre Heimat sender nutzen. Zwischen Ost und West gibt es bei den Jugendlichen ebenfalls keine Unterschiede. Sie alle eint jedoch eine Vorliebe: Die bevorzugten Sendungen sprechen laut Ehmke „einen lebensweltlichen Zusammenhang“ an. Der mag sich Erwachsenen nicht immer auf Anhieb erschließen, ist aber für Jugendforscher leicht zu erkennen. Wenn die Konzepte der Bundeszentrale diesen gemeinsamen Nenner finden, ist das schon die halbe Miete.

Tilman P. Gangloff lebt und arbeitet als freiberuflicher Medienfachjournalist in Allensbach am Bodensee.



# ... ich will doch

## Virtuelles Töten und seine Bedeutung in der realen Welt

Wenn wir spielen, ist immer auch ein bisschen Ernst dabei. So gilt ein Spieler, der bei einem Kartenspiel nicht mit Eifer bei der Sache ist, schnell als Spielverderber. Wir alle wollen gewinnen, doch ist der Sieg nur dann etwas wert, wenn es sich um einen ernsthaften Gegner handelt, der ebenfalls als Sieger das Feld verlassen will. Wenn Kinder merken, dass Erwachsene sie mit Absicht gewinnen lassen, macht ihnen das Spiel nur kurze Zeit Spaß.

Und auch beim Fußball erleben wir, dass nicht nur die Spieler selbst, sondern die gesamten Fans einer Mannschaft zumindest vorübergehend in ihren Emotionen von Sieg oder Niederlage des Spiels abhängig sind. Bei Länderspielen projiziert ein großer Teil der Bevölkerung den eigenen Stolz auf die Nationalmannschaft, so dass bei einem Sieg mindestens ein genauso hohes Glücksgefühl entsteht, als wenn das eigene Land wieder einmal Exportweltmeister geworden wäre.

Kein Zweifel: Spiele sind mehr als ein lustiger, bedeutungsloser Freizeitspaß. Sie simulieren wichtige Prozesse unserer Lebenswirklichkeit, die wir beim Spielen ohne konkrete Folgen, aber dafür mit umso mehr emotionaler Betroffenheit antizipieren und ausprobieren können.

Bei Gesellschaftsspielen ging es schon immer um Siegen und Verlieren, um Spieltaktik und Glück. Kinder lernen auf diese Weise, Gefühle des Siegens auszukosten und die Frustration des Verlierens zu ertragen. Sie lernen, sich auf das Ziel des Gewinnens zu konzentrieren, sich eine Strategie zu überlegen, das Verhalten des Gegners vorherzusehen und ihn zu täuschen. Der beste Freund kann im Spiel zum erbitterten Gegner werden.

# nur spielen

Spiel und Wirklichkeit haben einerseits viel miteinander zu tun, andererseits aber gar keine Berührungspunkte – vorausgesetzt, man kann nach dem Spiel problemlos aus der (virtuellen) Spielwelt in die reale Welt zurückwechseln. Computerspiele können durch ihre perfekte Animation den Spieler in jedes beliebige Kriegs- oder Gewaltszenario versetzen. Dabei geht es im Grunde um das Gleiche wie bei *Mühle* oder *Schach* – nur dass aus den Holzfiguren der Brettspiele perfekt animierte Soldaten, Terroristen, Verbrecher, oder Polizisten werden. Der Spieler muss gegen sie antreten, sie oft sogar töten, er muss schnell reagieren, genau zielen, und mit seinem Waffenpotenzial haushalten. Anders als der Rezipient eines Films agiert der Spieler im Computerspiel selbst und nicht durch die Identifikation mit dem Helden. Die Moral ergibt sich nicht aus einer Handlung, sondern aus den Regeln des Spiels. Häufig bedeutet das: Wer nicht tötet, wird verlieren.

So wird Gewalt als Mittel der Konfliktlösung eingeübt, Empathie oder Tötungshemmung müssen überwunden werden, um zu gewinnen. Mit diesen Argumenten treten Politiker gegen Computerspiele an und beabsichtigen, selbstzweckhaftes virtuelles Töten in Kürze per Gesetz zu verbieten. Andere dagegen nehmen Spieler und Spiele in Schutz: Sie argumentieren, den Spielern sei jederzeit bewusst, dass sie sich in der virtuellen Welt befinden. Deshalb zeige ein Spiel keine Auswirkungen auf das wirkliche Leben eines Spielers. Auffällig bei der Debatte zwischen Befürwortern und Gegnern von Computerspielern ist, dass beide Seiten mit großem emotionalem Engagement bei der Sache sind.

# Computerspiele sind ein Teil der Kultur

**Statt Verboten sollen Förderungen und Preise die Qualität heben**

Stehen Computerspiele in der Tradition der klassischen Gesellschaftsspiele oder üben sie Gewalt als legitimes Verhaltensmuster ein? Kann das virtuelle Töten als Kulturgut anerkannt werden? Über diese Fragen wird allerorten heftig gestritten. *tv diskurs* sprach hierzu mit Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats, in dem seit 25 Jahren die wichtigsten Verbände der Kulturlandschaft zusammengeschlossen sind. Zimmermann sieht in Computerspielen einen Teil unserer Kultur und setzt sich dafür ein, ihre Qualität durch Förderungen oder Preise zu verbessern, statt über immer neue Verbote nachzudenken.



**Der Deutsche Kulturrat hat in diesem Jahr ein Buch herausgegeben, das sich mit Computerspielen beschäftigt. Wie kam es dazu?**

Der Deutsche Kulturrat hat sich lange Zeit eher wenig mit Neuen Medien beschäftigt, obwohl sie seit einigen Jahren eine immer größere Rolle spielen. Wir suchen nach Antworten auf die Frage, wie eine Institution, die doch hauptsächlich aus Verbänden der Hochkultur besteht, mit dieser Entwicklung umgehen soll. Der Kulturrat hat einen sehr weiten Kulturbegriff. Dazu gehören die Baukultur, das Design, aber natürlich auch die traditionellen Hochkulturbereiche wie die Musik, die darstellende, die bildende Kunst und die Literatur. Aber die Bedeutung der elektronischen Medien, in den letzten Jahren eben auch der Computerspiele, wächst ständig. Deshalb haben wir uns mit diesem Thema in einem Buch auseinandergesetzt und einige Stellungnahmen zusammengetragen. Der direkte Auslöser war allerdings die Initiative von Günther Beckstein, der im Februar 2007 ein Verbot für bestimmte Computerspiele forderte – und zwar auch für Erwachsene, wenn sie gewalthaltige Inhalte haben. Ich habe mir erlaubt, in einer Pressemitteilung darauf hinzuweisen, dass Computerspiele zum Kulturbereich gehören und dass es sich sogar um Kunstwerke handelt, sofern sie eine gewisse Gestaltungshöhe aufweisen. Deshalb hat auch für Computerspiele der Art. 5 GG seine Gültigkeit. Das heißt, dass auch Computerspiele unter dem Schutz der Verfassung stehen und nicht einfach verboten werden können. Ich war sehr überrascht, wie heftig die Reaktionen auf diese Pressemitteilung ausfielen – so heftig, wie wir es nur selten erlebt haben. Wir sind überschüttet worden mit Kritik und mit Lob, aber was auch immer gesagt wurde, es wurde mit großen Emotionen vorgetragen. Entweder absolut emotional dagegen oder emotional absolut dafür – dazwischen gab es sehr wenig. Nachdem die erste Aufregung etwas abgeebbt war, beschlossen wir, uns mit diesem Thema viel intensiver zu beschäftigen. Wir starteten in unserer Zeitschrift Politik und Kultur also eine Serie, in der wir über mehrere Ausgaben hinweg unterschiedliche Akteure zu diesem Thema befragten. So ist ein inter-

essantes Kaleidoskop entstanden, das wir in dem kleinen Büchlein noch einmal zusammengestellt haben. Und – für uns wirklich erstaunlich – bei der Vorstellung dieses Büchleins geschah genau dasselbe wie schon im Februar: Uns erreichten noch einmal genauso heftige Reaktionen, es gab wieder ein unversöhnliches Pro und Kontra sowie eine mediale Auseinandersetzung, die ich persönlich einmal mehr sehr spannend fand. Normalerweise findet man immer eine Erregungsspitze, und danach gehen die Emotionen herunter. Aber Computerspiele schaffen es offensichtlich, immer wieder neu eine stattliche Erregungsspitze herzustellen.

**Wie erklären Sie sich diese Emotionalität?**

Sieht man einmal von den Jugendlichen ab, sind Computerspiele für viele andere Menschen ein neues Phänomen – vor allem für diejenigen, die dafür verantwortlich sind, Regeln zu schaffen. Sie haben Ängste und Sorgen, nicht zuletzt deshalb, weil sie selbst dieses Medium nicht wirklich handhaben können. Wir haben zur Games Convention mit einigen Partnern einen Workshop angeboten, auf dem Bundestagsabgeordnete und Verbandsfunktionäre spielen konnten. Der Kurs war innerhalb weniger Tage ausgebucht. Auch die Verantwortlichen, die über die Regeln zu entscheiden haben, waren da. Sie haben sich zunächst Vorträge angehört, dann konnten sie selbst einen halben Tag lang spielen. Die einzige Kritik aus den Reihen der Teilnehmer war, dass sie im nächsten Jahr weniger quatschen und mehr spielen wollen – und das werden wir auch umsetzen. Für viele war es tatsächlich das erste Mal, an einem Computer zu sitzen, ohne zu arbeiten. Das war ein ganz neues Erlebnis: der Computer als Spaßfaktor! Das ist natürlich auch eine Generationsfrage: Menschen unserer Generation sind es nicht gewohnt, mit einem Computer etwas zu tun, was nur Spaß macht. Möglicherweise ist das ein Grund dafür, dass es bei vielen Menschen ein tiefes Unverständnis gegenüber Computerspielen gibt. Das ist nichts Neues: Immer, wenn man etwas nicht versteht, hat man schnell Angst davor! Hinzu kommt, dass es bei manchen Computerspielen tatsächlich Inhalte gibt, bei denen

die Sorge berechtigt ist und die man zumindest vor Kindern und Jugendlichen fernhalten sollte.

Doch zurück zu unserem Workshop! Wir haben die Teilnehmer spielen lassen – Anno 1701, ein Strategie- und Rollenspiel, und Counterstrike, einen Egoshooter, also zwei sehr unterschiedliche Spiele! Es war spannend zu sehen, dass Menschen, von denen man nie gedacht hätte, dass sie einmal Counterstrike spielen, Spaß daran entwickelten. Aber der Mensch ist schon ein Lebewesen, das sehr gerne spielt und im Spiel auch gerne gewinnen will. Das ist letztlich auch das, was jeden fesselt, das sind die Spielstrukturen, wie man sie bereits aus den traditionellen Spielen kennt. Hier wie da sind diese Spielstrukturen die gleichen, aber im Computer ist es eine andere Oberfläche, auf der man spielt. Wer das einmal selbst erlebt hat, kann wahrscheinlich mehr Verständnis für die Leidenschaft an Computerspielen aufbringen. In diesem Zusammenhang ist natürlich eines ganz entscheidend: Jemand, der über Computerspiele entscheiden muss, sollte zumindest wissen, worüber er redet, damit er seine Entscheidung glaubwürdiger vertreten kann.

**Zu Ihrem Workshop kamen Bundestagsabgeordnete, Manager und – wie ich hörte – sogar eine Vertreterin der Deutschen Bischofskonferenz! Hätte die Veranstaltung die gleiche Resonanz gehabt, wenn statt des Deutschen Kulturrats die Hersteller von Computerspielen oder die USK eingeladen hätten?**

Ich glaube nicht. Der Kulturrat ist in diesem Bereich eher ein unverdächtiger Mittler. Für mich persönlich war allerdings überraschend, wie wenig Politiker bei der Games Convention vor Ort waren. Politiker gehen doch in der Regel gerne auf Messen – und die Games Convention ist eine große Messe, die vor allem von Jugendlichen angenommen wird, also einer Zielgruppe, die für Politiker eigentlich interessant sein müsste. Doch möglicherweise haben Politiker Sorge, an dem Stand einer Firma fotografiert zu werden, von der es später heißt, sie produziere auch gewaltverherrlichende Spiele. Wenn es dann wieder irgendwo einen Amok-

lauf an einer Schule gibt, könnten die Bilder damit in Zusammenhang gebracht werden. Für umso wichtiger halte ich es, dass der Deutsche Kulturrat versucht, etwas Transparenz in die Angelegenheit zu bringen. Doch werden wir dafür aus der Kulturszene auch angegriffen. So hat uns der Kulturstaatsekretär von Nordrhein-Westfalen zum Beispiel öffentlich vorgeworfen, der Kulturrat mache das alles nur, weil er Millionen von der Spieleindustrie erhalte. Man kann sich offenbar nicht vorstellen, dass es Menschen gibt, die etwas in Gang bringen, die eine Diskussion anstoßen wollen, ohne dafür bestochen worden zu sein. Der Kulturrat ist, was Computerspiele betrifft, wie schon gesagt, wirklich ein verhältnismäßig unabhängiger Mittler. Der ist weder von der einen noch von der anderen Seite gekauft, noch hängt er von einer der beiden Parteien ab. Ich habe das Gefühl, dass diese Plattform wahrgenommen wird. Und entsprechend muss bei uns ganz sicher keiner – auch kein Politiker – Angst haben, dass es nachher ein verfängliches Foto gibt.

**Die Art und Weise, wie die Kulturen die Neuen Medien und damit auch Computerspiele integrieren, ist sehr unterschiedlich. In kaum einem Land der westlichen Welt existieren im Bereich des Jugendmedienschutzes, insbesondere auch in puncto Computerspiele, so strenge Regeln wie in Deutschland. Woran liegt das?**

Nun, wir haben ja in fast allen Bereichen eine verhältnismäßig starke Regelungswut. An der aktuellen Debatte sehen wir zudem, dass wir auch bereit sind, Grundwerte für Kontrolle zu opfern. Das liegt ein wenig in unserer Kultur begründet – auch wenn das nicht unbedingt ihr bester Teil ist –, die nach dem Prinzip funktioniert: Gibt es ein Problem, muss das am besten staatlich geregelt werden, auf keinen Fall darf es Schlupflöcher geben! Deshalb haben wir in Deutschland andererseits auch schon sehr früh begonnen, Selbstkontrollen aufzubauen, beispielsweise für den Kino- und später für den Videomarkt. Denken Sie nur an Filme, die in den 1950er Jahren freigegeben wurden! Auch wenn man über die Prüfergebnisse durchaus ein wenig schmun-

zeln kann, lässt sich an ihnen doch gut ausmachen, wie sich eine Gesellschaft und deren Wertvorstellungen entwickeln. Ich finde es absolut richtig, dass wir einen vernünftigen Kinder- und Jugendschutz haben! Doch müssen wir sehr genau darauf achten, was wirklich jugendgefährdend ist und was so problematisch ist, dass es strafrechtlichen Verboten unterliegt. Darüber hinaus ist es Aufgabe des Jugendmedienschutzes, bei den Entscheidungen zu berücksichtigen, inwieweit Kinder und Jugendliche auch darauf vorbereitet werden müssen, mit bestimmten Inhalten umgehen zu können. Das Verbot von Medien wird uns nicht von der Tatsache befreien, dass Medienkompetenz vermittelt werden muss. Wer glaubt, dass man quasi einen Schutzwall um Kinder und Jugendliche bauen, dass man die Veröffentlichungsregeln so eng setzen kann, dass die Heranwachsenden keine gewaltverherrlichende Musik mehr hören oder keine gewaltverherrlichenden Computerspiele mehr spielen – wer das glaubt, wird scheitern. Jeder, der Kinder hat, weiß, dass das nicht funktionieren kann! Ganz davon abgesehen, dass das auch in der Vergangenheit nicht funktioniert hat. Man kann diese Wahrheit einfach auch nicht damit abtun, dass es heute möglich ist, alles über das Internet zu besorgen. Das ist zwar richtig, aber früher kam man genauso an vieles, wenn auch aus anderen Quellen als dem noch nicht existenten Internet. Ich glaube wirklich, dass es entscheidender ist, Medienkompetenz zu vermitteln. Kinder und Jugendliche müssen die Inhalte einschätzen können, sie müssen auch einmal Nein sagen können, sie müssen für sich selbst wissen, was sie wollen und was nicht. Das gilt mit Sicherheit nicht für alles, es gibt Inhalte, die Kindern und Jugendlichen nicht zur Verfügung gestellt werden sollten. Aber abgesehen von ganz wenigen Ausnahmen sollten solche Grenzen nicht für Erwachsene gelten, also nicht für all die, die über 18 Jahre alt sind, nicht für all die, zu denen die Gesellschaft sagt: „Du bist rechtsfähig, du kannst jetzt jedes Geschäft abschließen, du kannst zur Bundeswehr gehen und in Afghanistan für uns in einen Krieg ziehen.“ Deshalb habe ich mich auch immer gegen den Vorschlag Günther Becksteins gewehrt, der für das Jugendalter eine neue Grenze ein-

ziehen wollte, zum Beispiel bei 25 oder 28 Jahren. Eine solche Grenze halte ich nicht für praktikabel, denn sie müsste auch für alle anderen Entscheidungen des Erwachsenenalters gelten. Dann müssten wir das Volljährigkeitsalter generell nach oben setzen, was aber niemand wirklich will. Schließlich wollen manche Volksvertreter auf der anderen Seite das Alter beispielsweise für Wahlen auf 16 Jahre herunterstufen. Ich meine: Etwas zu verbieten darf in einer Demokratie nur das allerletzte Mittel sein – und deswegen ist es auch ganz wichtig, darüber zu reden, ob Computerspiele Kunstwerke im Sinne des Art. 5 GG sind. Meines Erachtens ist das so. Das heißt natürlich nicht, dass alle Computerspiele eine künstlerische Qualität aufweisen wie eine Operninszenierung, aber davon spricht Art. 5 GG ja auch nicht. Vergessen Sie nicht: Selbst Schund fällt unter den Schutz des Art. 5. Und das muss genauso für Popmusik oder Computerspiele gelten, denn nicht erst ab einer gewissen Qualitätshöhe setzt der Schutz ein. Entsprechend kann es nicht richtig sein, dass ein ganzes Genre – wie beispielsweise die Egoshoooter – verboten wird, auch wenn dem manche Politiker gerne zustimmen würden.

**Vermutlich gibt es aber tatsächlich einen Zusammenhang zwischen kultureller und medialer Entwicklung. Medien verfolgen nicht mehr Qualitätsansprüche, sondern Aufmerksamkeit und Wirtschaftlichkeit. Viele Kritiker sehen darin eine Banalisierung der Kultur und eine Beliebigkeit der Werte...**

Ja, ich glaube, dass es diesen Zusammenhang tatsächlich gibt. Ohne Massenmedien hätte unsere Kultur eine vollständig andere Entwicklung genommen. Natürlich verändern die Medien unsere ethischen Grundausrichtungen sehr stark. Und wenn ich etwas sehr oft gesehen habe, kann ich damit auch ganz anders umgehen, als wenn ich es zum ersten Mal sehe...

**Und was bedeutet das für die Realität?**

Das ist die Frage! Aber eine andere Frage ist genauso berechtigt: Was ist Realität letztendlich? Auch die Debatte, die über das

Verhältnis der virtuellen und der realen Welt geführt wird, ist ja immer nur eine Standpunktfrage. Für denjenigen, der sich gerade in der virtuellen Welt bewegt, ist diese genauso real wie für mich im Moment die Realität. Ich kann die Welt auch nicht nur daran festmachen, dass sie sich quasi über die Medien differenzieren will. Die Medien haben sicherlich zu einer Beschleunigung der Werteentwicklung beigetragen – und das macht allen Menschen zu schaffen! Denken Sie beispielsweise nur 15 Jahre zurück, als das private Fernsehen begann und Hugo Egon Balder Tutti Frutti moderierte! Damals schrie ganz Deutschland vor Entsetzen auf! Heute müssen wir erkennen, dass kein Fernsehsender so etwas in sein Programm nehmen würde, denn es wäre ein Ladenhüter, keiner würde mehr hinschauen. So langweilig kann heute das sein, was vor wenigen Jahren noch ein Skandal war. Die Medien verändern unsere Welt, unsere ethischen Vorstellungen, unsere Gefühle – und deshalb müssen wir auch Einfluss auf die Medien nehmen. Ich bin nicht der Meinung, dass wir die Medien als einen Raum sehen müssen, der sich von selbst entwickelt, quasi neben den Vorstellungen, die eine Gesellschaft hat. Wir müssen uns immer auch damit auseinandersetzen, ob das unseren kulturellen Wurzeln entspricht. Zunehmend wird auch die Frage gestellt, ob das mit unseren religiösen Wurzeln vereinbar ist. Aber es sind nicht die Medien, die das letztendlich bewirken, sondern die Medien sind die Transporteure unserer Vorstellungen! Sie beschleunigen den Transport und haben ihn natürlich auch demokratisiert, weil mittlerweile – zumindest bei uns – jeder einen Zugang zu den Medien hat. Es gibt nicht mehr diejenigen, die allein über die Medien herrschen. Nahezu jeder hat die Möglichkeit, in die Öffentlichkeit zu gehen und dabei Strukturen zu bilden. Das alles war vor wenigen Jahren noch undenkbar und verändert unsere Gesellschaft! Aber es ist sinnlos, den Überbringer der guten oder schlechten Nachricht zu bestrafen – der Grund für alles liegt in der Gesellschaft. Ob ich gewalthaltige Computerspiele habe oder nicht, lässt sich eben nicht auf die eine Frage reduzieren, ob es jemanden gibt, der diese gewalthaltigen Computerspiele produziert. Voraussetzung ist auch, dass es

jemanden geben muss, der die Spiele haben will und der damit in irgendeiner Form interagiert. Gerade beim Thema „Computerspiele“ ist die Sache ja noch verhältnismäßig unverbrämt, weil die meisten Computerspiel-Produzenten sich nicht besonders stark im kulturellen Bereich bewegen. Das heißt, sie sind es nicht gewohnt, irgendwelche blumigen Diskussionen darüber zu führen, warum sie solche Spiele herstellen. Diejenigen, mit denen ich gesprochen habe, folgen meist einer ganz einfachen, aber bestechlichen Logik: Sie wollen mit der Produktion Geld verdienen. Deshalb bieten sie das an, was sich gut verkaufen lässt.

**Da setzt genau die Kritik ein, die da heißt: Eine Orientierung an finanziellem Erfolg bedeutet qualitativ eine Orientierung nach unten ...**

Auf einer Veranstaltung in München brachte es kürzlich ein Verantwortlicher von Nintendo auf den Punkt! Er sagte in etwa: „Wir haben zwar nicht das Wohlwollen der Gesellschaft, aber das der Bevölkerung.“ Und da hat er natürlich recht, sie haben vielleicht nicht das Wohlwollen aller Eltern oder Lehrer, aber sie haben das Wohlwollen zumindest derer, die die entsprechenden Produkte kaufen. Nun hat man zwei Möglichkeiten, mit dieser Tatsache umzugehen. Man kann sagen: „Ich habe bestimmte Wertvorstellungen, und alles, was diesen Wertvorstellungen nicht entspricht, muss verboten werden.“ Diese Haltung wäre in der deutschen Tradition übrigens eher verwurzelt als in der anderer Länder. Der Kriminologe Christian Pfeiffer gehört dazu, wenn er argumentiert, dass etwas weg muss, weil es schädlich ist. Ich sage: Es gibt schädliche Wirkungen in bestimmten Bereichen, die ich persönlich nicht richtig finde, aber sie lassen sich so kompensieren, wie wir das im Kulturbereich eigentlich immer machen! Wir fördern das Gute und stellen es damit in ein besseres Licht als das, was wir schlecht finden. So hat man beispielsweise in den 1970er Jahren festgestellt: „Wenn wir so weitermachen, wird es bald nur noch Filme aus Amerika geben.“ Nun müssen Hollywoodfilme nicht schlecht sein, aber sie haben doch immer einen bestimmten kultu-

rellen Hintergrund, der nicht unbedingt dem europäischen entspricht. Die Befürchtung war, dass dies Auswirkungen auf die Kultur im alten Europa haben würde. Das war der Grund, die Filmförderung zu installieren und bestimmte Filme, die in Deutschland oder später in Europa produziert wurden, finanziell zu fördern. Die Filmförderung ist zwar teuer, aber sie ist auch erfolgreich. Denn sie hat zumindest den Anteil der deutschen Filme in den Kinos und im Fernsehen erhöht. Sicherlich gibt es da auch viele Probleme, aber die Stoßrichtung scheint mir die richtige zu sein. Was wäre gewesen, wenn man entschieden hätte: „Wir verbieten Hollywoodfilme, weil sie eine negative Auswirkung auf unsere Kultur haben.“ Das wäre natürlich gesellschaftlich gar nicht möglich gewesen, weil sich niemand die Blockbuster in den Kinos hätte verbieten lassen. Hier ziehe ich nun die Parallele zu den Computerspielen und sage: Für diese Spiele müssen wir das Gleiche machen, was in den anderen Kulturbereichen gemacht wird. Wir müssen das Gute fördern und dadurch dem Geförderten einen Wettbewerbsvorteil gegenüber solchen Inhalten bieten, die wir weniger gut finden. Das wäre das normale Vorgehen im Kulturbereich. Und ich glaube, dass das auch passieren wird. In den Fraktionen des Deutschen Bundestags wird darüber zumindest heftig debattiert. Gutes nach vorne zu bringen, das heißt auch, dass bestimmte Inhalte, die bisher überhaupt keinen Markt hatten und deshalb auch nicht auf den Markt kamen, produziert werden können, dass Ideen umgesetzt werden können, die momentan überhaupt keinen Produzenten finden würden. Bisher lautete die Devise: Wer ein Computerspiel herstellt, muss es auch weltweit absetzen können. Letztlich spielt es kaum eine Rolle, in welchem Land ein Computerspiel hergestellt wird. Nehmen wir an, Anno 1701 würde nicht auf einer unbekanntenen Pazifikinsel spielen, sondern es wäre zum Beispiel ein Simulationsspiel der Hanse oder des mittelalterlichen Lebens in Köln. Hier gibt es viele Möglichkeiten, eine Lokalisierung vorzunehmen, und ich glaube, dass das auch im Sinne der Bildung in Zukunft von großer Bedeutung sein wird. Ich sehe das auch an meinen eigenen Kindern! Zum Beispiel schafft World of Warcraft

natürlich Spaß an der griechischen Mythologie, denn irgendwann will man wissen, um was es in dem Spiel eigentlich geht. Natürlich ist das nicht eins zu eins die mythologische Geschichte. Aber ist das wirklich dramatisch? Es ist jedenfalls eine bessere Form, mit der griechischen Mythologie in Kontakt zu kommen, als man es in vielen anderen Bereichen beobachten kann. Ich erinnere beispielsweise nur an die dicken Schinken, die aber von Kindern und Jugendlichen gar nicht gelesen werden. Ich glaube, dass es für uns viele Chancen gäbe, wenn wir die Sache so strukturieren würden, wie wir das in anderen Kulturbereichen auch machen. Wenn wir einmal im Jahr – wie wir das bei der Berlinale, beim Deutschen Buchpreis, dem Büchnerpreis machen – den roten Teppich ausrollen und die Entwicklerin oder den Entwickler eines ganz besonders innovativen Spiels auszeichnen! Das Gleiche gilt vielleicht für eine Firma, die etwas ganz Positives gemacht hat! Dann wird sich etwas bewegen. Gut wäre es auch, wenn es eine Kaufentscheidungshilfe für Eltern oder Großeltern gäbe, die überhaupt keine Gelegenheit haben, sich selbstständig ein Bild über einzelne Spiele zu machen. Wenn sich ihre Kinder oder Enkelkinder zum Geburtstag ein Computerspiel wünschen, haben sie keine Möglichkeit, es einzuschätzen. In anderen Bereichen haben wir Vorschlagslisten, so zum Beispiel für Kinder- und Jugendbücher oder im Bereich der Belletristik und Sachbücher. Für den weihnachtlichen Gabentisch sollten auch Oma und Opa etwas über Computerspiele erfahren können. Und: Es sollte etwas Gutes empfohlen werden, ohne dass bei den Enkeln gleich das große Gähnen ausgelöst wird.

Das Interview führte Joachim von Gottberg.

# „Killerspiele“

Nils Brinkmann

Wer sich Ende August 2007 in den Leipziger Messehallen aufhielt, musste sich wie in einer anderen Welt fühlen. 185.000 Besucher probierten bei den mittlerweile 503 Ausstellern (Vorjahr: 374) die neuesten Computerspiele aus. Der Branchenverband BITKOM rechnet für 2007 mit neuen Rekorden, prognostiziert ein über 20-prozentiges Wachstum und erstmals einen Umsatz von über 2 Milliarden Euro für Konsolen, Konsolenspiele und PC-Spiele. Neue Zielgruppen werden mit immer neuen Spielkonzepten entdeckt. Fast jeder dritte Deutsche spielt regelmäßig, im Alter zwischen 14 und 29 Jahren sind es sogar zwei Drittel. Immer bessere Hardware und schnelle Internetanschlüsse sorgen für weiteres Wachstum. Dabei soll der Anteil der „Gelegenheitsspieler“ noch ausgebaut werden. Mit neuen Spielkonzepten, bei denen es vornehmlich um Strategie, Emotionen und auch sportliche Betätigung geht, werden auch immer mehr ältere Menschen und Frauen in die Cyberwelt gelockt. Längst hat die Computerspielbranche wirtschaftlich die Bedeutung der Film- und Musikindustrie, sie entwickelt sich zum Jobmotor. Grund genug für André Horn, Chefredakteur von „GameStar“, das Ende der „Killerspiel-Debatte“ auf der Medien-

woche Berlin-Brandenburg auszurufen. Kommt diese Proklamation zu früh? Die von Horn sogenannten „Männerspiele“ bilden nach wie vor den Kernmarkt der Branche, sie sorgen immer noch für erhitzte Gemüter in der Fachwelt und der Politik, wie die Debatte um die umstrittene Untersuchung des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen über die vermeintlich zu laschen USK-Alterskennzeichnungen beweist.

Ein Verbot der sogenannten „Killerspiele“ scheint dennoch erst einmal vom Tisch. Fragt sich nur, wie lange. Ein weiterer Amoklauf eines passionierten Computerspielers wird ausreichen, um die Diskussion erneut zu entfachen. Aber nicht nur blutige Gewalttaten einzelner Außenseiter sorgen für negative Schlagzeilen. Pressemeldungen über zunehmende Vereinsamung durch Computerspielsucht hin zur totalen Erschöpfung lassen sich fast täglich in Zeitungen finden. Dabei kommt es schon einmal vor, dass der Tod nicht nur virtuell mitspielt. Erst kürzlich verstarb ein ca. 30-jähriger Chinese nach einer dreitägigen Marathonsitzung in einem Internetcafé in der südchinesischen Stadt Zhongshan (AFP-Meldung vom 18.09.2007).

**Computerspiele boomen. Mit einem Ausstellerrekord ging Ende August 2007 die Leipziger „Games Convention“ zu Ende. Die Branche strotzt vor Selbstbewusstsein und verkündet schon manchmal das Ende der „Killerspiel“-Debatte. Wie funktionieren eigentlich „Killerspiele“? Im Text wird eine grobe Unterscheidung zwischen den Spielgattungen beschrieben und deren Hauptfunktionsweisen vorgestellt.**

## Von Gotcha zu Counterstrike

Der Begriff „Killerspiel“ wurde zuerst im Jahr 2002 im Zusammenhang mit *Paintball* (auch *Gotcha* genannt) verwendet. Hierbei handelt es sich um eine Verfolgungsjagd, die zumeist im Wald stattfindet, bei der man versucht, seinen „Gegner“ mit speziellen Farbpatronen zu treffen. Der Begriff überlebte die Jahre und fand sich Ende 2005 im Koalitionsvertrag der Großen Koalition in Verbindung mit einer Verbotsforderung von gewalthaltigen Computerspielen wieder.

Bei den auch unter dem Begriff „Shooter“ zusammengefassten Spielen geht es, wie die USK definiert, um das Schießen und Treffen von gegnerischen Spielfiguren: „Es sind Missionen zu erfüllen, der Spielende führt seine Spielfigur durch offenes Gelände, Katakomben, Lagerhallen oder Einrichtungen, um Gegnerfiguren auszuschalten und die eigene Figur zum Ziel zu führen. Ein recht linearer Spielweg führt zu den Ausgängen der Spielabschnitte, die erfolgreich erreicht werden müssen. Dieses Genre kennt viele Variationen.“<sup>1</sup>

Die Shooter-Spieler lassen sich grob in drei Kategorien einteilen, wobei eine glasklare Abgrenzung untereinander und zu anderen Genres oft nicht möglich ist. Viele Spiele beinhalten Elemente aus dem Action- und Adventurebereich sowie aus „Jump’n’Run“- und meistens auch reinen Strategiespielen. Zunächst einmal hat sich eine Unterscheidung zwischen den sogenannten „First-Person-Shootern“ (auch Ego-Shooter oder kurz: FPS) und den „Third-Person-Shootern“ (kurz: TPS) etabliert. Die Bezeichnung richtet sich nach der Perspektive des Spielers. Darüber hinaus gibt es erst seit wenigen Jahren sogenannte „Massen-Multiplayer-Online-Rollenspiele“ (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, kurz: MMORPG), die im Internet online gleichzeitig von mehreren Tausend Menschen gespielt werden können.

### Anmerkung:

1

Siehe unter: [www.usk.de](http://www.usk.de)

## First-Person-Shooter (FPS)

Bei einem FPS schlüpfen der oder die Spieler in die Rolle einer virtuellen Person und erleben das Spiel aus der eigenen Perspektive. Die im Spiel handelnde Person ist der Spieler selbst, man sieht lediglich den Lauf eines Gewehrs oder andere Waffen, die man selbst in den Händen hält. Der Sichtfeldwinkel beträgt dabei normalerweise 90 Grad, oft aber auch nur 70 Grad. Im Zentrum des Bildschirms steht meist ein Fadenkreuz, das sich durch Navigation mit der Maus (früher auch mit dem Joystick) in Kombination mit der Tastatur bewegen lässt. Kommt ein Ziel ins Fadenkreuz, muss geschossen werden. In der Regel erhält der Spieler eine Anzahl von Lebenspunkten, die sich durch gegnerische Treffer, Stürze oder andere Einflüsse verringern; gleichzeitig besitzt er aber auch die Möglichkeit, seinen Kontostand zu verbessern, indem er Gegner niedermetzelt. Viele Spiele beginnen mit einem geringen Waffenarsenal, das aber im Verlauf um immer stärkere Kaliber ergänzt werden kann. Um die Herausforderung für den Spieler zu steigern, ist die Munition mitunter begrenzt oder die Waffen sind nur in bestimmten Situationen einsetzbar. Ego-Shooter dieser Art nennt man auch Taktik-Shooter, da innerhalb des Spiels abgewogen werden muss, welche Waffe mit ihren jeweiligen Vor- und Nachteilen zum Einsatz kommen kann. Dieses Taktieren ist insbesondere dann wichtig, wenn das Spiel nicht nur allein, sondern von mehreren Spielern z. B. auf LAN-Partys oder im Internet gegeneinander gespielt wird.

Den Durchbruch schafften die Ego-Shooter 1993 mit dem Spiel *Doom – Das Tor zur Hölle*, in dem erstmals unterschiedliche Munitionstypen – ebenso wie im Spiel *Counterstrike* – eingesetzt wurden. Drei Jahre später erschien *Quake*, in dem erstmals alle Spielfiguren (und nicht nur die Levelarchitektur) dreidimensional dargestellt werden konnten. Schnell entstanden weitere Shooter-Spiele, die Genreelemente aus allen möglichen Bereichen – wie z. B. Fantasy, Science-Fiction und auch historischer Kriege – verwendeten. In der Folge verlockte das schnelle Geld viele Entwicklungsfirmen zu immer brutaleren und phantasieloserem Ego-Shootern. Erst die deutsche Softwarefirma Crytek sorgte 2004 mit dem Spiel *FarCry* für eine neue Dimension. Durch den Einsatz der sogenannten „CryENGINE“, einem ausgefeilten Grafikprogramm, war es möglich, Landschaften und Vegetation in noch nie da gewesener Qualität abzubilden. Getopt





wird das Spiel nur noch von dem Ende dieses Jahres erscheinenden Spiel *Crysis*, ebenfalls eine Entwicklung von Crytek. Die Besucher der „Games Convention“ konnten sich schon davon überzeugen: Riesige Insellandschaften breiten sich vor dem Spieler aus, Wasser und Regen werden täuschend echt dreidimensional dargestellt. Bäume werfen Schatten und beim Gehen raschelt das Laub, wofür die neuartige „Physikengine“ verantwortlich ist. Unterstützt wird die Wirkung noch von einem bombastischen Sound, den man sonst nur aus dem Kino kennt. Wesentlich ausgefeilter als in dem Vorgängerspiel ist auch das, was Computerfreaks die „Künstliche Intelligenz“ (KI) nennen. Das eigene Handeln wird von Mitspielern registriert und hat unmittelbare Folgen auf den Fortgang des Spiels. Allerdings erinnert die eigentliche Story des Spiels eher an einen Hollywoodfilm der B- oder C-Kategorie: In nicht allzu naher Zukunft stürzt in Nordkorea ein Asteroid ab, in dem sich ein Alien-Raumschiff befindet. Nach anfänglichen diplomatischen Verwicklungen zwischen Nordkorea und den USA, die eine Elitetruppe dorthin entsandt haben, wird der gemeinsame Kampf gegen die Aliens aufgenommen. Der Spieler selbst ist Anführer einer dieser Elitetruppen und muss sich den Weg durch den Dschungel und über Eisfelder bis zum Raumschiff freikämpfen, um schließlich in der Schwerelosigkeit die Aliens zu bekämpfen. Nun ja – es sind in erster Linie die Technik und die Taktik, die begeistern sollen.

### Third-Person-Shooter (TPS)

Das erste und wohl immer noch bekannteste TPS-Spiel ist *Tomb Raider* aus dem Jahr 1996 mit Lara Croft als Protagonistin. Dieses Spiel ist jedoch nicht in erster Linie ein Shooter-Spiel, sondern eher dem Action- und Adventuregenre – wie viele andere TPS auch – zuzurechnen, da der Fokus auf der Lösung von Rätseln und der Fortbewegung durch die Welt liegt und weniger auf dem Kampf. Aus verschiedenen Gründen, die insbesondere in der sich Schritt für Schritt entwickelnden Technik begründet lagen, kamen die TPS so richtig erst im Jahr 2000 in Mode. Bei Third-Person-Shootern liegt die Perspektive des Spielers – im Gegensatz zum First-Person-Shooter – nicht in der handelnden Person, sondern räumlich dahinter. Allerdings ist es bei vielen Spielen möglich, zwischen beiden Ansichten hin- und herzuschalten, was eine eindeutige Kategorisierung erschwert.

Bei TPS-Spielen sind die Bewegungsvielfalt und die Möglichkeiten der Interaktion der Hauptfigur wesentlich größer als bei FPS-Spielen. Die Figur kann springen, klettern und sogar Saltschlagen, was aus der FPS-Perspektive so nicht zu sehen wäre. Man kann sowohl in den Nahkampf, aber vorwiegend in einen Fernkampf einsteigen. Typische Vertreter dieses Genres sind die Spiele *Max Payne*, *Freedom Fighters*, *Grand Theft Auto* sowie *Mafia: The City of Lost Heaven*. In ihnen reduzieren sich die Kampfhandlungen im Wesentlichen auf Schusswechsel mit den Feinden. Kampfpausen hingegen werden dazu genutzt, die Handlung voranzutreiben oder einfach nur die Atmosphäre des Spiels (z. B. das Gangstermilieu) zu vermitteln.

### Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)

Unter diesem Wortungetüm werden alle Spiele zusammengefasst, die eine virtuelle Welt darbieten, in der sich der Spieler frei mit seiner Figur (einem sogenannten Avatar), zusammen mit bis zu mehreren Tausend weiteren Mitspielern bewegen kann. Das bekannteste MMORPG ist *Second Life*, in dem man sich eine zweite Identität verleihen kann. Diverse Unternehmen und auch ganze Länder präsentieren sich mit Geschäften und Botschaften in der „irrealen“ Welt der Fa. Linden Labs. Die MMORPGs sind nicht ganz unumstritten, war doch kürzlich erst von Kinderpornographie im virtuellen Raum die Rede. Mittlerweile hat der Hype um *Second Life* etwas nachgelassen, erste Nachrichten berichten bereits von immer mehr Menschen, die der virtuellen Welt den Rücken kehren.

Gleiches lässt sich von dem wohl bekanntesten MMORPG-Shooter-Spiel *World of Warcraft* – *WoW* – (noch) nicht behaupten. Das seit 2004 existierende Spiel der Blizzard Entertainment zieht weltweit mehr als 9 Millionen Menschen in den Bann. Dabei ist das Spiel gar nicht billig: Neben dem Anschaffungspreis ist noch eine monatliche Gebühr etwa in Höhe eines Zeitungsabos zu entrichten, um daran teilzunehmen. Wie beim Telefon gibt es auch Prepaidkarten (z.B. 2 Monate für 26,99 Euro). Allein die Einnahmen in Europa werden von Branchenkennern auf bis zu 100 Millionen Euro pro Monat (!) geschätzt. Bei *World of Warcraft* von einem reinen Shooter-Spiel zu sprechen, wird dem Spiel jedoch nicht gerecht.

Ein *WoW*-Spieler kann aus ca. 7.000 verschiedenen Aufgaben (sogenannten Quests) auswählen, die ihm bei erfolgreicher Erfüllung Ausrüstungsgegenstände oder virtuelles Geld bringen. Weiterhin kann er Erfahrungspunkte durch den erfolgreichen Kampf mit fremden Monstern sammeln. Hierdurch steigt er nach und nach in der Hierarchie nach oben. Bei der Standardversion des Spiels ist die maximale Stufe bei 60 erreicht. Zwei wesentlich teurere Upgrades (*The Burning Crusade* bzw. *Wrath of the Lich King*) lassen 70 bzw. 80 erreichbare Stufen zu. Gespielt wird auf drei Servern: Wählt der Spieler einen PvE-Server (Player vs. Environment) aus, kann er sich nur mit Spielern einer gegnerischen Partei duellieren. Ist hingegen ein PvP-Server (Player vs. Player) die Wahl, kann der Spieler von jedem anderen angegriffen und bei der Erfüllung sei-

ner Mission gehindert werden. Auf dem RP-Server (Rollenspiel-Server) verkörpern die Spieler einen Charakter in der virtuellen Welt von Azeroth, was quasi einen eigenen Staat mit seinen Eigenheiten und seiner Geschichte darstellt, was das Spielerlebnis noch intensivieren soll. Die Spieler wählen sich eine Fraktion aus, der sie angehören wollen, sie erlernen virtuell einen Beruf. Schließlich gibt es noch die Möglichkeit, einer Gilde beizutreten, um so mit weiteren – realen – Mitspielern in virtuellen Kontakt zu kommen. Darüber hinaus gibt es noch eine ganze Reihe von anderen Systemen und Erweiterungen, die eine intensive Auseinandersetzung mit dem Spiel voraussetzen. Um ein nächsthöheres Level zu erreichen, muss man unter Umständen mehrere Stunden innerhalb des Spiels verbringen. Nicht umsonst warnen Experten vor einem erheblichen Suchtpotenzial. Hat ein Spieler Feuer gefangen, ändern sich sehr schnell seine Lebensgestaltung und sein Freizeitverhalten (Vernachlässigung von Schule oder Beruf samt „realem“ Freundeskreis, aber auch Entzugerscheinungen bei Spielpausen wie Nervosität oder Schlafstörungen). Immer häufiger bedeutet das Computerspielen eine Flucht aus der Realität, um den Problemen der Wirklichkeit zu entfliehen. Deshalb rückt auch die Suchtproblematik dieser Onlinerollenspiele immer mehr in den Fokus der öffentlichen Wahrnehmung. Ob sich der „Killerspiel-Debatte“ eine „Computerspielsucht-Debatte“ anschließt, wird sich schon sehr bald zeigen.

Nils Brinkmann ist Hauptamtlicher Prüfer bei der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) und seit 1991 Prüfer bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK).



# Virtuelle Spielwelten und virtuelle Gewalt

Jürgen Fritz

Um einschätzen zu können, was „Gewalt“ in Computer- und Videospielen „wirklich“ bedeutet, sollte man sich zunächst klar darüber werden, mit welchen Phänomenen man es zu tun hat und was das Wesen dieser Erscheinungsformen ist. Dazu benötigt man relativ klare Begriffe. Wenn die Begriffe jedoch diffus verwendet werden und die Wahrnehmungen zu den Computer- und Videospielen recht unterschiedlich und in Unkenntnis ihrer Bedeutungszusammenhänge gerahmt werden, schafft dies einen Raum für latentes Unbehagen.

## Anmerkungen:

1

Vgl.: **Fritz, J.:** *So wirklich wie die Wirklichkeit. Über Wahrnehmung und kognitive Verarbeitung realer und medialer Ereignisse.* In: J. Fritz/W. Fehr: *Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten* [CD]. Bonn [Bundeszentrale für politische Bildung] 2003

2

Zum Begriff und zu den Erscheinungsformen der virtuellen Räume vgl.: **Löw, M.:** *Raumsoziologie.* Frankfurt am Main 2001, S. 93 ff.; Merkmale für virtuelle Räume beschreiben:

**Pavek, J./Schindler, T.:** *Virtuelle Gemeinschaft programmiert: Wie der Cyberspace bewohnbar wird.* In: W. Schindler (Hrsg.): *eLearning in der Jugendarbeit.* München 2004, S. 76 ff.

3

Zu den Strukturmerkmalen virtueller Gemeinschaften vgl.: **Marotzki, W.:** *Vom Lernen zur Identitätspräsentation.* In: W. Schindler (Hrsg.): *eLearning in der Jugendarbeit.* München 2004, S. 83 ff.

## Virtuelle Spielwelten

Was bedeutet der Begriff „virtuelle Welt“? Was versteht man unter „virtuellen Räumen“? Die reale Welt, die Spielwelt, die mentale Welt, die Traumwelt, die mediale Welt wie auch die virtuelle Welt sind abgesonderte Areale in der Lebenswelt der Menschen, die sich durch Rahmungshandlungen voneinander abgrenzen lassen.<sup>1</sup> Die Menschen wissen, wenn sie sich in der virtuellen Welt befinden, und sie deuten das Geschehen nach den Maßstäben, die für *diese* Welt gelten. Wann aber befinden sich die Menschen in einer virtuellen Welt? Diese Welt ist nicht eine dem Menschen unmittelbar gegebene, sondern sie ist von Menschen erzeugt. Sie entsteht durch Computer und Computerprogramme, die auf einem Bildschirm Räume zeigen, die für den Nutzer Möglichkeiten des Zugangs und der Einwirkung eröffnen. Der Nutzer kann die Daten (die ihm als Texte, Bilder, Grafiken und Bewegungsanimationen vermittelt werden) steuern und manipulieren. Er erhält durch das Computerprogramm Rückmeldungen über seine Handlungen, die ihm das Gefühl vermitteln können, dass er Teil der Geschehensabläufe ist, dass er „drin“ ist. Soweit die Erscheinungsform, mit der sich die virtuelle Welt präsentiert.

Dieser „virtuellen Erscheinungsform“ wird der Begriff „virtueller Raum“ zugeordnet.<sup>2</sup> Welche Bedeutung dieser Raum in der Lebenswelt des Menschen hat, ist

damit noch nicht ausgesagt. Metaphern wie „Datenautobahn“ oder „global village“ verweisen darauf, dass die von Computersystemen erzeugten Phänomene als „Räume“ wahrgenommen und erlebt werden – und zwar nicht als ein einheitlicher Raum, sondern als vielfältige, uneinheitliche und sich überschneidende Räume. Um sich in diesen virtuellen Räumen angemessen bewegen zu können, müssen die Nutzer ihnen spezielle Bedeutungen zuweisen. Von zentraler Bedeutung ist es, ob diese Räume der realen Welt oder anderen Welten zuzuordnen sind. Es sind also Rahmungshandlungen notwendig, um zu bestimmen, welchem Areal der Lebenswelt der jeweilige virtuelle Raum zuzuordnen ist und welche Bedeutung ihm für die Lebenswelt insgesamt zukommt.

Virtuelle Räume lassen unterschiedliche Rahmungsmöglichkeiten zu. Das Virtuelle ist bei Computerspielen ebenso anzutreffen wie bei virtuellen Gemeinschaften<sup>3</sup>, bei Onlinebanking, in Chatrooms und schließlich auch in der militärischen Kriegführung. Die zunehmende Durchdringung der Lebenswelt mit Elementen des Virtuellen ist nicht unproblematisch. Die Verminderung des „hautnahen“, unvermittelten Kontakts zu Menschen und Objekten der realen Welt könnte einen Verlust an „essenzieller Wirklichkeitserfahrung“ nach sich ziehen: Virtualität allein macht nicht satt, sondern hungrig. Die unmittelbare Begegnung mit wirklichen Menschen, mit Objekten, die ich sehen, fühlen, anfassen und bewegen kann, das

Spüren unmittelbar vorhandener lebendiger Pflanzen und Tiere ist nicht hintergebar. Ohne dies alles wird das „Leben“ in der virtuellen Welt zu einem „digitalen Kerker“.

Nicht den „Verlust der Wirklichkeit“ hätte dies zur Folge, sondern „wirkliche Verluste“. Die „Virtualisierung der Lebenswelt“ könnte das menschliche Leben auf ein Leben, das lediglich in virtuellen Räumen „gelebt“ werden kann, begrenzen, so wie es uns jetzt schon die „Cyberonauten“ der „Neuen Welt“, die exzessiven Computerspieler und Internetsurfer, vorleben. Diese Entwicklungen erfordern verstärkt die Fähigkeit der Menschen, die Eindrücke ihrer Lebenswelt angemessen zu verstehen. Das heißt auch, die Wahrnehmungen in zutreffender Weise den jeweiligen Welten zuzuordnen und abzuschätzen, welche Bedeutung der jeweilige Reizeindruck für die anderen Welten haben könnte. Dazu gehört u. a. die Unterscheidung zwischen der Präsentationsform „virtueller Raum“ und der Zugehörigkeit zu einer spezifischen Welt. „Virtueller Raum“ meint eine spezifische Erscheinungsform computererzeugter Bilder und Töne, denen wir eine Bedeutung zuschreiben und auf die wir einwirken können. Der Begriff „virtuelle Welt“ hingegen bezeichnet das Ergebnis einer Rahmungshandlung, also die Zuordnung eines Reizeindrucks zu einer bestimmten Welt. Das Zielsuchgerät bei militärischen Apparaturen erinnert zwar an Computerspiele und bietet (durch Bildschirm und „Joystick“) einen Zugang zu einem „virtuellen Raum“. Das Handeln in diesem Raum bezieht sich jedoch auf die reale Welt, weil die Auswirkungen des Handelns mit diesem Gerät keinesfalls auf eine virtuelle Welt begrenzt bleiben, sobald der Bereich von „Übung“ und „Simulation“ verlassen wird. Computerspiele dagegen sind zwar auch (in ihrer Form als Ware) Teile der realen Welt, ihre wesentliche Funktion (für den Nutzer) ist es jedoch, ein spielerisches Geschehen zu ermöglichen, in das Menschen handelnd eintauchen können, wobei dieses Handeln auf die virtuelle Welt begrenzt bleibt. Oder um es pointiert zu sagen: Das Zielsuchgerät erlaubt es mir, durch den virtuellen Raum „hindurch“ und mittels dieses Raumes in die reale Welt hineinzuwirken, während das Computerspiel in der virtuellen Welt verbleibt und nur dann Teil der realen Welt werden kann, wenn es nicht mehr in der virtuellen Form, sondern beispielsweise als Müll oder als Ware erscheint. Eine Verwechslung (oder gar eine In-eins-Setzung) von virtuellem Raum und virtueller Welt versperrt die Erkenntnis über das Wesen virtueller Welten.<sup>4</sup>

Was charakterisiert nun die virtuelle Welt, wodurch unterscheidet sie sich in letzter Konsequenz von der realen Welt? Wie Spielwelten sind auch virtuelle Welten Möglichkeitsräume, in denen Menschen sich erproben können, ohne mit ernsthaften Konsequenzen rechnen zu müssen. Die Auswirkungen des Tuns bleiben auf die virtuel-

len Räume begrenzt, sie greifen nicht auf die reale Welt über. Diese virtuellen Welten erlauben es, die Ich-Grenzen immer weiter auszudehnen, weil diese Welten die Möglichkeiten bieten, vielfältige Rollen und Funktionen wahrzunehmen, die einem ansonsten verschlossen sind. Die Besucher virtueller Welten lassen sich auf Spielprozesse ein und unterliegen in ihrem Handeln dynamischen Reizkonfigurationen, die Spannung und Abwechslungsreichtum bewirken. Der Kern virtueller Welten sind die vielfältigen Formen von Computer- und Videospiele. Diese bilden in der „Landschaft der virtuellen Welt“ die „virtuelle Spielwelt“.

Wie mediale Welten sind auch virtuelle Welten Wunschwelten nach Wahl. Ich kann betreten, welche immer ich will, und ich kann diese Welten jederzeit wieder verlassen. Sie sind nicht unentrinnbar. Wie ich das Buch zuklappen, den Fernseher ausschalten und den Kinobesuch unterbrechen kann, so genügt auch bei virtuellen Welten nur ein Knopfdruck, und ich bin wieder in der realen Welt.

Damit nicht genug: Durch Netzwerke (von lokalen Netzwerken bis zum Internet) sind endlos erscheinende virtuelle Räume entstanden. Konkret heißt das: Reale Menschen begegnen sich in virtuellen Räumen mit ihren neuen virtuellen Identitäten. In „Netzwerkspielen“ treten die „elektronischen Stellvertreter“ von Menschen, die an verschiedenen Rechnern sitzen, in Spielszenarien gegeneinander an. Dies kann in lokalen Netzwerken ebenso geschehen wie über Telefonleitungen und internationale Netze. Während sich in lokalen Netzen die Spieler noch untereinander kennen und das Spielgeschehen am Computer sozial einbinden, sind Spiele, die über nationale und internationale Netze laufen, sozial weniger verbindlich. Keiner kennt die Identität seiner Mitspieler, und die Mitwirkenden treten lediglich mit ihrer Virtualität, die durch den Rahmen des jeweiligen Spielszenariums bestimmt wird, zueinander in Beziehung. Die virtuelle Welt bleibt auf Spielszenarien nicht begrenzt. Internet und andere Netzwerke bieten die Möglichkeit, z. B. in Chats anonym zu bleiben oder auch Namen und Identität zu wechseln. Die realen Identitäten verschwinden hinter „virtuellen Persönlichkeiten“, die zwar einen

4  
Insoweit mag der Slogan „virtuell töten und real morden“ zwar populistischen Mehrwert erzeugen, verwischt aber in unzulässiger Weise die Grenzlinien zwischen virtueller und realer Welt und suggeriert einen Transfereffekt, der sich wissenschaftlich nicht belegen lässt.

**»Wie Spielwelten sind auch virtuelle Welten Möglichkeitsräume, in denen Menschen sich erproben können, ohne mit ernsthaften Konsequenzen rechnen zu müssen. Die Auswirkungen des Tuns bleiben auf die virtuellen Räume begrenzt, sie greifen nicht auf die reale Welt über. Diese virtuellen Welten erlauben es, die Ich-Grenzen immer weiter auszudehnen, weil diese Welten die Möglichkeiten bieten, vielfältige Rollen und Funktionen wahrzunehmen, die einem ansonsten verschlossen sind.«**

5

Vgl.: **Stoll, C.:**  
*Die Wüste Internet. Geisterfahrten auf der Datenautobahn.* Frankfurt am Main 1996, S. 92 ff.

6

**Rathmayr, B.:**  
*Die Rückkehr der Gewalt.* Wiesbaden 1996, S. 39 ff.

7

Ebd.

„geschützten Raum“ für Möglichkeiten des Andersseins bieten, aber authentische Begegnungen mit anderen Menschen häufig ausschließen.<sup>5</sup>

Wie präsentieren sich virtuelle Spielwelten, dass wir sie in ihrer Erscheinungsform als solche erkennen können? Offensichtlich ist das, was wir als „virtuelle Spielwelt“ rahmen, zwingend auf Bild- und Toninformationen angewiesen. Der Spieler steht vor der Aufgabe, diese sich ständig verändernden Informationen angemessen wahrzunehmen und sein spielerisches Handeln darauf abzustimmen. Das, was „Grafik“ genannt wird, sind in der Regel „bewegte Bilder“, die unterschiedliche Qualität haben. Je nach Spiel und Grafikkarte des Computers ist die grafische Struktur der Bilder unterschiedlich im Hinblick auf den Detailreichtum und die perspektivische Darbietungsform. Das Bestreben der Spieldesigner geht dahin, in den Spielen einen Detailreichtum und eine perspektivische Darbietungsform zu erreichen, die das Niveau von Zeichentrickfilmen und Spielfilmen haben.

Im Gegensatz zu „Standbildern“ besitzen Filme das Element der Bewegung. Fast alle neueren Spiele der virtuellen Spielwelt enthalten auch Bewegungselemente, die für die Beurteilung der Produktqualität bedeutsam sind. Wichtige Objekte eines Computerspiels sind in der Regel „animiert“, d. h., sie bewegen sich oder lassen sich bewegen. Dadurch heben sie sich als „Figuren“ vom „Grund“ der Grafik ab und signalisieren dem Spieler, dass auf sie in besonderer Weise zu achten ist. Mit Hilfe der Figuren kann der Spieler Zusammenhänge und Regeln erkennen. Berührt beispielsweise eine Tierfigur einen Baumstamm, bewegt sich eine auf dem Baum befindliche andere Figur.

**»Internet und andere Netzwerke bieten die Möglichkeit, z. B. in Chats anonym zu bleiben oder auch Namen und Identität zu wechseln. Die realen Identitäten verschwinden hinter »virtuellen Persönlichkeiten«, die zwar einen »geschützten Raum« für Möglichkeiten des Andersseins bieten, aber authentische Begegnungen mit anderen Menschen häufig ausschließen.«**

Spezielle Computerspiele verfügen – wie Computeranwendungsprogramme – über Texte, Tabellen, Schaubilder und „Menüleisten“, die dem Spieler Möglichkeiten bieten, das Geschehen auch aus anderen Perspektiven zu verstehen. Sie besitzen teilweise eine wichtige Funktion in der Ergänzung des animierten Geschehens und erlauben es dem Spieler, das aktuelle Geschehen auf dem Bildschirm in seinen Ursachen, Verknüpfungen und Zusammenhängen angemessen einzuordnen. Die akustischen Signale ergänzen die Grafik. Da gibt es häufig Musikuntermalungen, die dem Geschehen und der Spielstimmung angepasst sind. Geräusche und gesprochene

Sprache begleiten die Bewegungen der Spielfiguren und schaffen so einen grafisch-akustischen Geschehensablauf, der so auch in Zeichentrickfilmen und Spielfilmen dargeboten wird. Durch die Wahrnehmung des Geschehens auf dem Bildschirm erkennt der Spieler die Bedeutungen der Spielfiguren und ihre Funktionen in Bezug auf andere Figuren. Mediale Erfahrungen und Lernprozesse in der „Computerspiel-Sozialisation“ bewirken, dass der Spieler das Geschehen auf dem Bildschirm angemessen zu strukturieren lernt. Er versteht, was dort geschieht und was es bedeuten soll. Und er lernt, gemäß der Regelstruktur der jeweiligen virtuellen Spielwelt zu handeln.

### Virtuelle Gewalt

Der Begriff „Gewalt“ ist im Sprachgebrauch negativ belastet. In unserer Gesellschaft gilt es, Gewalt zu vermeiden. Es gibt jedoch Situationen, in denen Gewalt gesellschaftlich akzeptiert wird, z. B. die ausgeübte Polizeigewalt gegen „Gewaltverbrecher“. Die gesellschaftliche Bewertung von Gewalt unterliegt kulturellen Veränderungen. So belegt Rathmayr anhand zahlreicher Beispiele, wie stark die gesellschaftliche Einschätzung der Gewalt von der jeweiligen Zeit und der gesellschaftlichen Struktur abhängig ist.<sup>6</sup> Folgt man den Zivilisationstheoretikern wie Elias und Foucault, dann veränderte sich mit dem Beginn der Neuzeit die gesellschaftliche Organisation der Gewaltausübung grundlegend. „Es entstand jene Grundform der Psychisierung gesellschaftlicher Gewaltorganisation, der die modernen Medien ihren Erfolg verdanken.“<sup>7</sup> Was bislang als Gewaltausübung in der realen Welt üblich war und toleriert wurde, durfte sich ab jetzt nur noch in der Phantasie oder in der medialen Welt abspielen: in Bildern und Texten.

Von seiner sprachlichen Herkunft her ist der Begriff „Gewalt“ eng verbunden mit „stark sein“ und „beherrschen“. Gewalt hat etwas damit zu tun, Macht und Herrschaft zu zeigen. Zur Gewalt gehört auch, dass diese Macht bzw. Herrschaft sich auf einzelne andere Menschen oder Gruppen negativ (schädigend, zumindest beeinträchtigend) auswirkt. Damit definieren wir *Gewalt als die Ausübung von Macht und Herrschaft mit negativen Wirkungen auf andere Menschen*. Diese Definition gilt ausschließlich für die reale Welt: Es muss sich um reale Macht handeln, und die negativen Wirkungen müssen sich real in Bezug auf andere Menschen zeigen.

Die Verlagerung der Gewaltimpulse von der realen Welt in die virtuelle ist gesellschaftlich erwünscht. So sind auch Formen der Gewaltdarstellung in den Computerspielen Ausdruck des gesellschaftlichen Bemühens, individuelle (und insbesondere unkontrollierbare) Gewaltaspekte aus der realen Welt auszugliedern und sie als „ungefährliche“ Ware zu präsentieren, an die sich die Phantasien und aggressiven Impulse der Käufer „anheften“

können. Dabei werden in der Regel Gewaltszenarien gewählt, die von ihrer inhaltlichen Bestimmung nicht allzu deutlich die gesellschaftlichen „Gewalttabus“ verletzen.

Die Probleme fangen dort an, wo Formen der Gewalt in Computerspielen erscheinen, die *nicht* „in Ordnung“ sind, die *nicht* in Einklang stehen mit dem, was unsere gesellschaftlichen Normen und Werte ausmachen: besonders „abstoßende“ Formen von Gewalt, hemmungslose „Vernichtungssorgien“, Gewalt um ihrer selbst willen. Dies gilt verstärkt, wenn die Spielinhalte dem realen Handeln von Menschen allzu deutlich nachempfunden werden. Die technologische Entwicklung der Computerspiele ermöglicht es, eine Bildqualität zu erreichen, die der von Film und Fernsehen vergleichbar ist. Wenn sich dann das Spielgeschehen aus der Sicht der „subjektiven Kamera“ entfaltet, wird die sichtbare Distanz zur realen Welt geringer, es erfordert vom Spieler größere kognitive Anstrengungen, zwischen virtueller und realer Welt zu differenzieren.

Spätestens an dieser Stelle entsteht die Frage, ob nicht etwas, das seinen Ort in der virtuellen Welt hat, transferiert werden könnte in die reale Welt. Mit anderen Worten: Mit der Annäherung der Computerspiele an die grafischen Standards von Film und Fernsehen wird die Frage nach den Wirkungen virtueller Welten dringlicher. Und damit steigt auch das Bedenken, ob durch Computerspiele und ihre aggressiven Thematiken nicht Einfluss genommen wird auf Gewalt und Aggression in der realen Welt. Damit würde sich der Prozess der Psychisierung gesellschaftlicher Gewaltorganisation umkehren. Die in Medialität und Virtualität „hineinsozialisierten“ gewaltorientierten und aggressiven Impulse würden in verstärktem Maße in die reale Welt zurückkehren.

Dagegen spricht, dass virtuelle Spielwelten kein „freies“ Handeln ermöglichen. Das spielerische Handeln ist vielmehr eingebunden in ein festes Regelsystem, das dem Spieler die Möglichkeiten und Grenzen, aber auch die Ziele seines Handelns vorschreibt. Durch diesen Regelraum sind virtuelle Spiele eine (grafisch aufwendige) Sonderform des Regelspiels. Die virtuelle Gewalt erscheint unter dieser Perspektive als Handeln gemäß der vorgegebenen Spielregeln und besitzt von seiner Grundstruktur damit eine größere Ähnlichkeit zu Brettspielen wie *Schach*, *Go* oder *Mensch ärgere dich nicht* als zu Actionfilmen mit deutlichen Gewaltinhalten. Wie wir sehen werden, erwächst gerade aus der Bindung an vorgegebene Regeln und Zielvorstellungen die besondere Faszinationskraft der Computer- und Videospiele.

### Motivationskreisläufe

Schlüssel zum Verständnis virtueller Gewalt sind die in den Spielern gesellschaftlich erzeugten Wunschpoten-

## »Wir definieren Gewalt als die Ausübung von Macht und Herrschaft mit negativen Wirkungen auf andere Menschen.«

ziale. Diese Wünsche, die mit virtuellen Welten verbunden sind, sind der Kern der Wirkungen dieser Welten. „Medienwirkungsforschung ist so zu allererst Medienverursachungsforschung, Suche nach den Gründen für jene Faszinierbarkeit großer Publikumsgruppen, die den Ermöglichungsgrund für die Existenz der Medien und damit für jegliche Medienwirkung darstellt.“<sup>8</sup>

Die Umsatzzahlen bestimmter Computerspiele und die lange Verweildauer vieler Spieler gerade bei diesen Spielen belegen unabweislich die große Faszinationskraft, die nicht nur von Computerspielen generell, sondern insbesondere von den Spielen ausgeht, in denen Gewaltdarstellungen den Mittelpunkt des Handlungsgeschehens bilden. Es ist offenkundig, dass sich das Ausmaß gewaltbestimmter Computerspiele auf eine nahezu unerschöpfliche Nachfrage nach gerade solchen Spielen gründet. In der weltweiten Verbreitung der Wünsche nach virtueller Gewalt sind sich die Spieler offensichtlich ähnlicher als in den Wirkungen, die von dieser virtuellen Gewalt auf sie ausgeht. Von daher ist vor allen anderen Forschungsbemühungen die Frage von wesentlichem Interesse, was die Faszinationskraft der Computerspiele und speziell der gewaltorientierten Spiele ausmacht.<sup>9</sup> Man muss sich mit der Tatsache vertraut machen, dass Millionen Kinder, Jugendliche und Erwachsene tagtäglich in Hunderten von virtuellen Welten Gewalt-handlungen vollziehen: prügeln, schießen, zerfetzen, vernichten – und offenbar Spaß daran haben.

Dass diese Millionen von virtuellen „Gewalttätern“ diese Handlungsimpulse in die reale Welt umsetzen, ist alles andere als wahrscheinlich. Ein solcher Nachweis ist durch Forschung nicht zu erbringen. Von daher sollten sich die Forschungsbemühungen aus einer allzu einseitigen Verklammerung mit der Hypothese von den Wirkungen virtueller Gewalt lösen und den Blick auf ein viel naheliegenderes Problem richten. „Die Fixierung auf den eindeutigen Nachweis eines tatsächlichen Zusammenhangs zwischen Mediengewalt und realer Gewalttätigkeit hat die Medienforschung von der viel grundsätzlicheren Frage nach den Voraussetzungen der Mediengewalt abgelenkt. [...] Die Frage nach den Ursachen medialer Gewaltproduktion ist der Frage nach ihren Wirkungen voranzustellen. Ehe man sinnvoll fragen kann, was Medien bewirken, muss man fragen, wodurch ihre Anziehungskraft beim Publikum verursacht wird. Die Frage

8  
Ebd., S. 13

9  
Erste Antworten, die sich auf empirische Untersuchungen stützen, finden sich in:  
**Fritz, J. (Hrsg.):**  
*Warum Computerspiele faszinieren.* Weinheim/  
München 1995

## »In der weltweiten Verbreitung der Wünsche nach virtueller Gewalt sind sich die Spieler offensichtlich ähnlicher als in den Wirkungen, die von dieser virtuellen Gewalt auf sie ausgeht.«

10

**Rathmayr, B.:***Die Rückkehr der Gewalt.* Wiesbaden 1996, S. 37

11

**Hartmann, T.:***Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen.* In: W. Kamins/M. Lorber: *Computerspiele und soziale Wirklichkeit.* München 2006, S. 93 [im Zitat wurden die zahlreichen Literaturhinweise aus Gründen der besseren Lesbarkeit nicht mit aufgeführt]

12

Veröffentlicht in: FR online vom 31.12.2006, siehe: www.frankfurter-rundschau.de

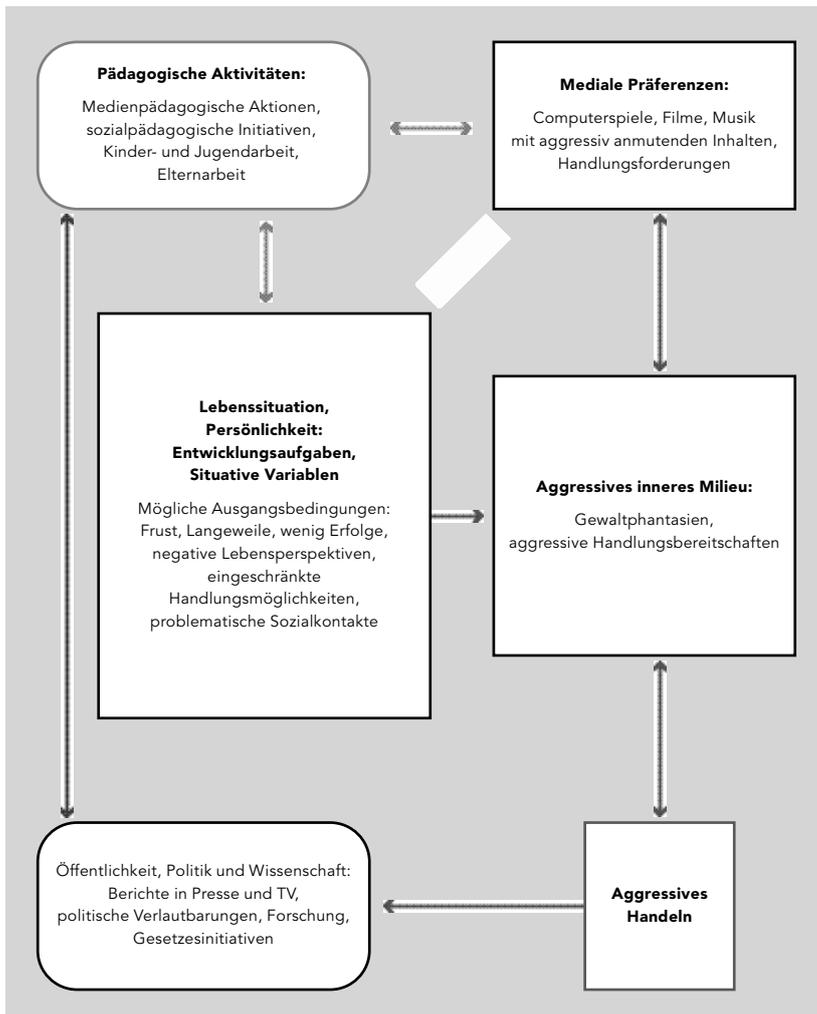
**Aggressiv anmutende Medienangebote und mögliche Wirkungskreisläufe**

nach den Hintergründen massenhafter Faszination durch visuelle Gewalt ist der Ansatzpunkt einer neuen Medien(be)wirkungsforschung.<sup>10</sup>

Aus all dem folgt: Das konkrete aggressive Verhalten von Menschen lässt sich nicht monokausal aus der Nutzung virtueller Spielwelten mit aggressiver Thematik herleiten oder voraussagen. „Solche Wirkungen treten in einem komplexen Netz an Einflussfaktoren und mediatisierenden Aspekten auf. Hierzu zählen natürlich die Persönlichkeit der Nutzer, die nicht nur augenscheinlich an aggressive Tendenzen gebundene Merkmale (wie z. B. Impulsivität oder Feindlichkeit gegenüber der Welt) einschließt, sondern auch komplexer vernetzte Eigenschaften (z. B. Empathie und emotionale Labilität). Die Persönlichkeit bildet sich wiederum nicht in einem luftleeren Raum aus, sondern ist in eine bestimmte Entwicklungshistorie und eine spezifische soziale und materielle Umwelt eingebettet.“<sup>11</sup> Dies bestätigen auch die soeben abgeschlossenen Längsschnittuntersuchungen an der Freien Universität Berlin, die mit 280 Kindern aus den Klassen 3 bis 6 durchgeführt wurden. In einem Interview mit der dpa<sup>12</sup> äußert sich die Erziehungswissenschaftlerin Astrid Kristen zu den Ergebnissen der Studie wie folgt: „Schüler und Schülerinnen suchen sich die Spiele aus, die zu ihrer Persönlichkeitsstruktur passen. [...] Vieles deutet darauf hin, dass die simple Schlussfolgerung, ‚Gewaltspiele machen gewalttätig‘ eindeutig zu kurz greift. Vielmehr gehe es um ein komplexes Gefüge real erlebter und virtueller Gewalt – das gesamte Lebensumfeld müsse deshalb im Blick bleiben.“ Die Forscherinnen resümieren die Ergebnisse ihrer sehr aufwendigen Längsschnittuntersuchungen in dem gerade erschienenen Forschungsbericht wie folgt: „Die in der Öffentlichkeit oftmals geäußerte Befürchtung, dass die Vorliebe für (gewalthaltige) Computerspiele das (aggressive) Verhalten von Kindern verstärkt, konnte aufgrund des statistisch bedeutsameren Selektionspfades sowohl für das Modell Egoshooter und offen aggressives Verhalten als auch für das Modell Genre Rollenspiel und relational aggressives Verhalten nicht bestätigt werden. Die Ergebnisse zeigen stattdessen: Bereits aggressivere Mädchen und Jungen wenden sich über die Zeit verstärkt solchen Computerspielen zu, die ihren aggressiven Neigungen entsprechen, die eben zu ihnen ‚passen‘.“<sup>13</sup> Um es auf eine Formel zu bringen: „Nicht die Gewaltdarstellungen in den Computerspielen prägen [...] zukünftiges aggressives Verhalten, sondern die Aggressivität der Kinder scheint ausschlaggebend für ihre vermehrte Auswahl von gewalthaltigen Egoshootern zu sein.“<sup>14</sup>

Aus dem gegenwärtigen Erkenntnisstand lässt sich zwar nicht die simple Frage beantworten, ob Computerspiele aggressiv machen, wohl aber lassen sich Wirkungskreisläufe modellieren, die verdeutlichen können, wie sich aggressiv anmutende Medienangebote (also auch bestimmte Computerspiele) mit anderen Wirkgrößen verschränken. Die Abbildung *Aggressiv anmutende Medienangebote und mögliche Wirkungskreisläufe* vermittelt einen Eindruck davon.

Zentrales Element dieses Wirkungskreislaufs ist der Computerspieler: seine Persönlichkeit, die damit verbundenen Entwicklungsaufgaben, die gegenwärtige Lebenssituation in Elternhaus, Schule, Beruf und Freundeskreis, die ökonomischen und sozialen Verhältnisse und schließlich auch die Lebenserfahrungen und medialen Kompetenzen. Problematische Ausgangsbedingungen wie Frust, Langeweile, wenig Erfolge, negative Lebensperspektiven, eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten und problematische Sozialkontakte haben einen Einfluss darauf, dass sich ein aggressives inneres Milieu ausbildet, dass Gewaltphantasien und aggressive Handlungsbereitschaften entstehen. Dies hat auch Einfluss darauf, welche medialen Präferenzen sich ausbilden: Die Spieler wählen lebensstypisch. Ihre Kompetenzen, Neigungen, Erfahrungen und konkreten Lebensbedingungen bestimmen weitgehend, welche Spiele sie auswählen, spielen und bevorzugen – und welche anderen medialen Angebote



sie dazu in Beziehung setzen. Diese strukturelle Koppelung ist der Dreh- und Angelpunkt der Wirkungskreisläufe. Hier bilden sich Gewohnheitsmuster heraus, die Rückwirkungen auf die Persönlichkeit des Spielers und sein soziales Umfeld haben.

Wie Lebenssituation und Persönlichkeit einerseits, so wirken andererseits auch die durch strukturelle Koppelung „angeeigneten“ Computerspiele auf das innere Milieu der Spieler ein und verstärken in der Regel die vorgeprägten Dispositionen. Bei problematischer Persönlichkeit, ungünstiger Lebenssituation und damit korrespondierenden medialen Präferenzen kann sich das aggressive innere Milieu so „hochschaukeln“, dass es zu aggressiven Handlungen kommt. Mit anderen Worten: Aggressiv anmutende Medienangebote machen (für sich gesehen) nicht aggressiv, sondern fügen sich verstärkend in einen Wirkungskreislauf ein, der im Wesentlichen von der Persönlichkeit, der Lebenssituation und den darauf bezogenen medialen Präferenzen bestimmt wird.

Gesetzesinitiativen zur „Verschärfung“ des Jugendschutzgesetzes oder gar des Strafrechts können diese Wirkungskreisläufe nicht außer Kraft setzen. Was also bleibt zu tun, um Kindern und Jugendlichen zu helfen, einen für sie angemessenen Zugang zu virtuellen Spielwelten zu finden? Eine sinnvolle Antwort auf die Zunahme der Präferenz für gewalthaltige Computerspiele und das Entwickeln aggressiven Handelns könnten pädagogische und medienpädagogische Aktivitäten und Aktionen sein. Die Verstärkung sozialpädagogischer Initiativen, die personelle Verbesserung der Kinder- und Jugendarbeit sowie schließlich auch die Intensivierung der Elternarbeit wären wichtige politische Maßnahmen, verstärkt Einfluss auf die Lebenssituation der Kinder und Jugendlichen zu nehmen. Dies böte die Chance, dass das aggressive innere Milieu bei bestimmten „Problemgruppen“ konstruktiv gewendet wird. Gezielte medienpädagogische Arbeit wäre eine gute Möglichkeit, die medialen Präferenzen der Kinder und Jugendlichen kennenzulernen und darauf hinzuwirken, die medialen Kompetenzen auszubilden, Alternativen zur Verfügung zu stellen und damit das Spektrum der medialen Nutzung zu erweitern.<sup>15</sup>

Das Institut „Spielraum“ an der Fachhochschule Köln<sup>16</sup>, das seit dem 1. Januar 2007 seine Arbeit aufgenommen hat, versteht sich als eine medienpädagogische Initiative, um die multimedialen Kompetenzen von Eltern und Pädagogen, von Kindern und Jugendlichen weiter zu entwickeln. Zum Aufgabenspektrum gehört u. a.

die Ausbildung von Multiplikatoren, die insbesondere die Kompetenzen im Bereich virtueller Spielwelten vermitteln können. Ferner geht es um die Entwicklung und Erprobung von Modulen und Unterrichtseinheiten zu Themen der virtuellen Spielwelten. Im Rahmen von Tagungen und Kongressen soll ein Erfahrungsaustausch zwischen Pädagogen, Wissenschaftlern, Spielentwicklern und Politikern ermöglicht werden.<sup>17</sup>

13

**Salisch, M. von u. a.:**  
*Computerspiele mit und ohne Gewalt.* Stuttgart 2007, S. 148

14

Ebd., S. 124

15

Vielfältige Anregungen finden sich: Ebd., S. 179 ff.

16

Kontaktadresse: Fachhochschule Köln, Fakultät 1, Institut für Medienpädagogik und Medienforschung („Spielraum“), z.H. Frau Tanja Witting, Mainzer Straße 5, 50678 Köln (Tel.: 02 21 / 82 75 34 75). Webseite: [www1.fh-koeln.de/spielraum](http://www1.fh-koeln.de/spielraum)

17

Die erste solcher Tagungen fand im März 2006 unter dem Thema „Clash of Realities“ an der Fachhochschule Köln statt. Der Tagungsband ist inzwischen erschienen und enthält wichtige Beiträge zur aktuellen Diskussion über die virtuellen Spielwelten: **Kaminski, W./Lorber, M. (Hrsg.):** *Computerspiele und soziale Wirklichkeit.* München 2006. Eine weitere Tagung ist in Vorbereitung und findet Anfang März 2008 an der Fachhochschule Köln statt.

Dr. Jürgen Fritz ist Professor für Spiel- und Interaktionspädagogik an der Fachhochschule Köln mit dem Forschungsschwerpunkt „Virtuelle Welten“.

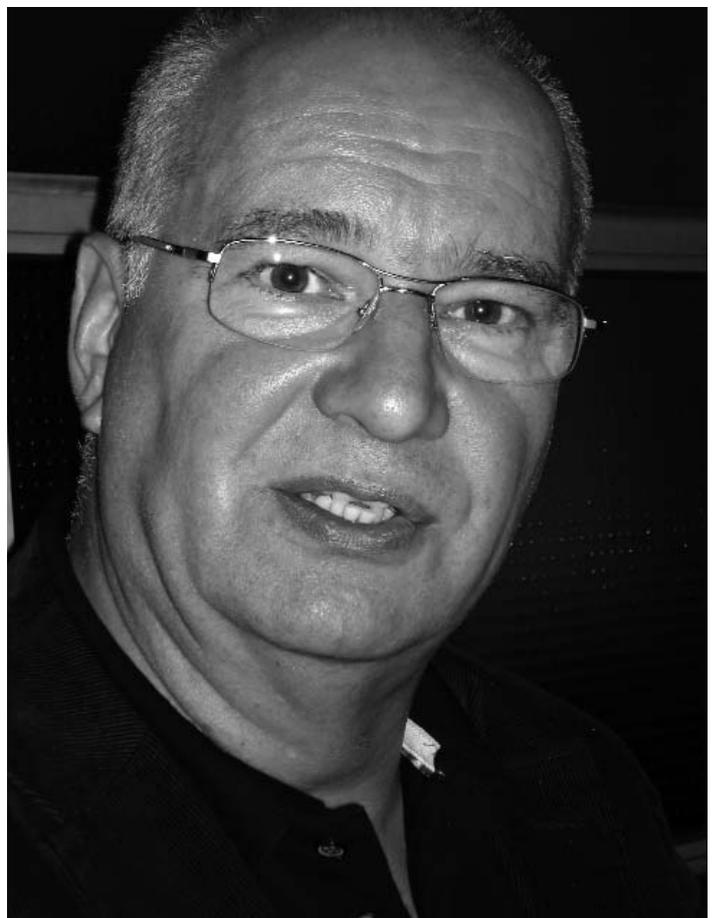


**»Aggressiv anmutende Medienangebote machen (für sich gesehen) nicht aggressiv, sondern fügen sich verstärkend in einen Wirkungskreislauf ein, der im Wesentlichen von der Persönlichkeit, der Lebenssituation und den darauf bezogenen medialen Präferenzen bestimmt wird.«**

# Eintauchen in eine andere Welt

## Die Moral des Spiels ergibt sich aus den Regeln

Wenn man harmlose Jugendliche dabei beobachtet, wie sie in das perfekt simulierte Gewaltsszenario eines Computerspiels eintauchen, ist man als anständiger Erwachsener zunächst geschockt. Wie wirkt sich der ständig neu geführte Kampf ums Überleben, den man nur gewinnt, weil man brutal und nicht zimperlich in der Wahl der Waffen den Gegner tötet, auf das Leben im Diesseits aus? Ist es für den Beobachter überhaupt möglich, nachzuvollziehen, was in einem Spieler vorgeht? *tv diskurs* sprach darüber mit Dr. Hartmut Warkus, Professor für Medienpädagogik und Weiterbildung an der Universität Leipzig.



**Sie beschäftigen sich wissenschaftlich mit Computerspielen. Spielen Sie eigentlich auch selbst?**

Ja natürlich, sonst würde ich mich gar nicht so bei Computerspielen engagieren. Nur wenn man selber spielt, kann man einen Blick auf die Spiele entwickeln. Mich faszinieren daran die Herausforderungen, die man gestellt bekommt, die Möglichkeit, in Rollen zu schlüpfen, die man im realen Leben gar nicht einnehmen kann. Und das ist wahrscheinlich auch das, was Kindern bei den Spielen am meisten Spaß macht. Ich war schon immer ein Spieler, ich habe früh gelernt, alle Kartenspiele zu beherrschen und habe mit den Eltern oder Großeltern gerne Brettspiele gespielt.

**Sind Sie vielleicht schon süchtig?**

Ganz sicher nicht. Dann hätte ich meinen Job schon hingeschmissen, denn Spielen macht in jedem Falle mehr Spaß als manches, was ich jeden Tag tun muss. Ich bedaure zwar, dass ich nicht mehr Zeit zum Spielen habe, da man dabei in eine ganz andere Welt tauchen kann, aber mit Sucht hat das nichts zu tun. Ich habe in diesem Zusammenhang ein Problem mit dem Begriff Sucht. Ich halte den Begriff Leidenschaft für angemessener. Leidenschaft ist etwas, was sehr viel Zeit frisst. Es gibt Menschen, die schauen am Tag 10 Stunden Fernsehen. Die würde ich nicht unbedingt als süchtig bezeichnen. Sie haben entweder ein Defizit an Kontakten außerhalb der Fernsehwelt oder keine Idee, was man sonst mit freier Zeit machen könnte. Computerspiele brauchen viel Zeit, und man kann da natürlich Schaden nehmen in der Form, dass man soziale Kontakte vernachlässigt, weil man zu viel Zeit in das Spielen investiert. Aber wenn das soziale Umfeld da ein Auge drauf hat, kann es eigentlich nicht zu einer Sucht kommen.

**Computerspiele beanspruchen die Geschwindigkeit im Denken und im Reaktionsvermögen so stark, dass die Älteren dabei kaum eine Chance haben. Gleichzeitig erhöht sich die Geschwindigkeit zum Beispiel in unserer Arbeitswelt. Brauchen wir vielleicht die Spiele, um uns besser auf die zunehmende Geschwindigkeit des Lebens einzustellen?**

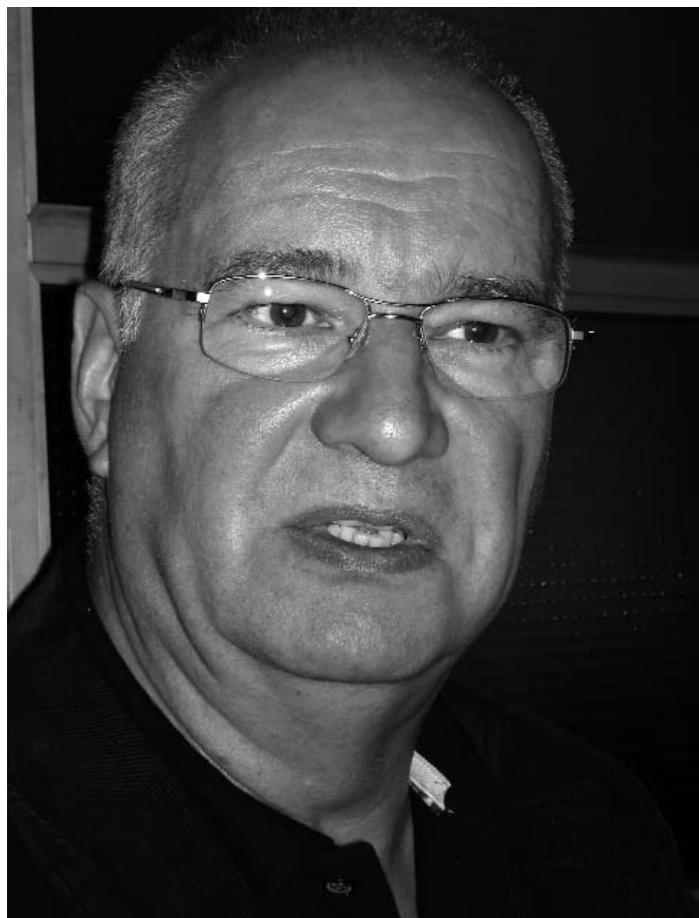
So etwas wäre sicher denkbar, ist aber bisher nicht untersucht worden. Das JFF hat einmal eine Untersuchung über die Frage durchgeführt, welche Kompetenzen in Computerspielen stecken können. Da hat man die Spiele untersucht. Was man noch nicht untersucht hat, ist die Frage, welche Kompetenzen durch das Spielen selbst beim Spieler hängen bleiben. Das ist auch relativ schwer zu untersuchen, weil man nicht einfach eine Korrelation zwischen dem, was an Inhalten im Spiel enthalten ist und dem, was nach dem Spielen beim Spieler vorhanden ist, herstellen kann. Aber man kann Ihre Frage etwas erweitern: Welche Fähigkeiten werden durch Spiele trainiert? Man kann beispielsweise Entscheidungsfindungsprozesse beschleunigen, dem Spiel geht es ja immer darum, dass eine Aufgabe gestellt wird, die man zunächst verstehen muss, um sie dann möglichst schnell zu lösen. Und das kann jemand, der ein bestimmtes Genre beherrscht, sehr viel besser als jemand, der dies nicht kennt. Es ist ein großes Konglomerat an Wissen nötig, um bestimmte Aufgaben im Spiel lösen zu können. Da müsste man genauer hinschauen, wie sich die durch das Spiel trainierte Geschwindigkeit des Spielers auf das reale Leben auswirkt. Ob die Geschwindigkeit im Spiel einen Nutzen für das reale Leben hat, das ist nicht untersucht. Aber es ist gut denkbar. Als Hypothese taugt es allemal.

### **Warum geht es in Computerspielen ausgerechnet so häufig um Gewalt?**

Jedes Spiel ist im Grunde eine Auseinandersetzung. Es gibt immer einen, der gewinnt, und einen, der verliert. Und es gibt immer Menschen, die nicht gut damit umgehen können, wenn sie verlieren. Die Gewalt ist dabei dem Spieler sehr viel weniger bewusst als demjenigen, der auf das Spiel schaut. Er ist gefangen in der Aufgabenstellung, die er hat. Und dass er sich mit Gewaltanwendung durchsetzen muss, wird ihm erst bewusst, wenn man mit ihm redet. Aber das ist ihm im Spielverlauf nicht klar. Wenn wir uns über ein Schachspiel unterhalten, ist auch niemandem klar, dass da Gewalt gespielt wird. Aber letztlich geht es um virtuellen Krieg. Man opfert den Bauern, aber das ist natürlich symbolisch. Letztlich geht es um die Strategie des Krieges. Und es gibt einen Starken, der gewinnt über den Schwächeren, der verliert. Und genauso ist jedes Computerspiel aufgebaut. Selbst in Computerspielen, die auf den ersten Blick überhaupt nicht gewalttätig sind, steckt letztlich der gleiche Prozess dahinter. Er ist nur nicht so offensichtlich wie beispielsweise in einem Spiel wie Doom, wie Quake oder wie in Counterstrike.

**Zwischen dem symbolischen Krieg führen im doch sehr hölzernen Schachspiel und den Gewalthandlungen im perfekt animierten Computerspiel liegen aber doch Welten. Besteht nicht die Gefahr, dass durch die realistische Simulation des Tötens ein Effekt des Lernens oder Einübens entsteht?**

Die Frage ist sehr berechtigt. Aber es würde eine Unterstellung sein, wenn man sagt, das sei immer so. Die Gefahr besteht sicher, wenn man ganz tief in das Spielen eintaucht und Gewalt als Lösungsvariante in dem Spiel kennen lernt. Dann könnte man sich in einer ähnlichen Situation des realen Lebens an die Spielsituation erinnern und versuchen, sie mit Gewalt zu lösen. So etwas ist denkbar, aber das geht nicht so einfach. Das ist kein einfacher Eins-zu-eins-Übertragungsprozess, genauso wenig wie bei Filmen.



**Aber im Gegensatz zu Filmen steuert der Spieler seine Figur selbst. Damit ist er nicht Zuschauer, sondern Akteur. Er könnte auch auf den Gewaltakt verzichten. Aber er muss Hemmschwellen überwinden, weil er gewinnen will...**

Das ist nichts anderes als beim Fernsehen. Das Szenario ist dasselbe. Was beim Film der Regisseur ist, ist beim Spiel der Game-Designer. Das Spiel ist ja zunächst erdacht, dann programmiert. Der Spieler kann nicht frei entscheiden, sondern nur innerhalb der Regeln und Vorgaben des Spiels handeln. Er kann höchstens entscheiden, welchen Weg er geht. Aber die Folgen sieht er, die sind im Spiel vorgegeben durch die Reaktion des Computers. Es ist nur ein Spiel zwischen Aktion und Reaktion. Die Aktion führt der Spieler durch, die Reaktion der Computer. Und wie der Computer reagiert, ist ihm gesagt worden.

**Bei Filmen, insbesondere bei Krimis, geht es um Moral. Der Täter überschreitet zum Beispiel durch Mord eindeutige moralische Grenzen, der Held versucht, in der Regel mit der Sympathie des Zuschauers, durch die Aufklärung des Verbrechens und durch die Verhinderung weiterer Regelverstöße die Moral wiederherzustellen. Bei Computerspielen kämpfe ich auf der einen Seite gegen die andere, ohne dass sich die Frage der moralischen Legitimation stellt. Wird damit nicht Gewalt von der Frage der moralischen Rechtfertigung losgelöst und damit als Verhaltensmuster trainiert?**

Ich glaube, dass man gewinnen will, ist ein einfaches Lebensprinzip. Darum geht es, und ich glaube nicht, dass abgesehen davon überhaupt etwas trainiert wird. Es ist ein Einzelfall, den man durchspielt. Ich handele nicht unmoralisch, sondern so, wie es mir das Spiel vorgibt. Es gibt für den Augenblick keine andere Lösung, wenn ich gewinnen will. Da geht es nicht um Moral. Das hat auch mit dem realen Leben nichts zu tun, denn der Spieler weiß jederzeit, dass er ein Spiel spielt.

**Gegner von Computerspielen weisen daraufhin, dass die US-Militärs Computerspielen zum Training oder zum Werben von Soldaten einsetzen.**

Das ist nichts anderes als eine Simulation, zugegebenermaßen eine abartige. Es wird eine Situation für den Spieler simuliert, die er im realen Krieg wiederfinden kann. Sie wird dem Spieler präsentiert, um ihn darauf vorzubereiten, um ihn zu trainieren, schnell die richtigen Entscheidungen zu treffen, um zu überleben. Aber ich glaube nicht, dass der Spieler das unbedingt so nachmacht. Im Gegensatz zum Soldaten wird dem Spieler nicht gesagt: Das musst du jetzt lernen, das ist deine Aufgabe, deine Verpflichtung. Wenn du dich nicht daran hältst, bist du in der Armee nicht aufgehoben. Für den Spieler gibt es eine solche Umgebung nicht, für die er durch das Spiel etwas lernen soll. Er gibt sich freiwillig dahin, gut, das macht der amerikanische Soldat auch, wenn er sich freiwillig für die Armee meldet. Aber das war's dann auch. Dann setzt die Tatsache, dass er in der Armee ist, die Prämisse, und nicht die Tatsache, dass ein Spiel genutzt wird, um ihm etwas anzutrainieren.

**Helfen gewalttätige Computerspiele vielleicht, die Diskrepanz zwischen unserer relativ friedlichen Realität und der Tatsache, dass wir als Soldaten vielleicht einmal in Afghanistan oder in anderen Krisenregionen eingesetzt werden, gedanklich zu überbrücken?**

Denkbar wäre es zumindest. Ich persönlich mag diese Art Spiele, die Sie jetzt im Kopf haben, nicht besonders. Ich spiele gerne Ballerspiele, aber da geht es um nichts. Ich mag eher das comichafte. Sobald es um Szenarien geht, in denen Krieg gespielt wird, hört es bei mir mit dem Verständnis auf. Ich muss nicht zuhause Kriege nachspielen und dann im Nachspielen einer Schlacht diese auf der Seite der Deutschen gewinnen. Aber damit muss man sich auseinandersetzen, da würde ich nicht den Spieler verurteilen, sondern die Frage stellen, ob man solche Spiele braucht. Das Szenario, in dem ich Gewalt als Lösungsstrategie anwenden muss, ergibt sich aus dem Spiel selbst. Als Spieler will ich einfach die Herausforderung haben, in einer bestimmten Situation bestehen zu können. Es gibt durchaus auch Spiele, bei denen ich nicht allein mit Gewalt vorankomme, sondern gerade Gewalt vermeiden muss und eher diplomatische Strategien anzuwenden habe.

**Für die Theorie, dass man in der virtuellen Welt etwas kompensiert, was man in der realen Welt an archaischen Relikten nicht loswerden kann, spricht doch auch, dass Jungen gerne Computerspiele mit Gewaltinhalten spielen, Mädchen aber nicht.**

Ich glaube eher, das liegt an der Rezeptionsweise. Untersuchungen zum Beispiel von Renate Lucca zeigen, dass schon beim Fernsehen Mädchen immer mehr die Opferrolle einnehmen und die Folgen dessen abschätzen, was passiert. So etwas bietet aber das Spiel nicht an. Das Spiel ist täterbezogen. Und damit bietet es nur den Jungen ein Spielmuster an. Mädchen suchen eine ganz andere Art Spiel, das es erst in den letzten Jahren gibt. Aber die sind jetzt sehr erfolgreich.

**Über die Ballerspiele ist der Markt der Computerspiele inzwischen sehr erfolgreich. Besteht jetzt endlich die Chance, dass neue Spiel entwickelt werden, die für die Bildung interessant sind?**

Das ist nicht so einfach. Das ist die Frage, wie bewusst einem das ist, was man im Spiel mitbekommt. Ich bin überzeugt davon, dass man den Spieler an die Hand nehmen muss, damit er von dem, was er im Spiel lernen könnte, etwas hat. Bei meinem eigenen Spielen, aber auch bei den Studenten oder den Schülern, die wir in die Universität holen, um sie beim Spielen zu beobachten, ist die Fertigkeit, die man entwickeln muss, um das Spiel zu spielen und zu gewinnen, gar nicht bewusst. Es ist ihnen nicht klar, was man da unter Umständen anderes mit anfangen kann, als erfolgreich Computerspiele zu spielen. Man muss so etwas also begleiten, von allein geht es nicht.

**Ich habe zur Vorbereitung dieses Themenschwerpunkts zwar Jungen im Alter von 13 und 14 Jahren einige Tage beim Spielen beobachtet. Dabei hat mich gewundert, dass trotz martialischen Szenarien in den Spielen die Gefühle oder Gespräche niemals aggressiv geladen schienen. Es ging immer nur um technische oder strategische Fragen.**

Man sieht als Spieler die Gewaltsszenarien nicht. Als Beobachter erkennt man die Gewalt viel stärker, sie stört einen, im Spiel ist man sehr viel mehr damit beschäftigt, was man tun soll, wie man reagieren soll, es geht also sehr viel mehr um Technisches, was einen bewegt. Und das hält einen davon ab, darüber nachzudenken, was man eigentlich macht. Es ist wichtig, mit dem Spieler darüber zu reden, ihn auf das aufmerksam zu machen, wie er im Spiel handelt. Dem Spieler ist nicht bewusst, dass er auf jemanden einprügelt, sondern er löst einfach eine Aufgabe, und dazu muss er das machen.

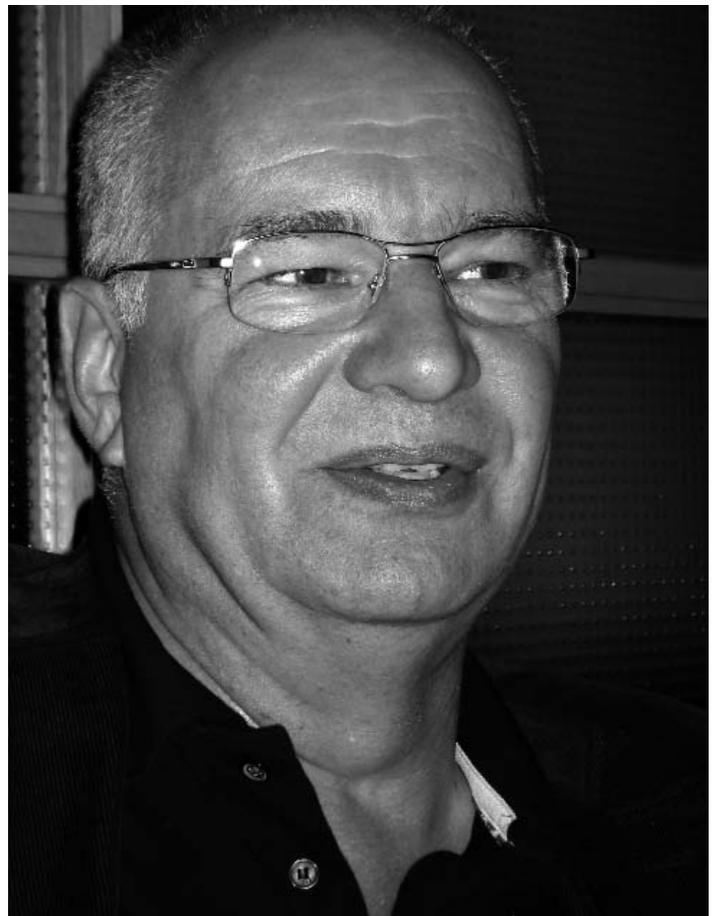
**Wenn ich sie so höre, habe ich den Eindruck, dass man von außen einen völlig falschen Eindruck davon bekommt, was während des Spiels im Spieler vorgeht...**

*Das ist ganz sicher so. Das liegt einfach daran, dass man den Effekt des Involviertseins als Außenstehender unterschätzt. Man sieht nur die Aufmerksamkeit, die der Sache gewidmet wird, aber nur so kann man die Leistung erbringen, in dem man sich völlig konzentriert auf den Sachverhalt. Und diese Konzentration müssen sie erkennen und daraus mehr machen, als darüber schimpfen, dass der Spieler einfach nur ballert.*

**Was raten Sie Eltern, deren Kinder gerne spielen?**

*Auf jeden Fall halte ich die Altersbegrenzung für ganz wichtig. Darüber sollte man mit den Kindern sprechen. Man sollte als Eltern darauf achten, dass die Kinder keine Spiele spielen, die für sie nicht freigegeben sind. Auch wenn die Eltern der Meinung sind, ihre Kinder würden durch ein Spiel mit einer höheren Alterskennzeichnung nicht geschädigt, so muss man sie doch fragen, woher sie das so genau wissen und ob sich das Risiko lohnt. Regeln muss man einhalten, und allein deshalb sollten die Eltern Altersfreigaben akzeptieren.*

Das Interview führte Joachim von Gottberg.



# Computerspiele: zwei Forschungsberichte

Alexander Grau

Studien über die Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen werden derzeit vielfach publiziert. Zwei aktuellere Studien, einmal die der Universität Potsdam („Mediengewalt und Aggression. Eine längsschnittliche Betrachtung der Kausalzusammenhänge am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele“) und die Untersuchung des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen („Alters-einstufungen von Computerspielen durch die USK“), sollen hier diskutiert werden.

Als das erste Mal ein Mensch ein Mammut an eine Höhlenwand kleckste und so ein neues Medium schuf, trat – so müssen wir uns das auf jeden Fall vorstellen – zugleich der erste Medienkritiker auf den Plan: Das Bild eines Mammut? Eine Jagdszene? – Ganz schlecht! Das geht gar nicht! Die Kinder gucken nur noch Bilder und hocken den ganzen Tag in ihrer Höhle. Die Jagdszenen werden sie sozialetisch desorientieren und verrohen. Gewaltverherrlichend ist das alles auch noch.

Schaut man sich die Geschichte der Menschheit an, wird man das Gefühl nicht los, dass unser steinzeitlicher Medienkritiker vielleicht so unrecht gar nicht hatte. Zumindest haben die Menschen seitdem kaum eine Möglichkeit ausgelassen, übereinander herzufallen,

sich abzumurksen oder zu massakrieren. Ob daran allerdings der lückenhafte steinzeitliche Jugendmedienschutz schuld war? – Zweifel sind erlaubt.

Alarmismus als Grundhaltung verliert auf Dauer an Plausibilität. Das ist ein Grund für Skepsis hinsichtlich der angeblich fatalen Wirkung Neuer Medien. Was wurde nicht schon alles verteufelt: das Theater, das Lesen von Romanen, das Kino, Comics und Fernsehen. Und seitdem Computerspiele mehr darstellen als zwei weiße Balken, mit deren Hilfe man einen ebensolchen Punkt hin- und herbewegen kann, sind auch sie in das Fadenkreuz der Kritik geraten – *Mensch ärgere dich nicht* ging es bei seiner Markteinführung vermutlich auch nicht anders.

**»Alarmismus als Grundhaltung verliert auf Dauer an Plausibilität. Das ist ein Grund für Skepsis hinsichtlich der angeblich fatalen Wirkung Neuer Medien.«**

Die teilweise massive Kritik wäre plausibler, wenn es eine überzeugende Anzahl entsprechender wissenschaftlicher Studien über die Wirkung von Computerspielen gäbe. Doch interessanterweise verhält sich die Anzahl solcher wissenschaftlicher Untersuchungen zu Computerspielen umgekehrt proportional zum öffentlichen Getöse über deren Wirkung.

## Mediengewalt und Aggressionsneigung

Einen Beitrag zur Aufhebung dieses Missverhältnisses möchte das aktuelle Forschungsprojekt „Mediengewalt“ der Abteilung Sozialpsychologie des Instituts für Psychologie der Universität Potsdam leisten.

In ihren Vorbemerkungen zum Exposé des Projekts bemerken die Autorinnen (Prof. Dr. Barbara Krahe, Dr. Ingrid Möller, Dipl.-Psych. Anja Berger), dass niemand, der sich wissenschaftlich mit dem Thema auseinandersetzt, behaupten würde, „dass der Konsum von Mediengewalt immer und unweigerlich zu gewalttätigem Verhalten führt.“ Mediengewalt sei immer nur einer von vielen Faktoren, der zu Gewaltbereitschaft beitrage. Die genaue Frage zur Erforschung der Wirkung von Medienge-

walt laute daher: „Wie hoch ist das Risiko, dass Menschen durch den intensiven Konsum von Mediengewalt gewaltbereiter werden?“

Um die Wirkung von Mediengewalt abschätzen zu können, ist es allerdings sinnvoll, zunächst zu fragen, von welchen Faktoren der Konsum von gewalthaltigen Spielen abhängt. Dass der wichtigste und eindeutigste Faktor dabei das Geschlecht ist, ist wenig überraschend: Nur 4 % der Nutzer in der von Krahé, Möller und Berger durchgeführten Onlinestudie waren junge Frauen. Und von diesen hatte, so die Autorinnen, die Mehrheit ein eher maskulines Selbstbild, d. h., sie schrieben sich selbst eher maskuline Eigenschaften zu. Zudem haben Benutzer von Gewaltspielen ein höheres Bedürfnis nach Kick und Abenteuer und eine erhöhte Neigung, „auszurasten“ oder sonst wie aggressiv zu reagieren.

Das alles ist nicht revolutionär. Man hätte es sich fast denken können. Falsch sind die Untersuchungsergebnisse deswegen allerdings nicht. Dies gilt auch für den zweiten Untersuchungsbereich der Potsdamer Studie, die Aggressionsbereitschaft nach der Nutzung eines entsprechenden Videospiele: Kurzfristig erhöht das Spielen eines gewalthaltigen Computerspiels die Gewaltbereitschaft. Und auch wenn man die Untersuchungsperspektive auf eine mittlere zeitliche Ebene verlagert, zeigt sich, dass Spieler von Gewaltspielen in Konfliktsituationen eher dazu neigen, aggressiv zu reagieren. Allerdings sind diese Ergebnisse in ihrer Tendenz etwas redundant. Man könnte sie auch in dem Satz zusammenfassen: „Menschen, die ein positives Verhältnis zu Gewalt haben, neigen zu Gewalt.“ – Daran ist sicher viel Wahres.

Um nicht in Trivialitäten zu versinken, reicht es daher nicht aus, nachzuweisen, dass aggressive Menschen zu Aggressionen neigen. Man muss vielmehr aufzeigen, woher die Aggressionsneigung kommt. Und das bedeutet im vorliegenden Fall: Es stellt sich die Frage, auf welchen Wegen bzw. über welche Prozesse sich der Konsum gewalthaltiger Medien auswirkt – falls er sich auswirkt.

Die von den Autorinnen durchgeführte Längsschnittstudie zeigt jedoch, „dass die Höhe des regelmäßigen Konsums von Gewaltspielen zum Zeitpunkt der ersten Befragung die Aggressionsbereitschaft der Spieler 2,5 Jahre später mitbestimmte (neben anderen Faktoren).“ Daraus leiten die Verfasserinnen

nicht zu Unrecht eine Wechselwirkung zwischen Aggressivität und Gewaltspielen ab. Es bleibt allerdings die Frage: Was sind die anderen Faktoren, wann tritt die reziproke Verstärkung ein? Sind es nicht genau die „anderen Faktoren“ – wie etwa Gewalterfahrung in der Kindheit, Gewalt in der Familie und aggressive soziale Milieus –, die aggressive Kinder schaffen, die sich dann, etwa durch Gewaltspiele, weiter in aggressive Problemlösungsmuster hineinsteigern?

### **»Um nicht in Trivialitäten zu versinken, reicht es daher nicht aus, nachzuweisen, dass aggressive Menschen zu Aggressionen neigen. Man muss vielmehr aufzeigen, woher die Aggressionsneigung kommt.«**

An diesem Punkt bleibt die Potsdamer Studie seltsam uneindeutig. Die Autorinnen betonen zwar über die genannten Ergebnisse hinaus, dass es einen Zusammenhang zwischen dem Spielen gewalthaltiger Videospiele, einer positiven Einschätzung von Gewalt in der Alltagswelt, einer allgemein aggressiven, feindseligen Weltsicht und einer Abstumpfung gegenüber dem Leid anderer Menschen gibt, doch bleibt die Studie auch hier auf eine unbefriedigende Weise zirkulär: Natürlich neigen Menschen, die aggressiven Problemlösungsstrategien positiv gegenüberstehen, eher zu aggressiven Lösungen sozialer Konflikte. Natürlich haben solche Menschen weniger Mitleid, sonst würden sie aggressive Strategien in Frage stellen. Und natürlich spielen solche Menschen lieber *Counterstrike*, als einen Baktikkurs zu besuchen. – Doch an diesem Punkt, an dem es interessant und für den gesellschaftlichen Umgang mit Gewaltspielen auch wichtig wird, verliert die Studie ihre Eindeutigkeit.

#### **Der Unterschied von Zusammenhang und Ursache**

Letztlich ist die entscheidende Frage die nach den relevanten Kausalbeziehungen zwischen Handlungsstruktur, Wertesystem und Medienkonsum. Untersuchungen aus Japan und den USA legen die Vermutung nahe, dass – wie Ingrid Möller in ihrer, aus der vorliegenden Studie hervorgegangenen Promotionsschrift betont –

Gewaltmediennutzung Aggressionsneigung vorhersagen lasse, nicht aber umgekehrt „der Medienkonsum durch die zuvor erfasste Höhe der Aggression bestimmt werden“ kann.

Solche Effekte, sollten sie langfristig wirksam sein, müssten über die normativen Überzeugungen der betroffenen Jugendlichen vermittelt werden, sie müssten mithin die Werte und die Weltsicht der Spieler beeinflussen, um dann, in einem zweiten Schritt, aggressives Handeln herbeizuführen.

Es spricht für die Redlichkeit der Potsdamer Untersuchungen, dass ein entsprechender Zusammenhang zwar festgestellt wird, Möller aber betont, dass es sich bei der Nutzung gewalthaltiger Videospiele zum einen nur um *einen* Faktor von Mediengewalt handelt (hinzu kommen Kino, Fernsehen etc.), der wiederum „nur *einen* Einflussfaktor auf die Aggression einer Person darstellt.“ Darüber hinaus betont die Autorin, dass die hohe Korrelation von Handlungsaggressivität, normativen Überzeugungen und sozialer Wahrnehmung „weiterhin die Aufdeckung des separaten Einflusses des Spielkonsums auf Normen und Bias innerhalb des Wirkgefüges“ erschwert.

Damit weist die Autorin auf einen entscheidenden Punkt hin: Ein eindeutig identifizierbarer Einfluss von Computerspielen auf das Normgefüge einer Person ist mit sozialwissenschaftlichen Methoden nur sehr schwer zu erbringen. Umso mehr überrascht dann allerdings die abschließende Feststellung, dass sich Beeinflussung der Akzeptanz aggressiven Verhaltens durch die Gewaltspiele dennoch und trotz Beachtung aller Modellpfade empirisch nachweisen lässt.

Was die vorliegende Studie, anknüpfend an ähnlich gelagerte Untersuchungen, nachweist, ist ein *Zusammenhang* zwischen Gewaltspielen, aggressiven Einstellungen und aggressivem Handeln. Nur: *Zusammenhänge* sind das eine, *Ursachen* das andere. Dass es massive Korrelationen zwischen den genannten Ele-

menten gibt, ist offensichtlich. Dass Spiele jedoch in der Lage sind, Wertesysteme derart zu beeinflussen, dass aus ihnen unmittelbar ein aggressiveres Handeln resultiert, kann man auch bezweifeln. Das Problem liegt im Aufbau des jeweiligen Wertesystems. Hier spielen reale Menschen, wie etwa die Peergroup, sicher eine bedeutendere Rolle als Computerspiele.

Doch auch wenn die genauen Kausalzusammenhänge zwischen gewalthaltigen Computerspielen, normativen Überzeugungen und aggressivem Handeln zumindest unklar sind, bleibt es – schon mit Blick auf ein auch nur mögliches Risiko bei gefährdungsgeneigten Jugendlichen – angezeigt, den Zugang zu Computerspielen zu beschränken. Das ist auf-

Zunächst die Ausgangslage: Jugendliche neigen dazu, sich hin und wieder unvernünftig zu verhalten. Das heißt, sie machen Dinge, für die die Erwachsenen sie eigentlich noch für zu jung einschätzen: nachts ausgehen, Alkohol trinken, Zigaretten rauchen. Entsprechend üben Computerspiele, die keine Jugendfreigabe haben, einen unwiderstehlichen Reiz aus. Es verwundert daher nicht wirklich, dass das KFN in einer Umfrage unter Schülern feststellen konnte, dass jeder zweite 10-Jährige Erfahrungen mit Spielen hat, die erst ab 16 oder 18 Jahren eingestuft sind, und jeder fünfte solche Spiele benutzt. Bei den 14- bis 15-Jährigen hatten sogar 82 % Erfahrung mit Spielen ohne Jugendfreigabe.

**»Doch auch wenn die genauen Kausalzusammenhänge zwischen gewalthaltigen Computerspielen, normativen Überzeugungen und aggressivem Handeln zumindest unklar sind, bleibt es – schon mit Blick auf ein auch nur mögliches Risiko bei gefährdungsgeneigten Jugendlichen – angezeigt, den Zugang zu Computerspielen zu beschränken.«**

grund der technischen Entwicklung der letzten Jahre allerdings äußerst schwierig, manche würden auch sagen: unmöglich geworden. Dennoch erfüllen die Alterskennzeichnungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) eine Reihe wichtiger Funktionen, die in der einseitig geführten und auf „Killerspiele“ fokussierten öffentlichen Diskussion häufig untergehen. Die wichtigste Funktion ist dabei: Sie geben Eltern Hilfe bei Kaufentscheidungen. Natürlich ist die Sanktionierung blutrünstiger Gewaltspiele spektakulärer. Ihren vergleichsweise biedereren Alltagsnutzen haben die USK-Kennzeichnungen jedoch dort, wo sie einer Mutter oder einem Vater helfen, ein Spiel zu kaufen, das ihr 11-jähriges Kind nicht überfordert.

#### **Ist die USK zu lasch?**

Die aktuelle Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN), die die Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK untersucht, zielt allerdings ebenfalls in die öffentlichkeitswirksamere Gewaltecke.

Das sind die einen, die demografischen Grunddaten. Sie entsprechen den Erwartungen. Anders sieht es schon mit dem zweiten Ausgangspunkt der vorliegenden Studie aus: den wissenschaftlichen Untersuchungen über die Wirkung gewalthaltiger Spiele. Dass die intensive Nutzung solcher Spiele „Desensibilisierungsprozesse auslöst und die Empathiefähigkeit“ stark reduziert, ist eben keinesfalls so klar, wie in der Einleitung zu den Ergebnissen der KFN-Studie behauptet.

Gleichwohl hat diese Grundeinschätzung gravierende Auswirkungen auf das Ergebnis der Studie. Untersuchungsgegenstand des KFN waren 62 gewalthaltige Computerspiele mit Alterseinstufungen „ab 12“, „ab 16“ und „keine Jugendfreigabe“ sowie zehn weitere, inzwischen von der BPjM indizierte Spiele. Diese Spiele wurden von Testern des KFN ihrerseits durchgespielt und bewertet. Das wenig überraschende Ergebnis: Das KFN kam zu strengeren Einordnungen. Oder anders formuliert: Die USK ist aus Sicht des KFN zu lasch. In Zahlen: Nur bei einem guten Drittel der gesichteten Spiele, nämlich bei 22, hielt das KFN die

USK-Einstufung für angemessen, bei 17 für zweifelhaft und bei 23 für nicht angemessen. „Nicht angemessen“ heißt dabei immer „zu nachsichtig“. Dass das in der Zusammenfassung des Forschungsberichts nirgendwo steht, aber natürlich immer gemeint ist, wirft ein bezeichnendes Licht. Ganz selbstverständlich geht man davon aus, dass die USK zu großzügig einordnet. Die Möglichkeit einer unangemessenen, im Sinne einer zu strengen Einstufung hat man in Hannover gar nicht erst in Erwägung gezogen. Das gibt dem Ganzen einen unnötig einseitigen Unterton.

### Praktische und organisatorische Mängel der USK

Dieser Unterton setzt sich auch im zweiten Teil der Studie fort, der sich mit den Begründungen der USK, also den USK-Gutachten befasst.

Hier sieht das KFN eine ganze Reihe von Mängeln: Die USK-Gutachten erfolgten nicht selten auf Grundlage nicht fertiger Spiele, in den Gutachten würden falsche Schwerpunkte gesetzt und falsche jugendschutzrelevante Einschätzungen getroffen. Die Medienkompetenz der jugendlichen Spieler würde überschätzt, es würde kein Bezug auf indizierte Vorgängerversionen genommen, Bedenken würden formelhaft übergangen. Zudem blieben Indizierungsmerkmale (Kriegsverherrlichung) unberücksichtigt. Schließlich würden Werbetrailer für Spiele niedriger eingestuft als das eigentliche Spiel.

Dieser Katalog lässt sich grob in zwei Mängellisten ordnen: Die einen Einwände treffen die formale und praktische Vorgehensweise der USK wie etwa der fehlende Bezug zu indizierten Vorgängerversionen oder Prüfungen auf der Grundlage nicht fertiger Spiele. Das sind ernst zu nehmende Kritikpunkte, die die

USK – schon im eigenen Interesse – überprüfen und gegebenenfalls abändern sollte. In diese Kategorie gehören auch die in dem KFN-Gutachten formulierten Zweifel daran, dass die Spiele von den USK-Gutachtern tatsächlich vollständig durchgespielt werden und der Hinweis auf die personelle Verknüpfung von USK-Gutachtern und Herstellerfirmen.

Die zweite Gruppe der Kritikpunkte umfasst den Bereich unterschiedlicher Wirkungseinschätzungen. Hier liegt der Mangel nicht so sehr bei der USK, sondern in der unklaren Forschungslage, die – wie schon angesprochen – nicht so eindeutig ist, wie in der KFN-Studie behauptet.

Der Wert der Studie liegt somit nicht in dem vorhersehbaren Ergebnis, dass das KFN die USK als zu lasch einstuft. Legt man etwa europäische Vergleichsmaßstäbe zugrunde, könnte man auch zu einem anderen Ergebnis kommen. Konstruktiv ist der Bericht des KFN vielmehr dort, wo er praktische und organisatorische Mängel in der Arbeit der USK benennt.

Und schließlich ist noch das Fazit des KFN hervorzuheben, dass das eigentliche Dilemma des Jugendmedienschutzes, insbesondere hinsichtlich von Computerspielen benennt: „Einig sind wir uns darin, dass es nicht ausreicht, gesetzliche Reformen zum Jugendmedienschutz durchzuführen. Mindestens ebenso wichtig erscheint, die Eltern dabei zu unterstützen, dass sie ihre Kinder vor einem exzessiven gewaltorientierten Medienkonsum bewahren können.“

In diesem Sinne äußert sich auch Ingrid Möller, wenn sie empfiehlt, dass „die elterliche Kontrolle über die Spielgewohnheiten ihrer Kinder gefördert und erleichtert werden“ müsse. – So viel Konsens bei einem so umstrittenen Thema! Allein das ist doch ein beachtliches Ergebnis.

**»Einig sind wir uns darin, dass es nicht ausreicht, gesetzliche Reformen zum Jugendmedienschutz durchzuführen. Mindestens ebenso wichtig erscheint, die Eltern dabei zu unterstützen, dass sie ihre Kinder vor einem exzessiven gewaltorientierten Medienkonsum bewahren können.«**

Aus dem KFN-Forschungsbericht 2007

### Literatur:

**Höyneck, T./Möble, T./Kleimann, M./Pfeiffer, C./Rehbein F.:**

*Alterseinstufungen von Computerspielen durch die USK. Zusammenfassung des Forschungsberichts.* Abrufbar unter: <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/uskalterseinstufungen.pdf>

**Krahé, B./Möller, I./Berger, A.:**

*Aktuelle Forschungsprojekte zum Thema „Mediengewalt“: Fragestellungen, Methoden und Ergebnisse.* Abrufbar unter: <http://www.psych.uni-potsdam.de/social/projects/files/ForschungThema-Mediengewalt.pdf>

**Möller, I.:**

*Mediengewalt und Aggression. Eine längsschnittliche Betrachtung der Kausalzusammenhänge am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele [Phil. Diss. Potsdam].* Abrufbar unter: <http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2006/773/>

Dr. Alexander Grau forscht über die Theoriebildung in der Philosophie und arbeitet als freier Autor und Lektor.



# Gewalt in Computerspielen – Grund für (noch) schärfere Gesetze?

Sebastian Gutknecht

Ein zentraler Aspekt in der Debatte über gewalthaltige Computerspiele sind Forderungen nach Gesetzesverschärfungen. Nach einer kurzen Darstellung der derzeitigen Rechtslage werden die markantesten Vorschläge vorgestellt und in rechtlicher Hinsicht kommentiert. Es zeigt sich, dass grundsätzlich bereits ein detailliertes und strenges System besteht und die vorgeschlagenen Verschärfungen zahlreichen Bedenken ausgesetzt sind. Sinnvoll sind dagegen die Forderungen nach größeren Alterskennzeichen auf Bildträgern und Testkäufen der zuständigen Behörde.

## Anmerkungen:

1  
BR-Drs. 76/07

2  
Pressemitteilung  
Nr. 164/2007 des BMFSFJ  
vom 13.02.2007

Der Beitrag nimmt Bezug auf einen Gesetzesantrag des Freistaates Bayern im Bundesrat vom 2. Februar 2007<sup>1</sup> sowie auf das mit Pressemitteilung vom 13. Februar 2007 vom Bundesfamilienministerium gemeinsam mit dem nordrhein-westfälischen Familienministerium vorgelegte „Sofortprogramm zum wirksamen Schutz von Kindern und Jugendlichen vor extrem gewalthaltigen Computerspielen“<sup>2</sup>. Bisher liegt hierzu ein Referentenentwurf vor, die Einbringung eines entsprechenden Gesetzentwurfs ist in Kürze zu erwarten. Der Bereich der Telemedien wird in diesem Beitrag nicht behandelt.

## Bestehende Rechtslage

Jugendschutz hat Verfassungsrang, zur Wahrung eines effektiven und sachgerechten Jugendschutzes kann in andere Grundrechte wie Meinungsfreiheit oder Kunstfreiheit eingegriffen werden. Die bestehende Rechtslage sieht grob gesagt drei unterschiedliche Eingriffsstufen zugunsten des Jugendschutzes vor. Im Laufe der Zeit hat sich ein leider höchst unübersichtliches und kompliziertes Normengeflecht entwickelt, das in Bezug auf Computerspiele im Folgenden nur stark vereinfacht dargestellt wird:

— *Allgemeine Inhaltsverbote*: Diese stellen den stärksten Eingriff dar und gelten auch gegenüber Erwachse-

nen. Hier ist vor allem § 131 StGB zu nennen, der die Verbreitung und Herstellung von gewaltverherrlichenden Schriften (zu diesen Schriften zählen auch digitale Abbildungen wie Computerspiele) sowie das Zugänglichmachen solcher Schriften an Minderjährige unter Strafe stellt.

- *Verbote gegenüber Minderjährigen*: Die zweite Stufe verbietet bestimmte Inhalte für Kinder und Jugendliche. Dies betrifft schwer jugendgefährdende oder indizierte Spiele, diese unterliegen den strengen Verbreitungsverboten an Minderjährige des § 15 Abs. 1 Jugendschutzgesetz (JuSchG). Verstöße sind strafbar gemäß § 27 Abs. 1 JuSchG. Mit „keine Jugendfreigabe“ oder überhaupt nicht gekennzeichnete Spiele dürfen Minderjährigen gemäß § 12 Abs. 3 Nr. 1 JuSchG nicht zugänglich gemacht werden. Verstöße hiergegen stellen laut § 28 Abs. 4 JuSchG eine Ordnungswidrigkeit dar.
- *Altersdifferenzierte Verbote*: Die dritte und schwächste Stufe enthält Beschränkungen für bestimmte Altersstufen. Gemäß § 12 Abs. 1 JuSchG dürfen Kindern und Jugendlichen Computerspiele in der Öffentlichkeit, also z. B. im Handel oder auf öffentlichen LAN-Partys, nur zugänglich gemacht werden, wenn sie von der USK für die entsprechende Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet worden sind. Verstößt ein Veranstalter oder Gewerbetreibender gegen diese Re-

gelung, begeht er eine Ordnungswidrigkeit (§ 28 Abs. 1 Nr. 15 JuSchG).

## Angestrebte Änderungen

### § 131a StGB

Der bayerische Gesetzentwurf schlägt vor, dass ein neu geschaffener § 131a StGB den Regelungsrahmen des bisherigen § 131 StGB speziell für Computerspiele ergänzt.

#### a) Inhalt und Begründung

Die vorgeschlagene Norm übernimmt den Strafrahmen des § 131 Abs. 1 StGB, dessen Herstellungs- und Verbreitungsverbote sowie dessen Tatbestandsmerkmale der „grausamen oder sonst unmenschlichen Gewalttätigkeiten“, die sich „gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen“ richten müssen. Es fehlt das im § 131 Abs. 1 StGB enthaltene Tatbestandsmerkmal der „Schilderung in einer Art, die die Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt“. Statt dieser besonderen Schilderung soll § 131a StGB lediglich auf die faktische Darstellung der Gewalttätigkeiten abstellen und als zusätzliche Voraussetzung nennen, dass die Spielprogramme „dem Spieler die Beteiligung an dargestellten Gewalttätigkeiten solcher Art ermöglichen“. Eine Verschärfung der jetzigen Rechtslage würde also vor allem darin bestehen, dass der dramaturgische Kontext oder die der Gewaltdarstellung zugrundeliegende Aussage unerheblich wäre.

Der Vorschlag wird u. a. damit begründet, dass die Tatbestandsmodalitäten des § 131 StGB für Computerspiele zu eng gefasst seien. In der Praxis führe dies dazu, dass so gut wie keine strafrechtlichen Verbote von Computerspielen erfolgen. Der neue § 131a StGB stelle deshalb nur noch auf die reine Darstellung von „grausamen und sonst unmenschlichen Gewalttätigkeiten“ ab und nicht mehr auf den Kontext, in dem die Gewalt präsentiert wird. Zudem beziehe sich die bisherige Norm auf ein „Schildern“ von Gewalttaten, die für Computerspiele typische „bloße Ermöglichung von Spielhandlungen“ falle nicht automatisch darunter.

#### b) Stellungnahme

Es ist sehr zweifelhaft, ob § 131a StGB verfassungsrechtlich haltbar ist. Im Einzelnen bestehen folgende Bedenken:

Es könnte gegen den in Art. 103 Abs. 2 GG verankerten *Bestimmtheitsgrundsatz* verstoßen werden. Bereits bei § 131 StGB bereitet die genauere Bestimmung des Tatbestandsmerkmals der „grausamen oder sonst unmenschlichen Gewalttätigkeiten“ außerhalb evidenter Fälle wie z. B. detaillierter Hinrichtungsszenen große

Schwierigkeiten. Eine Anknüpfung an das Merkmal der „Grausamkeit“ bei Mord in § 211 Abs. 2 StGB ist dabei nur bedingt zulässig, da keine Bezugspunkte zwischen beiden Delikten bestehen.<sup>3</sup> Zwar sieht das Bundesverfassungsgericht § 131 StGB bei verfassungskonformer Auslegung mit Art. 103 II GG vereinbar<sup>4</sup>, im Zuge der Erweiterung des Tatbestands auf „menschenähnliche Wesen“ im Jahre 2003 wurde aber durch den Bundesrat erneut deutlich gemacht, dass die durch den Bund vorgesehene Erweiterung „von erheblicher Unbestimmtheit geprägt“ und geeignet sei, „der Praxis unüberwindliche Interpretationsprobleme zu bereiten“<sup>5</sup>. Mit § 131a StGB würden neue unklare Begrifflichkeiten hinzugefügt. Insbesondere die geforderte „Ermöglichung der Beteiligung an dargestellten Gewalttätigkeiten“ wirft im Hinblick auf die sanktionsfähige Tathandlung Fragen auf. Müsste hierzu im Spiel über entsprechende Steuerung eine Handlung erreicht werden, die in „der realen Welt“ den Tatbestand zumindest einer Körperverletzung erfüllt? Oder wäre die „Beteiligung“ schon ermöglicht, wenn das Spiel überhaupt gespielt wird? Wie sähe es aus, wenn der Spieler z. B. in einem Kriegsspiel allein durch strategische Entscheidungen Gewaltdarstellungen auslöst, die er nicht konkret steuern bzw. beeinflussen kann?

Im Rahmen der Verhältnismäßigkeit wirft bereits der angegebene *Zweck* der Neuregelung starke Zweifel auf: Es sollen Spielprogramme verboten werden, „deren Haupt- oder Nebeninhalte es ist, gegen dargestellte Menschen oder menschenähnliche Wesen Spielhandlungen zu begehen, die Gewalttätigkeiten grausamer oder unmenschlicher Art darstellen“. Diese Spiele könnten eine „Einstellung erzeugen oder verstärken, die den fundamentalen Wert- und Achtungsanspruch leugnet, der jedem Menschen zukommt“. Eine solche ursächliche Wirkung von Computerspielen für Gewalttaten ist wissenschaftlich nicht hinreichend nachgewiesen.<sup>6</sup> Gleiches gilt für die behauptete spezifische Gefährlichkeit von Computerspielen im Vergleich zu grausamen Gewaltdarstellungen z. B. in Kriegsfilmern oder Zeitschriften.

Die Regelung wäre auch wohl nicht *geeignet*, gewalthaltige Computerspiele in der beabsichtigten Weise einzuschränken. Der Bezug über das Internet dürfte auch weiterhin ohne große Schwierigkeiten möglich sein. Auch beträfe das Herstellungsverbot keine ausländischen Produktionen. Zudem hat schon der bestehende § 131 StGB geringe praktische Relevanz, die Anzahl der in der Kriminalstatistik der letzten Jahre aufgelisteten Fälle liegt bundesweit lediglich im mittleren dreistelligen Bereich. Die mit der Änderung des § 131 StGB im Jahre 2003 gerade bei Computerspielen beabsichtigte Erhöhung seiner Wirksamkeit<sup>7</sup> ist also fehlgeschlagen. Ein Grund hierfür könnte neben möglicherweise unklaren Tatbestandsmerkmalen sowie personeller Unterbesetzung der Strafverfolgungsbehörden in der Tatsache liegen, dass eine

**3** Tröndle/Fischer, § 131 Rn. 7 m. w. N.

**4** Vgl.: BVerfGE 87, 209, 226 f.

**5** Vgl. hierzu: BR-Drs. 603/03 vom 26.09.2003, S. 1 ff.

**6** Zum derzeitigen Forschungsstand z. B.: **Hilpert, W.:** *Reiz und Risiken von Computerspielen*. In: BPJM-Aktuell 4/2006, S. 4 ff.

**7** Vgl.: BT-Drs. 15/1311, S. 22

8

**Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg:**

Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Computer- und Videospiele. Endbericht vom 28. Juni 2007, S. 150. Einsehbar unter: <http://www.hans-bredow-institut.de/presse/070628Endbericht.pdf>. Siehe auch: Interview mit Dr. Wolfgang Schulz in dieser Ausgabe, S. 54 ff.

9

Tröndle/Fischer, StGB, § 11 Rn. 35; Schönke/Schröder, StGB, § 11 Rn. 78

10

Vgl.: Tröndle/Fischer, StGB, § 131 Rn. 2f.

11

Vgl.: <http://www.bundespruefstelle.de/bmfsfj/generator/bpjm/Jugendmedienschutz/Indizierungsverfahren/spruchpraxis.html>; Nikles/Roll/Spürck/Umbach, Jugendschutzrecht, § 18 JuSchG Rn. 5 m. w. N.

beweisichere Feststellung einer Tathandlung nach § 131 StGB sehr schwierig ist.<sup>8</sup> Die geplante Regelung dürfte zahlreiche neue Unklarheiten schaffen und die genannten Vollzugsdefizite wohl kaum verringern.

Die angestrebte Regelung erscheint auch nicht *erforderlich* bzw. als das mildeste Mittel, um den angestrebten Zweck zu erreichen. Schon der bestehende § 131 StGB kann auf Computerspiele angewendet werden. In § 11 Abs. 3 StGB wird klargestellt, dass auch Ton- und Bildträger Schriften im Sinne des StGB sind. Bildträger sind in diesem Zusammenhang zu verstehen als Sachen, die digital gespeicherte Informationen (Bilder oder Bildfolgen, Grafiken, Texte) enthalten, die durch technische Einrichtungen dem Auge wahrnehmbar gemacht werden können.<sup>9</sup> Folglich ist es unerheblich, ob diese Bilder (und somit auch gewaltverherrlichende Darstellungen) lediglich durch passives Konsumieren über eine technische Einrichtung oder durch aktives Eingreifen mit z. B. einem Joystick dem Auge wahrnehmbar gemacht oder eben mit dem Wortlaut des Gesetzes „geschildert“ werden.

Schließlich dürfte auch das Verhältnis des angestrebten Zwecks zur durch § 131a StGB ausgelösten Grundrechtseinschränkung nicht *angemessen* sein. Schon beim bestehenden § 131 StGB ist durchaus strittig, mit welcher Berechtigung diese Norm andere Grundrechte einschränkt bzw. welchen Schutzzweck diese Norm eigentlich verfolgt, nämlich den Jugendschutz, den Schutz der Menschenwürde oder den Schutz vor Gewalttaten.<sup>10</sup> Ein noch verschärfter § 131a StGB müsste sich erst recht diesen Bedenken stellen. Insbesondere die vorgesehene Sanktionierung von Gewaltdarstellungen ohne Berücksichtigung der Art und Weise oder der dramaturgischen Einbindung in eine Gesamtaussage dürfte der Verhältnismäßigkeit entgegenstehen. Somit könnten auch comicartige Gewaltdarstellungen im Stile von *Tom und Jerry* oder *Asterix und Obelix* sowie viele populäre Fantasyspiele in den Fokus strafrechtlicher Ermittlungen fallen. Zudem würden nicht nachvollziehbare Wertungswidersprüche zum Waffenrecht bestehen, wo Jugendliche gemäß § 27 Waffengesetz unter Aufsicht sogar reale Waffen auf Schießstätten benutzen dürfen.

### **Änderungen bei den Zugangsverboten für Minderjährige**

#### **a) Verrohende Spielprogramme**

In § 18 Abs. 1 JuSchG werden die Voraussetzungen für die Aufnahme eines Mediums in die Liste jugendgefährdender Medien aufgeführt, jugendgefährdend sind u. a. „verrohend wirkende Medien“. Der bayerische Entwurf möchte am Ende des Absatzes zur näheren Erläuterung dieses Merkmals folgenden Satz einfügen: „Eine Verrohung liegt bei Spielprogrammen auch dann vor, wenn die Begehung von Verbrechen keine nachteiligen Wirkungen

auf den Erfolg des Spiels hat.“ Zur Begründung wird darauf verwiesen, dass sich die Indizierungen stärker an den „ethischen Grundregeln unserer Gesellschaft“ orientieren müssten. Durch die Bezugnahme auf den strafrechtlich definierten Begriff des Verbrechens könne eine Orientierung geboten werden, die vor den Gutachtergremien einfacher zu handhaben sei als die heute geltenden Bestimmungen.

Der Bezug auf den strafrechtlichen Verbrechensbegriff würde zahlreiche Schwierigkeiten bei der Gesetzesanwendung aufwerfen: Soll die virtuelle Handlung lediglich den objektiven Tatbestand eines Verbrechens erfüllen? Muss auch eine subjektive Komponente beim Spieler vorliegen? Sind gar Rechtfertigungsgründe wie Notwehr anwendbar? Das Tatbestandsmerkmal der „nachteiligen Wirkung auf den Erfolg des Spiels“ dürfte ebenso zu großen Auslegungsschwierigkeiten führen. Diese Formulierung orientiert sich offenbar an banalen Spielkonzepten, wo sich der Spielerfolg aus der Anzahl von erfolgreichen Gewalthandlungen ergibt („Ballerspiele“). Viele heutige Spiele sind jedoch wesentlich komplexer aufgebaut und bieten zahlreiche strategische Varianten an. Der „Spielerfolg“ im Sinne eines Anreizes zum Spiel kann dabei auch durchaus in einzelnen virtuellen Gewalthandlungen bestehen, mit denen noch viel schwerere und für den Spielerfolg nachteilige Gewalthandlungen verhindert werden.

#### **b) Selbstzweckhafte Gewalt, Selbstjustiz**

Das „Sofortprogramm“ des Bundes möchte in seinem Referentenentwurf ebenso § 18 Abs. 1 JuSchG am Ende ergänzen und als beispielhaft für ein jugendgefährdendes Medium solche Angebote nennen, „in denen Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahegelegt wird“. Diese Formulierungen entsprechen der bisherigen Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) zur Konkretisierung der Tatbestandsmerkmale der verrohend wirkenden oder zur Gewalttätigkeit anreizenden Medien in § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG<sup>11</sup> und stellen faktisch keine Erweiterung, sondern lediglich eine Konkretisierung der bisherigen Regelung dar.

#### **c) Indizierung trotz Alterskennzeichnung**

Der bayerische Vorschlag möchte mit einer Änderung von § 18 Abs. 8 JuSchG die nachträgliche Indizierung eines zuvor z. B. durch die USK altersgekennzeichneten Spiels ermöglichen, wenn „die Kennzeichnung offensichtlich unbegründet oder im Hinblick auf die Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien unvertretbar“ sei. Eine solche Regelung könne ein wichtiges gesellschaftspolitisches Zeichen setzen, dass solche Pro-

dukte prinzipiell nicht erwünscht sind und nur unter Beschränkungen vertrieben werden sollten.

Die durch eine Kennzeichnung mit „keine Jugendfreigabe“ ausgeschlossene Indizierung wurde im Jahre 2003 neu eingeführt und entspricht dem Grundsatz staatlicher Verwaltung, konkurrierende Sachkompetenzen zu vermeiden. Soweit ein Medium jugendbeeinträchtigend ist, wird es durch die Länder mit einem Alterskennzeichen versehen, soweit es jugendgefährdend ist, indiziert es die Bundesprüfstelle. Eine nachträgliche Indizierung durch die BPjM im Sinne einer Überinstanz dürfte zu einer Schwächung der Arbeit der Selbstkontrollen und somit einem elementaren Bereich des deutschen Jugendschutzsystems führen. Die Kennzeichnung ist weniger wert und das Vertrauen in die Arbeit der Selbstkontrollen sinkt, wenn über den Verweis auf die durchaus variablen Merkmale der offensichtlichen Unbegründetheit oder Unvereinbarkeit mit der Spruchpraxis der BPjM im Nachhinein Veränderungen vorgenommen werden könnten. Eine Änderung drängt sich auch deswegen nicht auf, da schon nach bestehender Rechtslage Gelegenheiten zur Korrektur von Entscheidungen der Selbstkontrollen bis hin zum Appellationsverfahren bestehen. Ebenso sieht § 14 Abs. 4 JuSchG vor, dass in Zweifelsfällen zwischen Jugendbeeinträchtigung oder Jugendgefährdung durch die Länder oder die Selbstkontrolleinrichtung eine Entscheidung der BPjM herbeizuführen ist. Die Rechtfertigung des Vorschlags mit einem erforderlichen gesellschaftspolitischen Zeichen gegen gewalthaltige Computerspiele ist vor diesem Hintergrund nicht nachvollziehbar.

#### d) „Gewaltbeherrschte“ Medien

Das „Sofortprogramm“ möchte den Katalog der schwer jugendgefährdenden Trägermedien in § 15 Abs. 2 JuSchG erweitern um solche Angebote, die „besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt beinhalten, die das Geschehen beherrschen“. Dies hätte zur Folge, dass solche Trägermedien den Verbreitungsverboten des § 15 Abs. 1 JuSchG unterlägen und Verstöße strafbar wären gemäß § 27 Abs. 1 JuSchG.

Die Vereinbarkeit dieses schwer verständlichen Tatbestands mit dem Bestimmtheitsgrundsatz erscheint zumindest fraglich. Zudem dürfte die Praxisrelevanz wohl sehr begrenzt sein. Dies hätte die Regelung aber mit den anderen Varianten des § 15 Abs. 2 JuSchG gemeinsam, eine diesbezügliche Spruchpraxis der Strafgerichte fehlt weitgehend. Hauptgrund hierfür dürfte sein, dass einem Spiel oder Film bei Kontrollen im Handel der schwer jugendgefährdende Inhalt nur in den seltensten Fällen angesehen werden kann und ähnlich wie bei § 131 StGB Anzeigen aus der Bevölkerung nur vereinzelt vorkommen. Denkbar wäre es, dass ähnlich wie bei der Juristenkommission der Spitzenorganisation der Filmwirtschaft

e.V. (SPIO).<sup>12</sup> bei Filmen auch bei Computerspielen vor Veröffentlichung ein möglicher Verstoß gegen § 15 Abs. 2 JuSchG geprüft wird und im negativen Fall ein entsprechender Hinweis auf dem Spiel erscheint.

### Änderungen bei jugendbeeinträchtigenden Spielen

#### a) Verfahren bei der USK

Mögliche Modifizierungen des Prüf- und Kennzeichnungsverfahrens bei der USK sollen hier nicht näher thematisiert werden. In diesem Zusammenhang sei auf die bereits vorliegenden Evaluationsergebnisse des Hans-Bredow-Instituts verwiesen.<sup>13</sup>

#### b) Größere Kennzeichen

Unabhängig von der schwierigen Diskussion, ob die derzeitigen Altersgrenzen von 6, 12, 16 und 18 noch zeitgemäß sind, ist die vom „Sofortprogramm“ geforderte Vergrößerung der Alterskennzeichen auf Bildträgern sicherlich sehr sachdienlich. Die Kennzeichen sollen auf der Hülle eine Größe von mindestens 12 cm<sup>2</sup> haben, auf dem Bildträger selbst von mindestens 2,5 cm<sup>2</sup>.

#### c) Durchführung von Testkäufen

Testkäufe unter Aufsicht der zur Ahndung und Verfolgung von Verstößen gegen § 12 JuSchG zuständigen Behörde sollen nach Vorschlag des „Sofortprogramms“ durch eine klarstellende Ergänzung des § 28 Abs. 4 JuSchG ausdrücklich möglich sein.

Dieser Vorschlag ist zu begrüßen. Eine zentrale Rechtsfolge der Alterskennzeichnung von Bildträgern besteht gemäß § 12 Abs. 1 JuSchG darin, dass in der Öffentlichkeit und somit auch im Handel Spiele nur an Kinder oder Jugendliche abgegeben werden dürfen, die gemäß der Altersfreigabe das erforderliche Alter haben. Trotz der eindeutigen Rechtslage besteht ein großes Vollzugsdefizit. In einer Studie aus dem Jahre 2005 geben drei Viertel der befragten Jugendlichen an, dass es einfach oder sehr einfach sei, an Spiele ohne Beachtung der USK-Altersgrenzen zu kommen. Als mögliche Bezugsquelle nennen 45 % dieser Gruppe Ladengeschäfte.<sup>14</sup> Bußgeldverfahren gegen Händler finden nur selten statt, der Hauptgrund liegt in der schwierigen Feststellung eines beweisbaren Verstoßes. Testkäufe dürften zur Verringerung der Vollzugsprobleme beitragen. Weiterhin nicht zulässig und pädagogisch abzulehnen sind von Privatleuten oder sonstigen Behörden durchgeführte Testkäufe.<sup>15</sup>

**12**  
Siehe: <http://www.spio.de/index.asp?SeitID=11>

**13**  
Siehe: Anm. 8

**14**  
JIM-Studie 2005, S. 34.  
Abrufbar unter:  
<http://www.mpfs.de/fileadmin/Studien/JIM2005.pdf>

**15**  
Ausführlich zu Testkäufen von Bildträgern in Ladengeschäften siehe: Gutknecht, JMS-Report 4/2007, S. 2 ff.

Sebastian Gutknecht ist Referent für Jugendschutzrecht und Jugendmedienschutz bei der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle Nordrhein-Westfalen e. V. in Köln.



# Verbessern statt verschärfen

**Ihr Institut hat im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend sowie der Länder untersucht, ob und inwieweit der Jugendschutz effektiv funktioniert. Was haben Sie in Bezug auf Video- und Computerspiele herausgefunden?**

Man kann zumindest als Erstes sagen, dass das Jugendschutzsystem sich durch die Novellierung 2003 verbessert hat. Das heißt insbesondere, dass die Prüfung durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, USK, die ja faktisch für die Kennzeichnung zuständig ist, den Regelfall bildet. Man kommt also in den Standardverkauf in den meisten großen Handelsketten ohne eine USK-Kennzeichnung als Publisher eigentlich nicht hinein.

**Allerdings verpflichtet auch das neue Gesetz den Publisher nicht, eine USK-Kennzeichnung einzuholen.**

Nein. Aber – und das ist mit der Erfolg dieser ganzen Geschichte – man hat einen extrem hohen Anreiz, das zu tun. Denn die Tatsache, dass die Obersten Landesjugendbehörden die USK-Entscheidung rechtsverbindlich übernehmen, gibt denjenigen, die Spiele auf den Markt bringen, die Sicherheit, dass sie rechtlich auf jeden Fall auf der sicheren Seite sind, etwa vor einer nachträglichen Indizierung. Deshalb hat sich dieses System als De-facto-Standard entwickelt. Das heißt, wir haben hier ein von der Wirtschaft akzeptiertes System. Nach unserer Erkenntnis gibt es in Deutschland kaum Spiele, die ohne Kennzeichnung verbreitet werden, jedenfalls nicht bei den meisten großen Handelsketten, die einen Großteil des Absatzes innehaben.

Das Hamburger Hans-Bredow-Institut für Medienforschung hat Vorschläge gemacht, wie der Jugendschutz in Bezug auf Computerspiele optimiert werden kann. Denn es besteht Handlungsbedarf – so das Ergebnis einer Studie des Instituts. Zwar habe sich das Jugendschutzsystem verbessert, nachdem 2003 als Folge des Amoklaufs von Erfurt die Novellierung des Jugendmedienschutzes verabschiedet worden war. Dennoch: In einer Mängeliste zeigen die Wissenschaftler die Schwächen des Systems auf. tv diskurs sprach mit Dr. Wolfgang Schulz, Direktor des Hans-Bredow-Instituts für Medienforschung an der Universität Hamburg sowie Projektleiter der Studie.



**Laut Aussage der USK gab es, bevor das neue Gesetz erlassen wurde, so gut wie keine Fehleinschätzungen seitens der USK bei der Bewertung von Spielen. Das scheint also auch schon gut funktioniert zu haben. Wie schätzen Sie die Bewertungen der USK heute ein?**

Fehleinschätzungen sind bei einer Thematik wie dem Jugendmedienschutz und bei einem System, das auf plural zusammengesetzte Prüfungsgremien baut, vor allem persönliche Geschmackssache derjenigen, die diese in Einzelfällen als erwiesen sehen. Wenn die USK die Entscheidung trifft, ein Spiel freizugeben, folgt daraus eine sogenannte Indizierungssperre. Die Bundesprüfstelle kann dann dieses Spiel nicht noch einmal prüfen, um es dann vielleicht doch zu indizieren. Deshalb müssen sich die USK und die Bundesprüfstelle sehr eng abstimmen. Wir schlagen vor, dass möglichst alle Kooperationsmechanismen genutzt werden, wie regelmäßige gemeinsame Sitzungen, wo über die Kriterien beraten wird, um sicherzustellen, dass die USK auch wirklich genau die Kriterien anwendet, die die Bundesprüfstelle als Indizierungskriterien herausgearbeitet hat.

**Gibt es denn Defizite bei dieser Abstimmung?**

Wir können nicht sagen, dass es da konkrete inhaltliche Defizite gibt. Und zwar aus systematischen Gründen können wir das nicht sagen, weil es ja gerade diese Indizierungssperre gibt und die BPjM im Nachhinein keine USK-geprüften Spiele mehr sichtet. Aber eben deshalb ist diese Kooperation im Vorfeld so wichtig.

**Wie sieht es in der Praxis aus? Werden unterschiedliche Kriterien angewandt oder gibt es einfach keine Transparenz dabei?**

Nein, im Gegenteil. Da, wo wir uns das angeschaut haben, ist eindeutig, dass dieselben Kriterien angewandt werden. Aber das Kriterium auf dem Papier ist eben das eine, wie es dann konkret ausgelegt und angewandt wird in der Praxis – bei der Beurteilung etwa eines Spieleinhalts –, das ist das Entscheidende und da muss ein Gleichklang sein. Was die Transparenz betrifft: Man kann nur darauf setzen, dass es zu einem ständigen Austausch kommt.

Jugendschutz ist hier – wie an vielen anderen Stellen – etwas, das man über den Prozess sichern muss.

**Sie kritisieren in Ihrer Studie, dass die Prüfungsgutachten der USK von sehr unterschiedlicher Struktur, Differenziertheit und Qualität sind, was Sie im Hinblick auf die Akzeptanz und Evaluierbarkeit dieser Gutachten nicht für optimal halten. Wie erklären Sie sich, dass es unterschiedliche Prüfungsgutachten gibt?**

Die Prüfungsgruppen der USK sind in immer neuen Kombinationen zusammen, dadurch sind systematisch vergleichbare Diskussionsstränge ausgeschlossen. Vermutlich liegt es auch daran, dass diese Gutachten im Umlaufverfahren geschrieben werden. Sie werden von verschiedenen Personen verfasst, die auch unterschiedliche Stile, Hintergründe und Erfahrungen haben. Ich weiß, dass die USK und der Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden daran arbeiten, das stärker zu vereinheitlichen, so dass es zu gravierenden Unterschieden nicht kommt und auf jeden Fall Gutachten entstehen, die hinreichend aussagekräftig sind. Das ist natürlich immer auch eine Frage des Ressourcenmanagements. Es gibt nicht beliebig viele Menschen, die bereit sind, sich da als Gutachter fachkundig hinzusetzen und sich Sachen anzusehen, die sie sich ansonsten vielleicht gar nicht anschauen wollten. Wenn Sie sehen, dass da eine große Zahl von Spielen pro Jahr zu bearbeiten ist, kann man auch nicht erwarten, dass lange Aufsätze zu jedem Spiel geschrieben werden. Das muss man optimieren, denn unser Eindruck war, dass gerade im Hinblick auf die Evaluierbarkeit und den Austausch mit anderen Selbstkontroll- und staatlichen Kontrolleinrichtungen Verbesserungen möglich sind. In neueren Gutachten ist das bereits erkennbar.

**Wie könnte man das verbessern? Durch einen Kriterienkatalog oder indem man ein bestimmtes Procedere festlegt, wonach Gutachten erstellt werden sollen?**

Soweit ich weiß, gibt es mittlerweile ein grobes Muster, nach dem die USK vorgeht. Das wäre eine Möglichkeit. Bei älteren Gutachten war das für uns nicht so erkennbar. Die Auffassungen dazu, wie weit man in das Abchecken von Einzelkriterien gehen kann, sind durchaus unterschiedlich. Es gibt eine Schule, die sehr stark in diese Richtung geht, und eine andere, die sagt, dass ein Gutachten immer eine gemeinschaftliche Beurteilung eines Gremiums im Hinblick auf ein konkretes Spiel ist und dass sich das nicht so stark standardisieren lässt. Unsere Auffassung ist da in der Mitte angesiedelt. Man kann sich aus unserer Sicht in der Tat nicht einfach nur auf ein formelles Abhaken von bestimmten Kriterien konzentrieren. Auf der anderen Seite muss man versuchen, so viel Transparenz und Vergleichbarkeit wie möglich zu erreichen. Und das auszutarieren, zu optimieren, dieser Prozess ist Aufgabe der beteiligten Akteure.

**Sie haben auch Ihr Verständnis dafür zum Ausdruck gebracht, dass die Spieletester an ihre Grenzen geraten, weil einfach so viele Spiele zu prüfen sind. Wie schätzen Sie die personelle Ausstattung der USK ein?**

Es gibt einen hauptamtlichen und drei freiberufliche Tester. Ich kann mich da nur auf das beziehen, was wir in Expertengesprächen gehört haben. Da gibt es Anzeichen dafür, dass die Testerausstattung in der USK einmal an ihre Grenzen geraten muss. Man kann sich das ja auch vorstellen, wenn man sich anschaut, welcher Aufwand für ein Spiel im Schnitt betrieben werden muss. Aber genau lässt sich das von außen schwer berechnen, weil die Spiele unterschiedlich komplex sind. Worauf wir hingewiesen haben, ist: Je mehr Spiele es gibt, desto knapper sind qualifizierte und unabhängige Tester.

**Müsste man unter Umständen mehr Geld zur Verfügung stellen, damit mehr Tester beschäftigt werden können?**

Wenn man dazu kommt zu sagen – das tun wir nicht abschließend –, dass hier zumindest perspektivisch aufgerüstet werden muss, dann ist das sicher auch kostenrelevant.

**Ein weiterer Kritikpunkt, den Sie aufgelistet haben, bezieht sich auf die Kennzeichnung der Spiele. Diese Kennzeichnung sollte auf der Verpackung so gestaltet werden, dass sie für Eltern hinreichend deutlich sagt, wo für welche Altersgruppe eine Gefährdung stattfinden kann. Bisher ist dies aus Ihrer Sicht nicht optimal gelöst. Was schlagen Sie vor?**

Ein kritischer Punkt ist das Nebeneinander der europäischen PEGI-Einstufung und der deutschen USK-Kennzeichnung. Wir haben bei einem Testkauf, der nur wenige Minuten gedauert hat, 20 Spiele gefunden, bei denen die PEGI-Kennzeichnung von der der USK nach oben abweicht, und 20, wo es eine Abweichung nach unten gibt. Das heißt, die Eltern oder Verwandten, die ein Spiel kaufen wollen, haben auf einer Verpackung ganz unterschiedliche Altersangaben. Und das ist sicher nicht optimal für die Akzeptanz des Jugendschutzes, weil es dann so aussehen könnte, als sei es beliebig.

**Tatsächlich differieren die verschiedenen Kennzeichnungen. Wie kann man dieses Problem lösen?**

Klar sein muss, dass das in Deutschland verbindlichere USK-Kennzeichen mindestens gleich auffällig, wenn nicht sogar auffälliger auf einer Packung sein sollte als etwa das PEGI-Kennzeichen. Eine Möglichkeit wäre aber auch, dass die Hersteller in Deutschland freiwillig darauf verzichten, dieses PEGI-Kennzeichen aufzudrucken. Dass sie es also nur in den Ländern machen, in denen PEGI das einzige Kennzeichnungssystem ist. Das ist für die Hersteller mühsam, aber es gibt durchaus welche, die dies tun. Das heißt, es ist grundsätzlich möglich.

**Außerdem stellen Sie fest, dass die grafische Darstellung der USK-Altersfreigaben auf den Spielverpackungen in der Praxis oft zu falschen Vorstellungen darüber führt, wer über die Kennzeichnung letztlich entscheidet und wie deren rechtliche Verbindlichkeit aussieht. Die zentrale Altersangabe der Kennzeichen sei nicht hinreichend auffällig gestaltet; zudem käme es in der Praxis zu Fehlinterpretationen, etwa hinsichtlich der Verbindlichkeit und dem Urheber der Kennzeichnungsentscheidung. Welche Überlegungen haben Sie, wie die grafische Darstellung der USK-Altersfreigaben gestaltet werden könnte?**

Über die Gestaltung sollte man zumindest noch einmal nachdenken. Die Kennzeichen sollten zum einen hinreichend groß und kontrastreich sein. Zum anderen müsste die entscheidende Information hervorstechen, nämlich die Altersangabe. Wir haben Anzeichen dafür gefunden, dass es da zu Verwechslungen kommen kann. Weil auch der einschlägige Paragraf aufgedruckt ist, könnte ein flüchtiger Leser glauben, dass dies eine Altersangabe und nicht eine Rechtsnorm ist. Auch sind wir nicht sicher, ob die Kennzeichnungen „keine Jugendfreigabe“ und „ohne Altersbeschränkung“ von den Betreffenden richtig interpretiert werden. Wir können darüber im Augenblick nur sehr vorsichtige Aussagen machen. Unser Kooperationspartner, das Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis in München, JFF, hat sich in einer Untersuchung mit diesen Fragen auch auseinandergesetzt. Die Kollegen hatten nur erste Ergebnisse für die Games-Evaluation für uns vorgezogen. Die Gesamtstudie von ihnen liegt uns jetzt intern vor – und die werten wir für den Endbericht aus, den wir für den gesamten Jugendschutzbereich Anfang Oktober dieses Jahres fertig haben werden. Und dann gibt es möglicherweise im Hinblick auf diese Kennzeichnungen noch neue Erkenntnisse.

**Es gibt eine enge Verzahnung zwischen staatlichen Stellen und der USK. In den Prüfungsgremien der USK sitzt ein Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden. Das heißt doch auch, dass diese Kritik am System und an dessen Wirkungsweise nicht nur die USK trifft, sondern auch die verantwortlichen staatlichen Stellen.**

Unsere Sichtweise ist ohnehin nicht, dass wir einzelne Institutionen oder Personen kritisieren, sondern uns geht es um die Effektivität des Systems insgesamt. Und es ist in der Tat charakteristisch für dieses USK-System – bei der FSK, im Bereich der Kinofilme ist es ähnlich –, dass hier eine sehr enge Verklammerung von Selbstkontrolle der Wirtschaft und staatlichen Stellen stattfindet. Dies macht es teilweise schwierig zu erkennen, an wen man eigentlich Verbesserungsvorschläge adressieren muss, wer für bestimmte Dinge eigentlich verantwortlich ist. Das ist in der Tat so, dass hier den Obersten Landesjugendbehörden eine starke mitbestimmende Rolle zukommt.

**Sie haben auch auf gesetzlicher Ebene Vorschläge gemacht, wie man das System des Jugendschutzes noch verbessern kann. Zum Beispiel sollte man die Begriffe präzisieren, so dass Computerspiele möglichst klar erfasst werden können.**

Die Regelungen, die wir im Augenblick haben, beziehen sich überwiegend auf Medien, die sich nicht interaktiv im Gebrauch mit dem Nutzer entfalten, sondern die einfach statisch sind. Also die ganz traditionellen – wie das Kino oder andere Inhalte. Die Besonderheit bei Spielen besteht darin, dass das, was man sehen kann, davon abhängt, was die Nutzer daraus machen. Hier könnte man die Begrifflichkeiten präzisieren. Das ist aus meiner Sicht nicht zwingend, weil die Rechtswissenschaft überwiegend davon ausgeht, dass die Paragrafen trotzdem anwendbar sind. Dennoch könnte man die Regelungen noch einmal darauf abklopfen, ob man sie noch klarer stellen kann, das heißt, dass die Normen auch dann einschlägig sind, wenn die Wirkungen durch die Nutzerinteraktion entstehen. Wenn wir also nicht einfach eine Darstellung haben, die so abläuft, wie der Programmierer oder der Regisseur sich das ursprünglich gedacht hat. Spiele sind etwas Neues, weil das, was man da sehen kann, abhängt von den Aktionen der Nutzer.

**Weiterhin gibt es Vorschläge, wie man noch besser wissenschaftliche Erkenntnisse darüber einfließen lassen kann, wann Spiele für Kinder und Jugendliche gefährlich oder beeinträchtigend sein können.**

Wissenschaftliche Erkenntnisse fließen jetzt schon ein, etwa wenn Gutachterschulungen stattfinden. Unser Vorschlag geht dahin, dass man versucht, möglichst zu verstetigen und zu systematisieren. Es muss sichergestellt werden, dass neue gesicherte Erkenntnisse seitens der Wissenschaft möglichst rasch an alle jugendschutzrelevanten Institutionen „geliefert“ werden. Andersherum müssen diese auch offen dafür sein, solche neuen Erkenntnisse in ihre Prüfungsentscheidungen zu integrieren. Da bieten sich regelmäßige Schulungen an oder auch Symposien oder Workshops, auf denen Wissenschaftler und Praktiker sich noch stärker als bisher miteinander vernetzen.

**Als Sie im Sommer die ersten Ergebnisse Ihrer Studie veröffentlicht hatten, gab es vielfältige Medienreaktionen. In einem Bericht „Der Welt“ etwa hieß es, dass die Bundesregierung mehr Computerspiele als bisher verbieten wolle. Nach Ansicht von Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen rutschten bislang zu viele Spiele durch den Filter der Selbstkontrolle USK. Ein wesentlicher Punkt sei, dass künftig nicht nur gewaltverherrlichende Spiele für Computer und Spielekonsolen auf den Index kommen sollten, sondern dass der entsprechende Paragraf auf „gewaltbeherrschte Spiele“ ausgedehnt werden solle. „Wenn Sie beispielsweise in einem Spiel belohnt werden, weil Sie Gewalt anwenden, anstatt eine Aufgabe friedlich zu lösen, kann das aus unserer Sicht Jugendliche negativ beeinflussen“, wird ein Ministeriumssprecher zitiert. Wie bewerten Sie eine solche geplante Verschärfung des Jugendschutzgesetzes? Ist dies nötig?**

Ich halte in dieser Hinsicht den Begriff der Verschärfung nicht für sonderlich sinnvoll. Man kann aus unserer Untersuchung Anhaltspunkte dafür gewinnen, wie man das System verbessern kann. Wie man also noch treffgenauer die Dinge in das System einbeziehen oder die Dinge richtig kennzeichnen kann, die tatsächlich entwicklungsbeeinträchtigend sind. Wir haben keine Ergebnisse gefunden, die darauf hinauslaufen würden, dass bestimmte Dinge in stärkerem Umfang als bisher auf den Index kommen oder verboten werden sollten. Das Thema der Verbote ist in hohem Maße ambivalent, weil es sich auch bei Spielen um Kommu-

nikationsinhalte handelt, die verfassungsrechtlich geschützt sind. Da kann auch nicht einfach der Staat, weil er etwas geschmacklos findet oder aus sonstigen eher moralischen Erwägungen heraus sagen: Das wird verboten. Dafür gibt es keine verfassungsrechtliche Grundlage – und es ist auch in der Praxis sehr ambivalent, weil mit Verboten auch Anreizeffekte und ähnliches verbunden sind. Insofern gehen unsere Vorschläge überwiegend darauf hinaus, sich sehr im Detail anzuschauen, wo man Verbesserungen vornehmen kann. Ich bin auch ganz froh, das ist mein Eindruck zumindest, dass unser Gutachten zu einer Versachlichung der Diskussion beigetragen hat und dass man sich jetzt stärker diese einzelnen Punkte anschaut, anstatt das Ganze nur unter dem Rubrum: „Müssen wir mehr verbieten oder weniger verbieten“ zu thematisieren.

**Bei vielen Computerspielen gehört Gewalt als ein Mittel, mit dem man Probleme lösen kann, dazu. Da könnte man doch sagen: „Gewalt einzusetzen ohne Grund, das entspricht nicht unseren gesellschaftlichen Werten.“**

Ja, aber wie eben schon gesagt, die unter dem Grundgesetz aufgespannte Ordnung ist nicht eine, wo man irgendetwas einfach verbieten kann aus dem Gesichtspunkt heraus, dass es gegen bestimmte Wertvorstellungen breiter Bevölkerungsschichten verstößt. Dafür gibt es keine Grundlage. Das Zweite ist, dass Sie sich sehr genau anschauen müssen, wie solche Dinge wie etwa Gewalt in Spielsituationen einbezogen werden. Es ist sehr schwierig, dort generalisierende Aussagen zu machen. Man kann nicht sagen: Immer wenn etwas in der und der Weise eingesetzt wird, ist automatisch eine bestimmte Ebene von Jugendbeeinträchtigung oder gar -gefährdung gegeben. Der Aspekt, dass etwas „gewaltbeherrscht“ ist, wird bereits von den handelnden Institutionen miteinbezogen bei der Beurteilung eines Spiels. Ob er nun eine hinreichende Bedingung dafür sein kann, dass bestimmte Rechtsfolgen daran geknüpft werden können, dass etwa eine Jugendgefährdung vorliegt, das ist schwierig und hängt auf jeden Fall davon ab, wie man es formuliert. Wenn der Gesetzgeber sich da zu einer Veränderung entschließt, bleibt die Frage, wie er diese tatsächlich fassen würde.

**Wie wirkungsvoll ist das Jugendschutzsystem eigentlich? Inwiefern schützt es Kinder und Jugendliche tatsächlich davor, dass sie Spiele in die Hand bekommen könnten, die nicht für sie geeignet sind?**

Die Wirkung dieser Mechanismen hängt von vielen Punkten ab. Zum Teil basieren sie darauf, dass der Handel kontrolliert, an wen er bestimmte Spiele abgibt. Wir haben das nicht flächendeckend testen können, aber unser Eindruck ist, dass das System durchaus besser ist als sein Ruf. Dass es also nicht immer zutrifft, wenn Kinder und Jugendliche behaupten, dass sie alles irgendwie bekommen könnten. Allerdings muss man sagen, die beste Kontrolle beim Handel bewirkt nichts, wenn Eltern, erwachsene Geschwister oder ältere Freunde die Spiele besorgen. Insofern ist Jugendschutz hier immer auf Kooperation angewiesen.

**Der Gesetzentwurf der Bundesregierung sieht vor, staatlichen Kontrolleuren Testkäufe im Handel zu erleichtern. Könnten Sie sich vorstellen, auch Jugendliche als Testkäufer loszuschicken?**

Was wir auch identifiziert haben, ist ein Problem im Bereich des Vollzugs. Zum Beispiel kann man gar nicht richtig sehen, wie stark die Ausführung dieser Regelung kontrolliert wird. Es gibt darüber keine Daten, jedenfalls keine flächendeckenden Daten. Deshalb ist es sicher zu begrüßen, dass eine Rechtsgrundlage dafür geschaffen werden soll, solche Testkäufe durchzuführen. Wie man das im Einzelnen organisiert, muss man sehen. Ausgeschlossen ist das nicht, dass hier auch Jugendliche herangezogen werden. Aber natürlich muss man dann aufpassen, dass man mit diesen Jugendlichen so umgeht, dass sie nicht in irgendeiner Art und Weise beeinträchtigt werden. Das ist aber durchaus denkbar, weil sie ja mit den Inhalten nicht in Kontakt kommen.

**Es gibt Stimmen, die fragen: Hat der Jugendschutz bei Computerspielen überhaupt Sinn? Man kann sich im Ausland Spiele kaufen, ohne kontrolliert zu werden, man kann sie sich im Internet herunterladen, legal oder illegal. Es gibt viele Umgehungsmöglichkeiten. Trotzdem sind Sie der Ansicht, dass der Jugendschutz eine Wirkung hat.**

Meine Auffassung dazu ist, dass Jugendschutz so etwas ist wie Risikomanagement. Man kann nicht davon ausgehen, dass man absolute Sicherheit bekommt und dementsprechend auch nicht, wenn man feststellt, dass es Umgehungen gibt, sagen, dass das ganze System nicht funktioniert und man es besser sein lässt. Man muss versuchen, an den Stellen anzusetzen, wo man etwas tun kann. Es stimmt sicherlich, dass der Bereich des Onlinevertriebs und die Internationalisierung, die Möglichkeit, bei ausländischen Shops etwas zu bestellen, Umgehungsgelegenheiten sind. Man kann auch beobachten, dass sie genutzt, auch zunehmend wohl genutzt werden. Mit diesem Thema muss man sich auseinandersetzen. Aber das heißt nicht, dass das System im Augenblick nicht da, wo es ansetzt, auch Wirkung erzielt.

Das Interview führte Vera Linß.

**Links und weitere Hinweise:**

**[www.hans-bredow-institut.de](http://www.hans-bredow-institut.de)**

Dort finden sich die Ergebnisse der Studie zum Herunterladen unter: [www.hans-bredow-institut.de/presse/070628Endbericht.pdf](http://www.hans-bredow-institut.de/presse/070628Endbericht.pdf)

**[www.usk.de](http://www.usk.de)**

**[www.jff.de](http://www.jff.de)**

**Pan European Game Information:**

Die Pan-Europäische-Spiel-Information, kurz: PEGI, ist das europaweite Alterseinstufungssystem für Computerspiele und wird von der Interaktiven Softwareföderation Europas (ISFE) verwaltet. Für die praktische Umsetzung des PEGI-Systems ist das niederländische Institut für die Klassifizierung audiovisueller Medien (NICAM) zuständig (Quelle: Wikipedia).

**Interactive Software Federation of Europe:**

Die ISFE ist die europäische Vereinigung der Publisher von Video- und Computerspielen.

# Die Sims: sozialverträglich und beziehungsorientiert?\*

Susanne Eichner

**Die Sims ist eines der erfolgreichsten Computerspiele der letzten Jahre. Mädchen, Jungen und Erwachsene fühlen sich gleichermaßen von dem Spiel angesprochen, das durch seinen alltäglichen und beziehungsorientierten Inhalt eher untypisch anmutet. Was fasziniert an einem Spiel, das den wenig reizvollen Alltag zum Thema hat? Welche Spannungspunkte ergeben sich für die Nutzer in diesem scheinbar gesellschaftskonformen Spiel?**

Anmerkung:

\* Bei dem vorliegenden Beitrag handelt es sich um eine gekürzte Fassung des gleichnamigen Vortrags, gehalten auf der 1. International Computer Game Conference Cologne: „Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit“, 22.–24.03.2006.



Hunger, soziale Vereinsamung, Verwahrlosung. Dieses schauerhafte Szenario droht einem Sim, dessen Spieler sich nicht ordnungsgemäß um ihn kümmert. Dabei ist das beschriebene Stadium schnell erreicht, denn es gilt in diesem Spiel unablässig, eine Vielzahl wechselseitig wirksamer Faktoren auf einem möglichst hohen Niveau zu halten. Doch das kann sich trickreich gestalten: Denn ein Bewohner dieser populären Pixelwelt braucht zwar soziale Kontakte und Freunde, um sich wohlfühlen, doch Freundschaft ist eine zarte Pflanze, und nicht selten fühlt sich ein eben noch zugetaner Nachbar verprellt, wenn ein ausgelassenes Gespräch durch den dringlichen Gang zur Toilette abrupt unterbrochen wird. Ohne Freundschaften leidet jedoch die soziale Kompetenz, die wiederum unabdinglich für die Karriere ist. Eine steile Karriere empfiehlt sich unbedingt, um möglichst viel Geld zu verdienen, das umgehend in einen luxuriösen Swimmingpool und eine sündhaft teure Karaoke-Anlage investiert wird. Das erhöht dann auch die Chance, dass der besagte Nachbar doch noch einmal vorbeischaut.

*Die Sims* ist eine Simulation von Alltag. Die Spieler kreieren einen einzelnen Sim oder Gruppen von Sims und steuern dessen bzw. deren Leben. Dabei tragen sie – ähnlich wie bei dem Pocketgame *Tamagotchi* – sowohl für die rudimentären Bedürfnisse der Sims wie Harndrang, Hunger oder Schlaf Sorge, darüber hinaus aber auch für komplexere Bedürfnisse wie soziale Kontakte (Freunde), bestimmte persönliche Wünsche und Ängste, für die berufliche Laufbahn oder die Familienplanung. Die Regeln dieser elektronischen Spielwelt sind aus dem Alltag der Spielenden bekannt, denn sie rekurren größtenteils auf universale menschliche oder kulturbedingte Bedürfnisse. Das klingt zunächst nicht sehr spannend. Alfred Hitchcock definierte Spannung einmal mit der Frage: „What is drama, after all, but life with the dull bits cut out ...?“ Warum also ein Spiel spielen, dessen Kernthema genau jene Bereiche des Lebens sind, die „dull bits“, mit denen sich viele Filmgenres gar nicht erst aufhalten? Was ist an der morgendlichen Toilette, der Zubereitung des Frühstücks, dem Gang zur Arbeit, am Putzen, Kochen oder Einkaufen von Interesse? Was für Auswirkungen hat das elektronische Puppenhaus auf seine Spieler? Werden aus all den spielenden Mädchen angepasste, konsumbegierige Superhausfrauen mit parallelen Karrieren in der Unterhaltungsbranche?

# Die SIMS 2



## Virtuelles Handeln schafft reale Emotionen

Computerspiele in ihren verschiedenen Ausdifferenzierungen ermöglichen die Simulation von Verhalten und lassen die Spieler so handelnd in das Medienprodukt eingreifen. Diese Form von Interaktivität geht über die Auswahl bereitstehender Inhalte hinaus, da jeder Rezipient im Rezeptionsprozess seine eigene Geschichte bzw. seinen eigenen Handlungsverlauf konstruiert. Die Nutzer erleben sich als Handlungsermächtigte innerhalb des Spiels, sie haben zu einem gewissen Grad Kontrolle und Macht über das Geschehen und können die Auswirkungen ihres Tuns unmittelbar auf dem Bildschirm verfolgen. Sie erleben Agency, das Gefühl der eigenen Handlungsermächtigung (vgl. hierzu Murray 1999; Eichner 2002). Jürgen Fritz (1997) hat beschrieben, wie dieser Kontrollwunsch und die daraus resultierende Macht als zentrales Spielmotiv dient und zu positiven Rezeptionserlebnissen führt (ebd., S. 189). Dabei gibt es unterschiedliche Ausprägungen von Agency. Werden in First-Person-Shootern die Eingriffsmöglichkeiten unmittel-

bar gestaltet, indem die Spielerhand via Maus und Tastatur in das Bildfeld in Form eines Pixelarms quasi hineinragt und jeder Mausklick mit einem Schlag oder Schuss gleichgesetzt ist, so findet die Einflussnahme in strategischen Spielen mit auktorialer Perspektive eher indirekt statt. In Aufbaustrategiespielen wie *Civilization* dirigiert der Spieler ein ganzes Volk über mehrere Jahrtausende, seine Entscheidungen sind globaler Art, die Auswirkungen einer einzelnen Entscheidung – wie z. B. die Wahl der Religion – zeigen sich erst im späteren Verlauf des Spiels. Der Spielerbefehl manifestiert sich durch entsprechende textliche, auditive oder visuelle Hinweise. Bei *Die Sims* kann der Spieler seinen Sim auf Jobsuche schicken. Nimmt er ein Jobangebot an, wird dies unmittelbar mit einer Gratulationsnachricht honoriert. Am nächsten Tag (durch die Zeitraffung handelt es sich hierbei um wenige Minuten „Echtzeit“) wird die frischgebackene Soldatin oder der neue Kellner von einer Fahrgemeinschaft zur Arbeit abgeholt. Längerfristig ist die Jobentscheidung sowohl für den weiteren Karriereverlauf als auch durch das zur Verfügung stehende Geld, mit dem neue Einrichtungsgegenstände besorgt werden, von Belang. Die *Agency* manifestiert also nicht nur unmittelbar Spielerhandlungen auf dem Bildschirm (wie bei Spielen der subjektiven Perspektive), sondern gleicht einer Jonglage von sich wechselseitig beeinflussenden Faktoren, deren Auswirkungen im Moment der Entscheidung nicht immer abzusehen sind. Die Auswirkungen auf den individuellen Spielverlauf sind also weitreichender Art, ein Verständnis für komplexe Zusammenhänge und ein gewisses Vorausdenken sind vonnöten. In beiden Fällen jedoch entsteht der Moment der Ermächtigung des Spielers als Handelnder – eine Erfahrung, die wesentlich zum Rezeptionsvergnügen beiträgt. Besonders für Kinder und Heranwachsende, deren Alltag von Begrenzungen des eigenständigen Handelns bestimmt ist, bietet die Kontrolle und Handlungsermächtigung in Computerspielen „Anknüpfungspunkte und die Möglichkeit, positive Machtsituationen zu erfahren“ (Mikos 2007, S. 58). Auch Erwachsene erleben in ihrem Alltag Restriktionen im beruflichen Umfeld, in der familiären Situation oder finanzieller Art. Die Kontrolle im Spiel und die dadurch erfahrbare *Agency* verhilft zu positiven Emotionen. Sie kann als konstituierend für das Spielerleben betrachtet werden.



Während die Kontrolle über das Spiel und das Erleben von *Agency* in seinen verschiedenen Abstufungen universell für das Spielerleben an sich ist, bieten die einzelnen Spiele der unterschiedlichen Genres auch ihre jeweils eigenen Formen des spezifischen Rezeptionsvergnügens. Die Lebenssimulation in der *Sims*-Welt spricht eine Vielzahl verschiedener Publikas an: junge Mädchen ebenso wie Teenager oder Erwachsene. Seit ihrem Erscheinen sind sowohl *Die Sims* als auch *Die Sims 2* sowie die zahlreichen *Add-ons* (z. B. *Wilde Campus-Jahre*, *Open for Business*, *Haustiere*, *H&M-Fashion-*

*Accessoires*) nahezu durchgehend in den Verkaufscharts vertreten. Dabei gelingt es dem Spiel, gerade auch Mädchen und Frauen anzusprechen – eine Eigenschaft, die viele Spiele nicht erfüllen, wie die immer noch stark männlich dominierte Spielerschaft verrät. In der KIM-Studie 2006 wird von den 6- bis 13-Jährigen am häufigsten *Die Sims* als Lieblingsspiel genannt, wobei Mädchen mit 22 % gegenüber Jungen (12 %) überwiegen (vgl. KIM-Studie 2006, S. 36). Dabei ist *Die Sims* kein ausgesprochenes Kinderspiel. Auch Erwachsene begeistern sich für die virtuelle Puppenstube.

### Intertextualität und Humor bei den Sims

Computerspiele sprechen ihre Rezipienten ebenso wie andere Medienprodukte auf mehreren Ebenen an. Ein wesentliches strukturelles Merkmal ist die bereits erläuterte Interaktivität, die das Erleben von *Agency* ermöglicht. Daneben finden sich weitere strukturelle, formal-ästhetische und inhaltliche Aspekte des Spiels, die für den Rezeptionsprozess von Bedeutung sind. Das *Spielthema* eines Spiels ist wichtig für Anknüpfungspunkte, auf die sich die Rezipienten mit eigenen Lebenserfahrungen,

Interessen und anderen Medienerfahrungen beziehen können. Je mehr Anknüpfungspunkte für die Rezipienten zu finden sind, desto höher wird das Rezeptionsvergnügen (vgl. Faulstich 1994, S. 100f.). Hier haben die Sims einiges zu bieten: Körperliche Grundbedürfnisse, Geldangelegenheiten, Freunde, Nachbarn und Familienplanung sind Themen, in denen sich jeder wiederfinden kann. Der eigene Alltag kann anhand der Spielfiguren verhandelt werden, indem mit den selbst kreierten Sims der eigene Freundeskreis nachgespielt oder der eigene Wunschtwurf des Lebens

erträumt wird. „Ich hab mal die Band von meinem Freund nachgebaut und geguckt, was die so machen“, erläutert eine Spielerin ihren persönlichen Gebrauch des Spiels. Für eine große Bandbreite an Anknüpfungspunkten sorgen auch die zahlreichen *Add-ons*, die für *Die Sims* erhältlich sind. Jugendliche Harry-Potter-Fans finden ihre Vorlieben in dem *Add-on Hokus Pokus* wieder, Studienanfänger können mit *Wilde Campus-Jahre* ihr eigenes Lebensthema aufgreifen, wohingegen *Open for Business* den beruflichen Alltag in den Fokus rückt.

Neben dem Thema beeinflusst auch die *mediale Gestaltung* des Spiels den Rezeptionsprozess. Die bunt animierte Parallelwelt der Sims verweist auf humorvolle Genres der Film- und Fernsehwelt wie beispielsweise *Die Simpsons*. Die Sims sprechen dabei in einer komisch anmutenden Sprache miteinander und manchmal auch mit ihren „Schöpfern“, wobei kleine Sprechblasen über ihren Köpfen in ikonografischen Zeichen den Spielern eine vage Vorstellung von den konkreten Gesprächsinhalten liefern. Das führt zu komischen Situationen, wenn die Sprechblasen zweier sich unterhaltender Sims nicht die gleichen Themen anzeigen, die Sims sozusagen aneinander vorbeireden. Als besonders humorvoll wird von vielen Spielern die direkte Ansprache durch ihre Sims empfunden. Zwingt der Spieler seinen Sim beispielsweise zu andauernder Konversation, obwohl sich dieser vor Müdigkeit kaum noch auf den Beinen halten kann, wendet er sich mit Schimpftiraden lauthals an seinen „Schöpfer“. Besonders die comicartig überzogene Mimik und Gestik der Sims spricht den Humor der Spielenden an. Die Bedeutung von Komik für das Rezeptionsvergnügen drückt sich auch in den zahlreichen Diskussionen in Internetforen zum Spiel aus (z. B. auf [www.simforum.de](http://www.simforum.de)).



### Grenzenloser Spielspaß

Die Besonderheit dieser Alltagssimulation liegt in der *offenen Struktur seines Regelwerks*. Denn das Spielziel bei *Die Sims* ist nicht explizit definiert, es gibt keine Punkte zu sammeln und keine Levels zu durchschreiten. Zwar erschließt sich aus den spielimmanenten Regeln unmissverständlich, dass es darum geht, die Sims möglichst zufriedenzustellen, doch bleibt es den Spielern überlassen, ob sie das auch anstreben. Diese Offenheit ermöglicht es, alternative Spielziele zu setzen: das Bauen des ei-

genen Traumhauses, die Schöpfung eines „bösen“ Sims, den kompletten und detailgetreuen Nachbau einer angehimmelten Band oder die Suche nach Mitteln und Wegen, der eigenen Schöpfung einen möglichst kreativen Tod zu bescheren. So beschreibt die Tante einer Spielerin: „Meine Nichte ist begeistert, sie hat in einer Familie extra vier Kinder in die Welt gesetzt und die dann sterben lassen, damit vor dem Haus ein kleiner Friedhof steht ...“ Und ein anderer Spieler erklärt: „Dachte, dass sei langweilig, bis ich mal beim Freund war, der das gerade spielte. Als der sich mal für ein paar

Minuten aufs Klo verzogen hat, habe ich die Gelegenheit beim Schopfe gepackt und seinen Sim in die Homosexualität getrieben. Fand mein Kumpel nicht witzig ;) Ich mag die Sims, insbesondere wenn ich irgendwann meine destruktiven Energien freilasse.“ Die Offenheit des Spiels beschränkt sich dabei nicht nur auf die Spielziele, auch der Spielverlauf selbst ist durch keine zeitlichen oder regelseitigen Vorgaben restringiert. Anders als bei wettbewerbsorientierten Spielen mit klarem Anfang und Ende ist bei *Die Sims* kein Endpunkt festgeschrieben, es gibt keine Gewinner und Verlierer. So

ist es auch die Verspieltheit des Spiels, die Möglichkeit zur Ausgestaltung der Spielfiguren und Wohnräume, die den Reiz des Spiels ausmachen: „Also, ich muss ja ehrlich gestehen, dass ich noch nie das Spiel richtig gespielt habe, sondern schon Monate damit verbringe, mir meine eigene Nachbarschaft zu erstellen“, beschreibt ein Spieler seinen Zugang zu dem Spiel. „Ich hatte mal angefangen, richtig zu spielen. Es ist schon schwer, immer alle Bedürfnisse grün zu halten und Job usw. Als es mir zu schwer wurde und mir das Kind weggenommen worden ist und ‚Ich‘ vor Müdigkeit schon umgekippt bin, bin ich beim Erstellen und Bauen geblieben.“

In der Rezeption erlangt das Computerspiel *Die Sims* für seine Spieler eine neue und nicht immer vorhersehbare Bedeutung. Die gestaltet sich weit weniger systemkonform, als es bei erster Betrachtung anmutet. Die vom Spieltext nahegelegte Ideologie des gesellschaftlichen Funktionierens und des Konsums bleibt zwar als präferierte Lesart bestehen, doch muss sie von den Spielern nicht als solche angenom-



men werden. Vielmehr haben die Spieler die Möglichkeit, ihre eigenen medienbiografischen und realen Erfahrungen in das Spiel mit einzubringen und am Spiel ihre eigenen Lebensthemen und Interessen zu verhandeln. Dabei finden auch widerständige Lesarten Platz (vgl. Hall 1980; Fiske 1989), es können eigene Vorlieben im Vordergrund stehen oder eine ironische Lesart bzw. eine „Antihaltung“ gewählt werden. Die Anknüpfungsfähigkeit an bereits bestehende Interessen und an aktuelle Lebensthemen ist für das Rezeptionsvergnügen also ebenso wichtig wie das computerspielspezifische Vergnügen der Handlungsermächtigung. *Die Sims* leistet all dies: Als interaktives Medienprodukt und strategisches Computerspiel ermöglicht es seinen Spielern das Erleben von Agency, durch seine intertextuellen Verweise knüpft es an bereits bestehende Medienvorlieben an, durch seine strukturelle Offenheit lässt es seinen Nutzern Raum, eigene Phantasien auszuleben und aktuelle Lebensthemen zu verhandeln. So spannend kann Alltag sein!



#### Literatur:

##### Eichner, S.:

*Die Lust am Schießen – Ego-Shooter im Visier. Rezeptionsmotivation und Rezeptionsvergnügen bei computerbasierten Actionspielen.* In: tv diskurs, Ausgabe 21 (Juli 2002), S. 71–75

##### Faulstich, W.:

*Grundwissen Medien.* München 1994

##### Fiske, J.:

*Understanding Popular Culture.* London 1989

##### Fritz, J.:

*Macht, Herrschaft und Kontrolle im Spiel.* In: J. Fritz/W. Fehr (Hrsg.): *Handbuch Medien: Computerspiele.* Bonn [Bundeszentrale für politische Bildung] 1997, S. 183–196

##### Hall, S.:

*Encoding/decoding.* In: S. Hall u. a. (Hrsg.): *Culture, Media, Language.* London 1980, S. 128–139

##### Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest:

*KIM-Studie 2006. Kinder und Medien, Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland.* Stuttgart 2006

##### Mikos, L.:

*Kulturtechnik Computerspiel. Zu Unrecht zum Sündenbock gemacht.* In: O. Zimmermann/T. Geißler (Hrsg.): *Politik und Kultur. Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz.* Deutscher Kulturrat 2007, S. 57 f.

##### Murray, J. H.:

*Hamlet on the Holodeck – The Future of Narrative in Cyberspace.* Cambridge/Massachusetts 1999

Susanne Eichner ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) »Konrad Wolf« in Potsdam-Babelsberg.



# Die Gremien entscheiden im Einzelfall

**Starre Kriterien sind im Jugendschutz nur bedingt hilfreich**

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), 1994 vom Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e. V. (fjs) für die Beratung der Eltern gegründet, arbeitet seit dem neuen Jugendschutzgesetz 2003 wie die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) als gutachterliches Gremium für die Obersten Landesjugendbehörden. Von allen Jugendschutzinstitutionen steht sie am heftigsten in der Kritik. Das hängt sicherlich auch damit zusammen, dass bei Computerspielen ein besonders hohes Wirkungsrisiko angenommen wird. *tv diskurs* sprach mit USK-Geschäftsführer Dr. Klaus Spieler über die Kritik an den Alterseinstufungen der USK sowie über die Zukunft dieser Selbstkontrollereinrichtung.



**Wie kam ein Verein wie der fjs auf die Idee, eine Selbstkontrollereinrichtung wie die USK aufzubauen?**

*Wir hatten, schon lange vor Gründung der USK, die Computerspiele im Visier. Das hängt sicherlich auch mit persönlichen Interessen zusammen. Anfang der 1990er Jahre waren wir der Meinung, dass Computerspiele die Medien sein würden, die die Kultur im einundzwanzigsten Jahrhundert am meisten prägen werden. Wir hatten damals die Möglichkeit, gute ABM-Kräfte zu bekommen, und so begannen wir, eine Computerspieleberatung aufzubauen mit dem Ziel, möglichst viele Spiele zu erfassen und sie auf ihre Verwendbarkeit in sozialen und pädagogischen Konstellationen zu bewerten. Dank finanzieller Unterstützung des Berliner Senats konnten wir diese Ergebnisse in die Öffentlichkeit tragen. Als sich 1994 die Branche der Computerspielehersteller organisierte und den Verband der Unterhaltungssoftware Deutschlands (VUD) gründete, kam es zu ersten Kontakten zwischen uns und der Branche. Es gab in der Folge Überlegungen, dass eine Freiwillige Selbstkontrolle eine Reihe von*

Problemen lösen könnte. Im Juli 1994 haben wir dann die USK gegründet, zunächst versuchsweise für ein halbes Jahr. Die Erfahrungen waren gut, insbesondere deshalb, weil es uns gelungen war, die großen Händler zu gewinnen. Deren Selbstverpflichtung, nur noch Spiele mit USK-Bewertung zu vertreiben, war genauso wichtig wie die Bereitschaft der Hersteller, ihre Spiele durch die USK prüfen zu lassen. Wir haben dann bis 2003 auf dieser freiwilligen Grundlage gearbeitet. Und ich meine guten Gewissens sagen zu können, dass das System ziemlich wirksam war.

Damals konnten alle Computerspiele – unabhängig von unserer Altersempfehlung – indiziert werden. Dennoch sind von 9.000 Spielen, die wir zwischen 1994 und 2003 für Jugendliche empfohlen haben, nur vier auf dem Index gelandet. Ich halte das für ein vertretbares Ergebnis.

### **Wie ist die USK nach dem neuen Gesetz jetzt aufgebaut?**

Auf der einen Seite gibt es die Geschäftsstelle mit ihren angestellten Mitarbeitern, zu denen ich auch die Tester rechne. Auf der anderen Seite gibt es die Gremien, in denen die eigentlich wichtigen Entscheidungen getroffen werden. Die Mitarbeiter der Geschäftsstelle haben keine Möglichkeit, die Empfehlungen für eine Altersfreigabe zu beeinflussen. Dafür sind die Gutachterinnen und Gutachter zuständig, von denen wir zurzeit 55 haben. Sie sind wirtschaftlich von der USK unabhängig, das heißt, sie müssen ihren Lebensunterhalt außerhalb der USK oder der Computerspielwirtschaft verdienen. Sie kommen aus ganz unterschiedlichen Bereichen: aus der Jugendarbeit, der Wissenschaft, aus der Medienpädagogik, aber auch aus der Schulverwaltung. Die Bedeutung der USK hat sich durch das Jugendschutzgesetz dahin gehend verändert, dass sie die Entscheidungen nicht mehr allein trifft. Sie bereitet logistisch und inhaltlich die Freigaben durch die Obersten Landesjugendbehörden vor. Dazu gehört auch, dass der Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden regelmäßig in den Prüfungsgremien, die aus jeweils fünf Personen bestehen, mitwirkt. Das heißt, die Bewertung, die er dann in eine Freigabeentscheidung umsetzt, ist vorher mit ihm diskutiert und beschlossen worden.

Darüber hinaus haben wir einen aus 18 Personen bestehenden Beirat, der vor allem für die Arbeitsrichtlinien und Grundsätze der USK verantwortlich ist. Zwei Mitglieder des Beirats werden von der Wirtschaft benannt, zwei von den Obersten Landesbehörden. Der Bund ist durch die Bundesprüfstelle sowie durch das für Jugendfragen zuständige Ministerium vertreten, außerdem besteht der Beirat aus Wissenschaftlern und Vertretern von Kirchen sowie von Einrichtungen, die ein besonderes Interesse am Jugendschutz haben.

Das Problem eines solchen Beirats, der sich zweimal im Jahr trifft, liegt immer darin, die Vorgänge ausreichend zu kontrollieren.

Seine Mitglieder kennen sicher nicht jedes freigegebene Spiel, nicht alle sind so spezialisiert, dass sie ihre Richtlinienkompetenz in jedem Teilbereich ausüben könnten.

Doch hat sich als sehr positiv erwiesen, dass der Beirat bei Berufungen eine wichtige Rolle spielt. Wenn ein Antragsteller mit einem Kennzeichen nicht einverstanden ist, kann er Widerspruch einlegen. Darüber verhandelt zunächst innerhalb der USK ein Gremium, das genauso zusammengesetzt ist wie das erste. Es müssen allerdings andere Prüfer sein. Die nächste Stufe ist dann die Beiratsprüfung. Dabei wird das Spiel in einem Ausschuss geprüft, in dem sechs Beiratsmitglieder mit dem Ständigen Vertreter zusammenkommen. Den Teilnehmern an solch einer Sitzung wird hier die Möglichkeit gegeben, sich im konkreten Fall mit der Bewertung von Computerspielen und deren Freigabekriterien auseinanderzusetzen. Dies ist die letzte Instanz, bisher wurde dagegen auch nie geklagt. Solche Beiratsprüfungen finden im Jahr mehrmals statt. Dabei kann der Beirat tatsächlich zu schärferen Ergebnissen kommen als das erste und das zweite Gremium, manchmal ist er allerdings auch „großzügiger“. So hat er in einem Fall, im Gegensatz zu den Vorinstanzen, für eine Kennzeichnung „keine Jugendfreigabe“ entschieden, weil er die Meinung vertrat, die Gewalt wirke in dem betreffenden Spiel sehr formal. Das zeigt auch, dass nicht jedes Gewaltszenario in Computerspielen automatisch jugendgefährdend sein muss.

**In Actionfilmen ist die Gewalt des Helden nur gerechtfertigt, weil er das Böse vernichtet. In Computerspielen dagegen handelt man gewalttätig, weil man gewinnen will. Wird dadurch Gewalt nicht von einer moralischen Legitimation getrennt und so gerechtfertigt?**

Zunächst einmal hat jedes Spiel seine eigene Ethik, und das sind die Spielregeln. Die muss der Spieler einhalten. Im Gegensatz zum tatsächlichen Leben bietet das Spiel aber kaum Chancen, diese Regeln zu brechen. Vielleicht ist der Spieler so klug, dass er die Regeln, die das Spiel hat, gegen die Maschine anwendet. Aber dann bewegt er sich immer noch auf Basis der Regeln. Durch diese Regeln gibt es eine Ethik im Spiel, vergleichbar der in Familienspielen wie Mühle oder Schach. Bei Mühle ärgere dich nicht, bei Schach ärgere dich nicht beispielsweise gibt es ein Empathieverbot: Ob man den Opa liebt oder nicht, man muss seine Figur rausschmeißen, wenn nicht die eigene Figur rausgeschmissen werden soll. Beim Schach besteht das klare Spielziel darin, den gegnerischen König zu liquidieren. Für das Erreichen dieses Ziels ist jedes Mittel recht, auch das Opfern der eigenen Spielfiguren. Sicher wäre es naiv, zu leugnen, dass das Befolgen solcher Spielregeln Folgen für das reale Leben hat. Man leiht der Spielfigur die eigene Seele, und diese verändert sich möglicherweise während des Spiels. Das ist die Befürchtung, die in der „Killerspiel“-Diskussion unterschwellig eine Rolle spielt. Und diese Befürchtung halte ich für berechtigt. Spiele können unter Umständen die Lust am Bösen wecken. In manchen Spielen kann man Dinge tun, die eigentlich nicht zum Spiel gehören. In Grand Theft Auto (GTA): San Andreas kann man beispielsweise jeden Passanten einfach verprügeln, wenn einem danach ist. Im Gegensatz zum Spiel alten Typs zeigt der Passant auch entsprechende Reaktionen von Schmerz oder Angst.

**Die visuelle Animation in Spielen wird immer perfekter: Bei Mühle oder Schach werden Steine bewegt, die zwar Menschen symbolisieren, aber eben sehr abstrakt sind. In Computerspielen bewegt sich der Spieler dagegen in einer virtuellen Welt, die sehr realistisch wirkt.**

Das ist richtig, und da komme ich zu dem Punkt, an dem ich mich frage, ob das mit der Empathiefreiheit so stimmen kann. Der König aus Holz oder Stein in einem Schachspiel zeigt ja nicht, wie weh es ihm tut, wenn er aus dem Spiel hinausgeworfen wird. Eine Figur in einem Computerspiel zeigt mitunter deutlich, dass ihr wehgetan wird. Daran könnte der Spielende Spaß gewinnen. Der Transfer ins reale Leben muss allerdings nicht linear sein. Ebenso ist es möglich, dass im Spiel Aggressionen ausgelebt und damit aus dem realen Leben des Spielenden entfernt werden.

**Im Gegensatz zur Filmrezeption ist der Spieler beim Computerspielen Akteur. Die Regeln zwingen ihn, Hemmschwellen zu überwinden und zu töten, weil er sonst das Spiel verliert. Wird dadurch rücksichtsloses Gewaltverhalten nicht virtuell eingeübt?**

Ich halte es nicht für abwegig, so etwas zu denken. Beim Film ist der Regisseur dafür verantwortlich, was passiert, der Zuschauer kann sich damit identifizieren oder davon distanzieren. Im Spiel aber ist der Spieler verantwortlich. Seine Spielfigur wird von ihm gesteuert. Zwar gibt es auch Strategiespiele, bei denen die eigenen Soldaten nach dem Aufstellen rein maschinell handeln, aber wir reden jetzt von den Spielen, bei denen der Spieler selbst auf den Knopf drückt und dafür sorgt, dass beispielsweise die Spielfigur, die gerade verhört wird, mit dem Kopf auf die glühende Herdplatte gedrückt wird. Das ist schon eine Entscheidung mit ethischer Dimension. Der Spieler, der sie trifft, tut das natürlich, um der eigenen Spielfigur zum Erfolg zu verhelfen. Diese muss beispielsweise möglichst schnell herausbekommen, was sie wissen will, also... Aber der Spieler trifft diese Entscheidung. In einem solchen Spiel muss er also lernen, Entscheidungen zu treffen, die ihm normalerweise moralisch gegen den Strich gehen. Manche meinen, damit würde man lernen, Tötungshemmungen zu überwinden. Das ist sicher übertrieben. Denn die virtuelle und die reale Welt sind in den Köpfen der Spieler schon getrennt. Wer in der virtuellen Welt so handelt, wie er es in der realen ablehnen würde, muss aber in der Realität damit zurechtkommen. Geht es um Freigaben für Computerspiele, ist ein Kriterium besonders wichtig: Mühsen

bestimmte Formen von Gewalt durchgehend angewendet werden, um zu gewinnen, oder gibt es auch andere Möglichkeiten. Ein Spiel, bei dem man unbedingt töten muss, um zu gewinnen, ist für mich jugendgefährdend. Insgesamt halte ich allerdings starre Kriterien, die man einfach abhaken kann, nicht für sehr sinnvoll. Hinzu kommt, dass die Aussagen über die Entwicklungsstufen von Kindern und Jugendlichen sehr ungenau sind. Das hat damit zu tun, dass innerhalb der einzelnen Altersstufen die Sozialisationsunterschiede sehr groß sein können. Dazu treten die massiven geschlechtsspezifischen Differenzen. Zum Beispiel sind im Alter von 12 Jahren Mädchen weiter entwickelt als gleichaltrige Jungen. Umso mehr schätze ich das deutsche Verfahren, denn es schließt das mechanische Vorgehen aus. Für die Beurteilung von möglichen Beeinträchtigungen oder Gefährdungen ist eigentlich egal, welche Farbe das Blut hat. Entschieden wird in einem Gremium, in dem man sich mit Prüfern auseinandersetzt, die möglicherweise anderer Meinung sind als man selbst. Dann muss man so lange diskutieren, bis man zu einer Entscheidung kommt. USK-Entscheidungen werden sehr oft mit Mehrheit getroffen. Das heißt, eine Minderheit hätte eine andere Bewertung richtig gefunden. Der Streit, der in der Gesellschaft um Computerspiele geführt wird, findet also auch in den Gremien statt. Aber die Entscheidung fällt aufgrund des Verfahrens und nicht aufgrund von Kriterien, die niemals wirklich so objektiv sein können, dass sie beispielsweise nach Ausfüllen eines Fragebogens automatisch schon zu der richtigen Jugendentscheidung führen würden. Natürlich gibt es in der Prüfordnung Kriterien, aber relativ wenige davon sind wirklich vom konkreten Kontext eines Spieles zu trennen. Wodurch könnte die „Lust am Bösen“ entstehen? Wahrscheinlich weniger dadurch, dass man im Spiel das Böse verkörpert, sondern möglicherweise eher dadurch, dass man der Gute ist, der demzufolge das Recht hat, ohne ethische Vorbehalte gegen den Bösen alles zu tun, was das Spielprogramm anbietet.

**Doch der Spieler wird in eine Situation hineingeworfen, in der er brutaler handelt, als er müsste. Deshalb ist er selbst böse, fühlt sich aber moralisch im Recht.**

Das ist natürlich richtig, ich will solche Situationen überhaupt nicht schönreden. Vielleicht sollte ich aber an dieser Stelle betonen, dass die überwiegende Mehrheit der Spiele absolut nichts mit brutaler Gewalt zu tun haben. Doch es gibt eben einige Kriterien, an denen wir, wie ich finde, festhalten müssen. Ein Spiel, das sich in zynischer Weise mit dem Töten anderer Spielfiguren befasst, dies als etwas Cooles und Erstrebenswertes bezeichnet, ja das quasi den Empathieverlust zum Kult macht, ist für mich jugendgefährdend – und doch könnte man darüber schon streiten. Wir haben beispielsweise das Problem, dass Humor die Gewalt handlung manchmal relativieren kann, sie aber an anderen Stellen auch verstärkt. Solche Entscheidungen müssen verantwortungsbewusste Menschen treffen, mit Kriterien allein ist da nichts zu machen.

**Sie meinen also, dass es ausreicht, ein Ziel zu formulieren, beispielsweise: Spiele sollen bei Kindern und Jugendlichen nicht den Eindruck erwecken, Gewalt sei ein erlaubtes und normales Mittel, um Konflikte zu lösen oder Ziele zu erreichen. Und die jeweiligen Prüfausschüsse müssen dann in jedem Einzelfall entscheiden, ob ein Spiel dazu geeignet ist.**

Ja, und sie sollen Gewalt auch nicht zu einer legitimen Form von Unterhaltung machen. Aber das ist nur ein Ziel, nicht alles. Es geht darum, abzuwägen, welche Folgen ein Spiel für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen haben könnte und es geht auch darum, die Werte der Gesellschaft gegenüber dieser Entwicklung aufzustellen.

Jugendschutz sollte sich auf Wirkungsforschung stützen, so gut er es kann. Er muss sich sicherlich auch auf Sozialisationsforschung stützen, weil es wichtig ist, ein genaues Bild von der Generation zu haben, für die man die Altersfreigaben erteilt. Letztlich aber muss man sich darüber im Klaren sein, dass es sich beim Jugendschutz um einen Vorgang kultureller Grenzziehung handelt, in dem es darum geht, herauszufiltern, welche gesellschaftlichen Werte existieren, über die man sich einig ist. Diese müssen geschützt wer-

den. Nichts weiter erreichen wir, wenn wir Verbote für eine bestimmte Altersgruppe durchsetzen. Dass es sich hierbei um kulturelle Phänomene handelt, sieht man schon daran, wie unterschiedlich Freigaben und gesetzliche Vorschriften in den europäischen Ländern sind. Wir in Deutschland haben eine große Fixierung auf Gewalt – eine Tatsache, die vermutlich geschichtlich bedingt ist. In Großbritannien dagegen versucht man, die Konfrontation mit Darstellungen bestimmter unbedeckter Körperteile oder mit vulgären Ausdrücken zu verhindern.

**Die Mitglieder in den USK-Ausschüssen spielen nicht selbst, sondern die Spiele werden ihnen von Testern vorgestellt. Damit ist nicht garantiert, dass sie das einzelne Spiel in ausreichendem Umfang wahrnehmen.**

Das ist natürlich ein Problem. Ich weiß allerdings nicht, ob es tatsächlich eine Alternative wäre, wenn die Ausschussmitglieder alle Spiele selbst spielen würden. Einmal unterstellt, sie wären immer dazu in der Lage würde man dafür unglaublich viel Zeit brauchen. Das Ziel der Prüfung ist nicht, dass fünf Prüfer ein Spiel gespielt haben, sondern Ziel ist doch, ein Spiel gemeinsam kennen zu lernen und gemeinsam im Hinblick auf das Spiel eine Entscheidung zu treffen. Der Tester dagegen hat das Spiel von vorn bis hinten durchgespielt. Wir haben für die Tester in den letzten Jahren ein inzwischen ziemlich umfangreiches Handbuch entwickelt, um klare Hinweise für das Testen und die Auszüge, die dem Ausschuss vorgeführt werden, zu geben. Dazu gehört auch, dass der Tester eine umfassende schriftliche Beschreibung des Spiels vorlegen muss. Hierin liegt auch etwas, das ihn selbst bindet, denn so ließe sich auch später noch feststellen, ob er selbst das Spiel tatsächlich ganz gespielt hat. Der Tester zeigt den Gremien zunächst das, was er im Spiel für wichtig hält. Das Gremium kann dann an die Szenen anknüpfen, die der Tester vorgeführt hat. Es wird nachgefragt, wie andere Gewalthandlungen im Spiel waren, in der Regel werden den Ausschussmitgliedern noch weitere Sequenzen gezeigt. So gehen alle gemeinsam im Dialog das betreffende Spiel durch. Die Prüfer fragen so lange nach, bis sie den Eindruck haben, ausreichend informiert zu sein. Auch ein Gericht arbeitet mit Sachverständigen – und so ähnlich müssen Sie sich die Rolle der Tester vorstellen. Ich halte das insgesamt wirklich für ein vernünftiges Verfahren.

**Der Kriminologe Christian Pfeiffer kritisiert den Einsatz der Tester. Seiner Meinung nach kennen die Ausschüsse das Spiel, das sie freigeben, gar nicht in vollem Umfang. In einer anderen Untersuchung kommt Pfeiffer zu dem Ergebnis, dass über die Hälfte der 13- und 14-Jährigen Spiele kennen, die nur für Erwachsene freigegeben sind. Insgesamt fordert er von der USK strengere Urteile.**

Ich glaube, Professor Pfeiffer unterschätzt da unsere Ausschüsse. Ansonsten sehe ich bei seiner Kritik einen Widerspruch, den ich nicht auflösen kann: Wenn Christian Pfeiffer feststellt, dass die USK-Freigaben ohnehin nicht eingehalten werden, macht es doch gar keinen Sinn, strengere Freigaben zu fordern. Professor Pfeiffer hat auch schon einmal die These vertreten, eine Freigabe „ab 16 Jahren“ beziehungsweise mit der Einstufung „keine Jugendfreigabe“ sei ein Adelstitel, der Anreize für die 12-Jährigen schaffe, sich das Spiel zu besorgen. Wenn man dem folgt, müsste man das System des Jugendschutzes in Deutschland generell in Frage stellen.

**Christian Pfeiffer vertritt die Auffassung, Verbote über das Strafrecht oder die Indizierung seien letztlich wirkungsvoller, denn nach seiner Untersuchung sind strafrechtlich verbotene und indizierte Spiele weitaus weniger bekannt bei Kindern als solche mit einem USK-Label.**

Das halte ich nicht für abwegig. Sicherlich ist die Indizierung ein wichtiges Mittel, um den Zugang zu gefährdenden Spielen noch einmal zu erschweren. Sonst könnte man ja auch auf dieses gesetzliche Instrument verzichten. Doch den Zugang völlig verhindern – das kann auch die Indizierung nicht, denn jeder halbwegs einfallsreiche Jugendliche kann sich ein Spiel entweder aus dem Netz ziehen oder über einen Versandhandel, zum Beispiel aus Österreich, bestellen. Was mich wundert, ist, dass Menschen, die einen strengeren Jugendschutz fordern, sich nicht für mehr Kontrollen im Handel stark machen oder nicht gegen die normalerweise ohne Altersüberprüfung erfolgenden Zugänge aus anderen EU-Staaten über den Versandhandel vorgehen wollen. Man darf in diesem Zusammenhang auch nicht vergessen, dass die Indizierung im Normalfall

**Spiele, die von der USK mit „keine Jugendfreigabe“ gekennzeichnet sind, können nicht indiziert werden. In Zweifelsfällen, so das Gesetz, müssen sie ein Votum der Bundesprüfstelle einholen...**

frühestens sechs bis acht Wochen nach Markteinführung eines Spiels wirksam werden kann. Das Strafrecht wirkt oft sogar noch viel später und setzt voraus, dass ein Spiel gegenüber der Staatsanwaltschaft oder der Polizei überhaupt auffällig wird.

Ich glaube, die Kombination von Altersfreigaben und Indizierungen hat sich im Jugendschutz als sehr wirkungsvoll erwiesen. Dieses System unterbindet, dass bestimmte Spiele in Deutschland überhaupt indiziert werden müssen. Denn wenn ein Spiel kein Kennzeichen von der USK erhält, wird es von den großen Herstellern hierzulande erst gar nicht auf den Markt gebracht. Außerdem stellen die umsatzstarken Handelsketten Spiele ohne Kennzeichnung nicht in ihre Regale. Die Marktchancen für solche Spiele sind also minimal.

Von den circa 30 Spielen, die jährlich indiziert werden, haben nur wenige der USK vorgelegen. Legt ein Anbieter der USK ein Spiel vor und erhält dieses kein Kennzeichen, wird damit signalisiert, dass das Spiel mutmaßlich jugendgefährdend ist und wahrscheinlich indiziert würde, wenn es in den Handel käme. Dies hält die seriösen Hersteller in der Regel davon ab, besagtes Spiel überhaupt auf den Markt zu bringen. Allerdings ist nach dem Gesetz eine Altersfreigabe nur dann vorgeschrieben, wenn das Spiel an Kinder und Jugendliche abgegeben werden soll. Manche Anbieter, die genau wissen, dass sie keine Chance auf eine Kennzeichnung haben, vermarkten ihre Spiele ohne Kennzeichen und hoffen darauf, dass die Indizierung möglichst spät erfolgt. Aus Untersuchungen wissen wir, dass solche Spiele schon nach vier bis sechs Wochen auf dem Markt realisiert sein können. Sieht man einmal vom Imageverlust ab, ist also das Risiko, Spiele dieser Art auf den Markt zu bringen, relativ gering. Denn wenn diese Spiele nach sechs bis acht Wochen indiziert werden, haben sie ihren Erlös schon erbracht. Aber einschränkend muss man noch einmal sagen, dass man solche Spiele in den großen Handelsketten nicht findet. Das richtige Geschäft ist damit also nicht zu machen.

Die Entscheidung „kein Kennzeichen“ ist nicht abstimmungsbedürftig. Abstimmungsbedürftig wäre nur der so genannte Zweifelsfall: erhält das Spiel ein Kennzeichen („keine Jugendfreigabe“) oder erhält es kein Kennzeichen und damit auch keinen „Schutz“ vor einer Indizierung. Meiner Meinung nach ist es gut, dass man in Zweifelsfällen die Bundesprüfstelle konsultieren kann – nicht zuletzt auch deshalb, weil man sich dann die Verantwortung mit den anderen teilt. Dieser Zweifelsfall wäre allerdings genauer zu definieren. So könnte man beispielsweise festlegen, dass er eintritt, wenn schon ein Prüfer gegen eine Kennzeichnung stimmt. Ich setze mich für eine entsprechende Veränderung der Grundsätze der USK ein.

**Die USK stand im vergangenen Jahr ziemlich in der Kritik. Wird das Konsequenzen haben?**

Die USK soll demnächst aus dem fjs ausgegliedert und in Form einer GmbH weitergeführt werden. Dies liegt meiner Meinung nach in der Geschichte der USK begründet, denn unsere Institution fungierte ja zunächst als Mittler zwischen Wirtschaft und Jugendschutz. Diese Konstruktion zog ein starkes Gewicht des Trägers der USK nach sich. Das hat sich durch das neue Jugendschutzgesetz 2003 geändert, denn seitdem sind der Staat und die Wirtschaft die eigentlichen Akteure. Die Mittlerfunktion hatte der fjs seinerzeit übernommen, weil er Computerspiele für ein kulturell wertvolles Phänomen hielt. Dieses Engagement wird ihm nun in gewisser Weise zum Verhängnis, weil sich mancher in der Öffentlichkeit fragt, ob ein Verein, der grundsätzlich ein positives Verhältnis zu Computerspielen hat, diese im Bereich des Jugendschutzes mit der nötigen Strenge beurteilen kann. In der neuen Konstruktion wird die USK ganz klar die Stelle sein, die die Freigaben durch die Obersten Landesjugendbehörden vorbereitet. Die Stellung der Obersten Landesjugendbehörden als Verantwortliche für die Freigabeentscheidung wird damit sichtbarer gemacht.

Das Interview führte Joachim von Gottberg.

# Panorama 04/2007

## BERICHTE

### EtosTV: Trauerkanal ab November 2007

Das Thema „Tod“ wird in unserer Gesellschaft gerne verdrängt und noch allzu oft als Tabu betrachtet. Schon seit vielen Jahren ist das Bestattungsgewerbe um einen Imagewandel bemüht. Diese Bestrebungen werden künftig unterstützt von dem TV-Spartensender EtosTV, der sich selbst als Trauerkanal bezeichnet. Gemeinsam haben der Fachverlag des deutschen Bestattungsgewerbes und Wolf Tilmann Schneider, ehemals Manager bei Sat.1, bei der Hessischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen) eine Fernsehlizenz beantragt, die – vorbehaltlich der Überprüfung durch die Kommission zur Ermittlung der Konzentration im Medienbereich (KEK) – erteilt wurde.

Im Fokus des Interesses stehen bei dem neuen Kanal aber weniger die Toten als vielmehr die Lebenden. Wie gehen Menschen mit Trauer um? Wie kann man Trauer überwinden? Wie gestalten Menschen ihre Zeit im Alter? Wie bereiten sie sich auf den Tod vor? Diesen und vielen weiteren Fragen soll nachgegangen werden. Die Zuschauerzielgruppe liegt vornehmlich bei Menschen über 60 Jahren. Der neue Sender finanziert sich neben Sponsoring und Werbung aus den für ältere Menschen relevanten Wirtschaftsbranchen, maßgeblich auch über Trauernachrufe. Dies sind zwei- bis dreiminütige filmische Beiträge, basierend auf Fotos und Videobeiträgen, die an Verstorbene erinnern. Dr. Kerstin Gernig vom Fachverlag des deutschen Bestattungsgewerbes betonte gegenüber dem „LfM – funkfenster-online“, dass es sich weder um einen Werbe- noch Verkaufskanal, sondern um ein seriöses Informationsprogramm handle. Um sicherzustellen, dass die Informationen seriös und neutral dargestellt würden, wolle man einen ethischen Beirat gründen.

Die 24 Stunden Programm sollen zudem mit Themen gestaltet werden, bei denen Menschen allgemein Berührungsängste haben. So z. B. die Bestattungsbranche: Viele Menschen wagen nicht, ein Bestattungsinstitut zu betreten, um sich zu informieren, da sie glauben, mit dem Betreten des Instituts den Tod heraufzubeschwören. Mit EtosTV ([www.etostv.de](http://www.etostv.de)) besteht die Möglichkeit, sich anonym und unverbindlich über diese Themen zu informieren.

### Studie zu Gewalt und Pornographie auf Handys

„Slapping, Bullying, Snuffing!“ lautet der Titel einer neuen Studie zu Pornographie und Gewalt auf Handys von Jugendlichen, die von der Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein (MA HSH) in Auftrag gegeben worden war. Anlass für die Studie war die wachsende Zahl von jugendgefährdenden Medien, die immer häufiger den Weg zu Handys von Minderjährigen finden. Die Studie wurde von Prof. Dr. Petra Grimm (Hochschule der Medien in Stuttgart) realisiert und bietet eine kommunikationswissenschaftliche Untersuchung von jugendgefährdenden Inhalten auf Handys unter qualitativen und quantitativen Aspekten. Sie stellt zudem rechtliche Problemlagen dar und zeigt Handlungsoptionen auf. Da ein völliges Handyverbot von vornherein ausscheide, stehe für die MA HSH die Frage im Vordergrund, wie problematischen Inhalten auf Handys von Jugendlichen alternativ entgegengewirkt werden könne, erklärte der stellvertretende Direktor der MA HSH, Dr. Wolfgang Bauchrowitz, anlässlich der Vorstellung der Studie. Ein wesentlicher Faktor für einen effektiven Jugendmedienschutz bei Handys sei die Nutzung technischer Möglichkeiten, um zu verhindern, dass problematische Inhalte überhaupt auf Handys der Kinder und Jugendlichen geraten. Vor kurzem habe der erste Hersteller ein Handy mit Vorspernung auf den Markt gebracht und wolle diese Technik auch anderen Herstellern kostenlos zur Verfügung stellen. Handyhersteller müssten sich ihrer Verantwortung beim Jugendschutz bewusst werden, appellierte Bauchrowitz und forderte dazu auf, Handys technisch kindersicher zu konzipieren. Bis dies der Fall sei, bleibe die effektivste Gewaltprävention nach wie vor die Vermittlung von Medienkompetenz. Kinder und Jugendliche müssten dazu befähigt werden, Inhalte kritisch zu bewerten, gezielt auszuwählen und sich bewusst gegen problematische Inhalte zu entscheiden.

Nach Angaben der Studie besitzen 93,5 % der befragten Kinder und Jugendlichen ein eigenes Handy, 68,6 % nutzen es täglich. 76,8 % verfügen über ein Handy mit integrierter Kamera. Mit Infrarot- bzw. Bluetoothschnittstelle sind 58,7 bzw. 51,8 % ausgestattet. 93,1 % der Kinder und Jugendlichen haben von Videos mit jugendgefährdenden Inhalten zumindest schon einmal gehört. Davon geben 42,5 % an, solche Videos bereits gesehen zu haben, 5,4 % sagen aus, diese auf ihrem eigenen Handy zu haben bzw. gehabt zu haben.

Die Studie „Slapping, Bullying, Snuffing!“ ist als Band 1 der MA HSH-Schriftenreihe im Vistas Verlag Berlin erschienen (ISBN 978-3-89158-467-5).

### **Timm: Erster deutscher TV-Sender für schwule Männer**

Ein weiterer Sender geht noch in diesem Jahr neu auf Sendung: Timm, der erste deutschsprachige TV-Sender für homosexuelle Männer. Ins Leben gerufen von der Deutschen Fernsehwerke GmbH (DFW), soll den rund 4 Millionen Homosexuellen in Deutschland ein Vollprogramm mit einer Mischung aus internationalen und nationalen Produktionen wie Spielfilmen, Serien, Sitcoms, Dokumentationen, Talkshows und Serviceformaten geboten werden. Bei Fragen zu Partnerschaft und Liebe, dem Umgang mit Diskriminierung und Coming-out, Gesundheit und Prävention will Timm Ratgeber sein. Daneben sollen Eigenproduktionen einen wichtigen Schwerpunkt des Senders bilden. Nach Frank Lukas, Geschäftsführer der DFW, steht Timm für die Pluralität der Lebensentwürfe. Durch authentisches Fernsehen mit zeitgemäßem Fokus wolle man die deutsche Fernsehlandschaft bereichern. Klischees und Stereotypen werde keine Plattform geboten.

## **NOTIZEN**

### **Zehn Jahre LAG Medienarbeit Berlin e. V. und LAG Multimedia Brandenburg e. V.**

Herzlichen Glückwunsch! Die LAG Medienarbeit Berlin e. V. und die LAG Multimedia Brandenburg e. V. feiern 10-jährigen Geburtstag. Anlässlich dieses Jubiläums wurde ein Fachforum veranstaltet, bei dem unter dem Titel „Medienpädagogik 2.0“ über neue Herausforderungen der Kinder- und Jugendmedienarbeit für die nächsten 10 Jahre diskutiert wurde. Mit Web 2.0 bekommen soziale Interaktion und von Nutzern selbst erstellte Inhalte eine immer größere Bedeutung. Weblogs, Podcasts, Foto- und Videocommunities geben allen die Chance, eigene kreative Produkte einer Öffentlichkeit zu präsentieren. Die Kehrseite der Medaille: Auch jugendgefährdende Inhalte haben zugenommen und sind leichter erreichbar. Zudem: Wer sich im Netz verwirklicht, hinterlässt auch eine Datenspur. Der Schutz von Anonymität im Internet stellt somit eine immer größere Herausforderung dar. Um die Angebote im Web 2.0 angemessen bewerten zu können, aber auch, um eigene Inhalte zu präsentieren, ohne dabei Schaden zu nehmen, bedarf es einer neuen Form der Medienkompetenz. Eine Medienpädagogik 2.0 sozusagen? – Ein weites Feld, mit dem sich die Vereine in den kommenden Jahren auseinandersetzen werden.

### **Sexfreies chinesisches Fernsehen**

Die sittenstrenge kommunistische Führung Chinas schlägt wieder zu: Die staatliche Radio-, Film- und Fernsehbehörde kündigte in einem Rundschreiben an, die Ausstrahlung jeglicher Sendungen unter Strafe zu stellen, in denen Drogen, Potenzmittel, Medikamente gegen sexuell übertragbare Krankheiten, Sexspielzeuge u.Ä. eine Rolle spielen. Das Verbot gelte auch für Werbespots mit sexuellen Anspielungen oder leicht bekleideten Frauen, wie etwa die Bewerbung von Damenunterwäsche. Diese Darstellungen seien schädlich für die Gesellschaft. Bereits im Juli 2007 hatte die chinesische Regierung eine mediale „Säuberungskampagne“ gestartet. So wurden seitdem fast 1.500 Werbesendungen zensiert. Auch Realityshows, bei denen live im Fernsehen Schönheitsoperationen oder Geschlechtsumwandlungen gezeigt wurden, sind nun verboten. Trotz solcher Anstrengungen des Regimes in Peking sind die Medien allerdings voll von gewagten Storys und schlüpfrigen Sendungen.

### **Mehr Jugendschutz bei eBay**

Das Internetauktionenhaus eBay muss auf seinen Seiten für einen besseren Jugendschutz sorgen und jugendgefährdende Inhalte schneller und gezielter sperren. Das entschied der Erste Zivilsenat des Bundesgerichtshofs (BGH). Über eine Sperrung hinausgehend, müsse das Auktionenhaus auch dafür Sorge tragen, dass zukünftig keine weiteren gleichartigen Rechtsverletzungen mehr aufträten. Zudem müsse eBay darauf achten, dass die dem Auktionenhaus genannten gefährdenden Medien nicht von anderen Anbietern angeboten würden. Obwohl eBay weiterhin aufgefordert wird, Anbieter mit jugendgefährdenden Medien noch genauer zu überprüfen, solle das Unternehmen nicht mit unzumutbaren Prüfungspflichten belastet werden, die das Geschäftsmodell in Frage stellten.

### Studie: Medienkompetenz im Kindergarten

Die Medienerziehung in nordrhein-westfälischen Kindergärten und die medienpädagogische Ausbildung angehender Erzieherinnen und Erzieher weisen erhebliche Mängel auf. Zu diesem Ergebnis kommt eine Studie der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), die unter dem Titel „Die Förderung von Medienkompetenz im Kindergarten“ veröffentlicht wurde. Die Ergebnisse der aktuellen Studie wurden mit Daten aus dem Jahr 1997 verglichen. Obwohl man als Konsequenz der Ergebnisse von 1997 eine Reihe von Maßnahmen zur Verbesserung der Situation ins Leben gerufen hatte, scheinen diese nicht von allen Erzieherinnen und Erziehern wahrgenommen worden zu sein. Das medienpädagogische Engagement hänge von der Einsicht in die Notwendigkeit und Wichtigkeit der Medienerziehung ab, wobei jedoch die wenigsten Erzieherinnen und Erzieher über ein fundiertes Verständnis von Medienerziehung verfügten. Seit 1997 habe sich in der Praxis der medienbezogenen Bildung in den Kindergärten von Nordrhein-Westfalen wenig getan. Auf allen Seiten herrsche eine feststellbare Orientierungslosigkeit, so die Untersuchung. Der komplette Endbericht kann auf der Internetseite der LfM unter [www.lfm-nrw.de](http://www.lfm-nrw.de) eingesehen werden.

### Umgang mit persönlichen Daten bei MySpace

Aufgrund der Freizügigkeit im Umgang mit persönlichen Daten ist es MySpace möglich, seinen Kunden ein neues Werbemuster anzubieten. Dabei werden die Profile der Nutzerinnen und Nutzer von MySpace im ersten Schritt in zehn große Kategorien wie Sport, Mode, Finanzen und Autos eingeordnet. Danach werden die Kategorien in einem sogenannten „Hyper Targeting“ nochmals in bis zu 100 Unterkategorien gegliedert. Dies hat zur Folge, dass MySpace seinen Werbekunden eine Fülle von Informationen anbieten kann, was immer weiter personalisierte Werbung ermöglicht. Datenschützer beobachten diese Entwicklung mit Besorgnis und warnen vor Missbrauch persönlicher Daten. Problematisch an personalisierter Werbung ist die Tatsache, dass gezielt manipuliert werden kann und sich die meisten Menschen dessen nicht bewusst sind.

### Werbung als „Lifestyle der Gegenwart“

Da Werbung, so der ARD-Vorsitzende Fritz Raff, den Lifestyle der Gegenwart bilde und ein unverzichtbarer Teil des öffentlichen Lebens sei, wolle die ARD auch künftig nicht auf sie verzichten. Allein Werbeeinnahmen brächten der ARD jährlich 365 Millionen Euro ein. Die Rundfunkgebühren müssten monatlich um 1,42 Euro erhöht werden, wenn ARD und ZDF auf Werbeeinnahmen verzichten müssten. Verschiedene Politiker, darunter der Vorsitzende der SPD-Medienkommission Marc Jan Eumann und der Vorsitzende der Linkspartei Lothar Bisky, hatten gefordert, dass der öffentlich-rechtliche Rundfunk künftig auf Werbung verzichten solle. Werbefrei jedoch bleiben weiterhin die Onlineauftritte der Öffentlich-Rechtlichen genauso wie die Dritten Programme der ARD und das Erste ab 20.00 Uhr.

### Realityshow *Kid Nation* kritisiert

Schon vor ihrer Ausstrahlung hat die Serie *Kid Nation* hohe Wellen geschlagen. In einem „Kinderstaat“ sollen 40 Kinder und Jugendliche im Alter von 8 bis 15 Jahren allein und fast ohne Aufsichtspersonen eine alte Goldgräberstadt wieder aufbauen. In teilweise zwölf Stunden langen Arbeitstagen säubern sie Latrinen, kochen und putzen. Kritiker warfen dem Sender CBS, der die Realityshow ausstrahlt, Ausbeutung von Kindern und Verstöße gegen den Jugendschutz vor. Nach dem Start der Serie hat es nun auch eine vernichtende Kritik der US-Presse gegeben. Fast übereinstimmend wurde *Kid Nation* als misslungen bewertet. So monierte die „Washington Post“, dass die Kinder mehr die Vorzüge des Geldes zu schätzen lernten, als sich in puncto Sozialverhalten zu üben. Kritisiert wurde u. a. auch, dass CBS jedem Kind nach Abschluss der Dreharbeiten ein „Stipendium“ von jeweils 5.000 US-Dollar zahlte. Trotz der Kritik hält der Sender an seiner Serie fest: Auf seiner Webseite ([www.cbs.com/primetime/kid\\_nation](http://www.cbs.com/primetime/kid_nation)) wird schon nach Freiwilligen für *Kid Nation 2* gesucht.

## PERSONALIEN

**KJM-Vorsitzender Ring: Jugendschutz bei Handys**

In der Debatte um jugendgefährdende Inhalte bei neuen mobilen Medien fordert auch der Vorsitzende der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM), Wolf-Dieter Ring, einen besseren Jugendschutz. Im Rahmen der Tagung „Generation Mobile – außer Kontrolle?“ in Berlin sprach sich Ring dafür aus, das Handy als multimedialen Alleskönner zu einem sicheren und kinderfreundlicheren Medium zu machen. Da Mobiltelefone mittlerweile zu einer wichtigen Sozialisationsinstanz geworden seien, schienen eine kindersichere Vor-Figuration von Handys und ein wirksames, altersgerechtes Filtersystem unumgänglich. Jugendgefährdende Inhalte sollten nur für Erwachsene nach persönlicher Authentifizierung zugänglich gemacht werden.

**Pleiten, Pech und Pannen...**

Nicht wirklich erfreut muss ein Journalist des Bayerischen Rundfunks gewesen sein, als sich sein Übertragungswagen plötzlich in Luft aufgelöst hatte: Nach dem Ende eines Konzerts der britischen Popgruppe *The Police* hatte der Reporter vorbeiströmende Musikfans befragt. Als er nach den Interviews zu seinem Ü-Wagen, der nicht einmal zehn Meter entfernt gestanden hatte, zurückgehen wollte, war dieser verschwunden. Da der Journalist über Kopfhörer seine Aufzeichnungen noch mithören konnte, vermutete er, dass sich das Fahrzeug in der Nähe befinden musste. Wenig später wurde der Wagen unbeschädigt gefunden. Laut Polizeiangaben fehlte allerdings ein Laptop.



Peter Lustig



Hubert Burda



Stefan von Holtzbrinck

**Peter Lustig** (69), Hauptdarsteller und Koautor der ZDF-Kindersendung *Löwenzahn*, ist für sein außergewöhnliches Talent, komplizierte naturwissenschaftliche Fragen von Kindern mit Humor und hoher Präzision zu beantworten, mit dem Verdienstorden der Bundesrepublik Deutschland ausgezeichnet worden.

**Hubert Burda** (67), Verleger, sieht Medien und Gesellschaft in der „größten Medienrevolution seit Gutenberg“. Zunehmende Digitalisierung und wachsende Globalisierung seien eine Herausforderung für die Medien.

**Stefan von Holtzbrinck** (44) ist von den Mitgliedern des Onlinevermarkterkreises als Onlineunternehmer des Jahres geehrt worden. Kein anderes Unternehmen habe die Branche in den vergangenen Monaten durch konsequentes und innovatives Handeln so vorangebracht wie der Holtzbrinck-Verlag.

# Das Verbot „kriegsverherrlichender“ Rundfunkangebote

Marc Liesching

Vor allem in privaten Nachrichtensendern sowie in Spartenkanälen wurden in den vergangenen Monaten verstärkt Dokumentationen ausgestrahlt, die den militärischen Kriegseinsatz zum Gegenstand haben. Dabei ist der Fokus solcher Sendungen teilweise auf die jeweiligen Kriegshandlungen (z. B. Einsatz US-amerikanischer Soldaten im Irak) ausgerichtet, z. T. aber auch auf die Präsentation bestimmter Kriegswaffentypen bzw. Waffensysteme. In diesem Zusammenhang werden geschilderte Kriegereignisse und -handlungen oder zum Einsatz kommendes Kriegsgerät oftmals unkritisch oder gar mit deutlichen positiven Akzentuierungen z. B. durch den Dokumentarsprecher oder Interviewpartner präsentiert. Dadurch gerät auch zunehmend ein im Jugendmedienschutzstaatsvertrag geregelter Verbotstatbestand in den Blickpunkt, dem bislang weder in der praktischen Medienaufsicht noch in der allgemeinen jugendschutzorientierten Diskussion allzu große Beachtung beigemessen wurde. Nach § 4 Abs. 1 Satz 1 Nr. 7 JMStV sind namentlich Angebote generell unzulässig, „wenn sie den Krieg verherrlichen“. Der nachfolgende Beitrag versucht unter Auswertung der bisher ergangenen Rechtsprechung und der Spruchpraxis von Jugendschutzinstitutionen sowie unter Anlegung rechtsmethodischer Auslegungsgrundsätze eine Annäherung an einen Verbotsstatbestand, der bis heute weder in den Jugendschutzrichtlinien der Landesmedienanstalten bzw. der KJM noch in den Prüfgrundsätzen der Einrichtungen der Freiwilligen Selbstkontrolle eine Konkretisierung erfahren hat.

## Anmerkungen:

1

Vgl.: Bayer. LT-Drs. 14/10246, S. 16

2

Vgl. auch: BT-Drs. 14/9013, S. 23

3

Vgl.: BVerwG NJW 1987, 1434 f.; OLG Köln NVwZ 1994, 410, 413

4

BVerwG, Urt. v. 12.01.1966 – BVerwG V C 104.63, BVerwGE 23, 112, 115 f.; BVerwG, Urt. v. 11.10.1967 – BVerwG V C 26.67, BVerwGE 28, 61 ff.

## Gesetzliche Grundlagen

Gemäß § 4 Abs. 1 Satz 1 Nr. 7 JMStV sind Angebote im Rundfunk und in Telemedien „unbeschadet strafrechtlicher Verantwortlichkeit unzulässig, wenn sie den Krieg verherrlichen“. Nach der Amtlichen Begründung der Vorschrift entspricht das Verbot inhaltlich den vormals geltenden Bestimmungen.<sup>1</sup> Der Gesetzgeber ging also offenbar nicht davon aus, dass die neuen Jugendschutzgesetze im April 2003 eine Änderung der bisherigen Auslegung des Kriegsverherrlichungstatbestands bewirken würden.<sup>2</sup> Dies eröffnet grundsätzlich die Möglichkeit, bei der Konkretisierung des Rechtsbegriffs der Kriegsverherrlichung auch auf ältere Rechtsprechung und Rechtsliteratur zurückzugreifen.

## „Faustformel“ der Rechtsprechung

Das Bundesverwaltungsgericht (BVerwG) hat vor allem in zwei früh ergangenen Entscheidungen der 1960er Jahre konkretisierende Auslegungsgrundsätze zum Rechtsbegriff der „Kriegsverherrlichung“ entwickelt, die bislang in der Rechtsprechung auch nicht revidiert worden sind. Vielmehr erfuhren sie mittelbar weithin eine Bestätigung durch Urteile der 1980er und 1990er Jahre.<sup>3</sup> Vor dem Hintergrund der damals geltenden Rechtslage, nach der die Kriegsverherrlichung nur ein Beispielfall der indizierungsstauglichen Jugendgefährdung war, gelangt das BVerwG zu der Auffassung, dass der Begriff „Verherrlichung des Krieges“ weit auszulegen sei.<sup>4</sup> Nach einer auch in der Rechtsliteratur vielfach übernommenen „Faustformel“, die das BVerwG in der Urteilsbegründung aufstellte, seien insbesondere Medieninhalte erfasst, „durch welche der Krieg irgendwie qualifiziert positiv bewertet wird, durch die er als anziehend, reiz-



5

BVerwG: A. a. O. BVerwGE 23, 112, 117f.

6

Vgl.: BVerwG, Urt. v. 03.03.1987 – 1 C 17/86, NJW 1987, 1434f., NJW 1987, 1434f.

7

Vgl.: BVerwG NJW 1987, 1434f.

8

Vgl. z. B.: Landmann, in: Mainzer RechtsHandbuch der Neuen Medien, 2003, Kap. VI Rn. 39f.; Ukrow, Jugendschutzrecht, 2004 Rn. 356

9

Vgl. z. B.: Beucher/Leyendecker/v. Rosenberg: Mediengesetze, 1999, § 3 RStV Rn. 34: „Glorifizierung des Kampfes“; die übrige Rechtsliteratur nimmt überwiegend Bezug auf die Formel des BVerwG (siehe oben), vgl. Erdemir, in: Spindler/Wiebe: Internet-Auktionen und Elektronische Marktplätze, 2. Aufl. 2005, Kap. 14 Rn. 59; Hartstein/Ring/Kreile/Dörr/Stettner: JMStV – Kommentar, Std. Feb. 2005, § 4 Rn. 33; Landmann: A. a. O. Rn. 39f.; Liesching: NJW 2002, 3281, 3285f.; ders. in: Erbs/Kohlhaas: Strafrechtliche Nebengesetze, Stand Feb. 2004, J 214, § 15 Rn. 43f.; Monsen-Engberding/Bochmann: KJuG 2005, 55, 60; Nikles/Roll/Spürck/Umbach: Jugendschutzrecht, 2. Aufl. 2005, § 15 JuSchG Rn. 78; Scholz/Liesching: Jugendschutz – Kommentar, 4. Aufl. 2004, § 15 JuSchG Rn. 27f.; Ukrow: A. a. O. Rn. 356f.

10

Auszugsweiser Wortlaut des § 131 Abs. 1 StGB: „Wer Schriften (§ 11 Abs. 3), die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt, verbreitet [...]“.

11

Vgl.: Sonderausschussbericht I, BT-Drs. VI/3521 S. 7; ebenso v. Bubnoff, in: Leipziger Kommentar zum StGB, 11. Aufl. 1995, § 131 Rn. 22

voll, als romantisches Abenteuer oder als wertvoll, oder auch nur als eine hervorragende, auf keinem anderen Gebiete zu erreichende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten oder auch nur als eine einzigartige Möglichkeit erscheint, Anerkennung, Ruhm oder Auszeichnung zu gewinnen [...]“. Der Senat führt im Rahmen der weiteren Urteilsbegründung zudem explizit aus, dass „gegen eine sachliche, unpathetisch-nüchterne Darstellung der betreffenden (Kriegs-) Ereignisse, Verhältnisse und Verhaltensweisen“ keine Bedenken bestünden, „dass aber deren Verherrlichung in der Form einer ‚Saga‘ den Tatbestand der sittlichen Jugendgefährdung“ erfülle.<sup>5</sup>

Das BVerwG bestätigte in einem Urteil von 1987<sup>6</sup> ausdrücklich die vormalig ergangene Rechtsprechung aus den 1960er Jahren. Interessant sind aber auch die weiteren Ausführungen des Gerichts, wonach die Indizierungspraxis der Bundesprüfstelle nicht zu beanstanden sei, soweit es als „sittlich gefährdend“ angesehen werde, „wenn in einer Schrift der Krieg verharmlost wird, d. h., wenn die Schrecken des Krieges nicht erwähnt werden, die unsäglichen Opfer und Leiden nicht bewusst gemacht werden“.<sup>7</sup> Diese Äußerung des Gerichts wurde im Schrifttum häufig dahin gehend interpretiert, dass eine Verharmlosung des Krieges einer Verherrlichung gleichzusetzen oder jedenfalls als solche anzusehen sei.<sup>8</sup> Ob dies vor allem in Bezug auf den heutigen Verbotstatbestand des § 4 Abs. 1 Satz 1 Nr. 7 JMStV zutrifft, erscheint bei näherer Betrachtung allerdings zweifelhaft.

### Begriff der „Verherrlichung“

Der Begriff der „Verherrlichung“ wird im Allgemeinen nach seinem Wortsinn als Glorifizierung oder als propagandistisch-wertende Überhöhung verstanden.<sup>9</sup> Fraglich ist allerdings, ob auch die Verharmlosung des Krieges mit der Verherrlichung in der Weise gleichgesetzt werden kann, dass schon Bagatellisierungen des Krieges per se eine „Verherrlichung“ darstellen können. Dies erscheint vor allem deshalb zweifelhaft, weil offenbar auch der Bundesgesetzgeber im Jugendschutz zwischen den Termini „Verherrlichung“ und „Verharmlosung“ unterscheidet. Denn nur so ist zu erklären, weshalb in dem seit 1973 existenten Strafverbot der Gewaltdarstellungen nach § 131 StGB<sup>10</sup> sowohl eine „Verherrlichung“ als daneben auch explizit die Alternative der „Verharmlosung“ zur Tatbestandsvoraussetzung dar-

gestellter Gewalttätigkeiten gemacht worden ist. Wäre in einer Verharmlosung mithin immer zugleich eine Verherrlichung zu sehen, so wäre die ausdrückliche Normierung des erstgenannten Rechtsbegriffs überflüssig gewesen. Dieses Argument ist deshalb von besonderem Gewicht, weil der Gesetzgeber bei der Fassung des § 131 StGB ausdrücklich erklärt hatte, dass der Begriff der „Verherrlichung“ bei Gewaltdarstellungen gerade dem Indizierungstatbestand der Kriegsverherrlichung entnommen sei und diesem inhaltlich voll entspreche.<sup>11</sup>

Auch Rechtsprechung und Rechtsliteratur legen bei § 131 StGB beide Rechtsbegriffe jeweils unterschiedlich aus.<sup>12</sup> Ebenso deuten die Gesetzesmaterialien zu § 131 StGB darauf hin, dass der Begriff der Verherrlichung nach seinem Wortsinn nicht gleichgesetzt wurde mit dem der Verharmlosung, wengleich davon ausgegangen wurde, dass das Verharmlosen „nahe beim Verherrlichen“ liege.<sup>13</sup> Legt man das unterscheidende Begriffsverständnis des Gesetzgebers, der Rechtsprechung und der Rechtsliteratur in Bezug auf § 131 StGB auch dem Rechtsbegriff des „Verherrlichens“ des Krieges nach § 4 Abs. 1 Satz 1 Nr. 7 JMStV zugrunde (wofür nicht nur der identische Wortlaut, sondern auch der entsprechende Wille des Gesetzgebers spricht), kann nach der Wortlautinterpretation eher nicht davon ausgegangen werden, dass eine Verharmlosung bzw. Bagatellisierung immer schon automatisch mit dessen Verherrlichung bzw. Glorifizierung gleichgesetzt werden kann.<sup>14</sup>

Allerdings bedeutet dies nicht, dass mit einer Verherrlichung nicht eine Verharmlosung einhergehen kann. Vielmehr dürfte dies in einer Vielzahl der Fälle sogar der Fall sein. Damit kann durchaus davon ausgegangen werden, dass den Krieg verharmlosende, bagatellisierende oder verniedlichende Tendenzen ein Indiz im Rahmen der Gesamtbewertung des Vorliegens einer Kriegsverherrlichung sein können. Entsprechend wird in der Rechtsliteratur z. T. auch zutreffend ausgeführt, dass bagatellisierende Tendenzen „als Stilmittel der Glorifizierung“ tatbestandlich erfasst werden können<sup>15</sup> bzw. mit einer Glorifizierung oft auch ein Verharmlosen der Schrecken und des Leids des Krieges „einhergehen“<sup>16</sup>. Umgekehrt dürfte der Umstand, dass im Rahmen eines Medienangebots auch der Darstellung negativer Kriegsfolgen Raum gegeben wird, ein Indiz gegen die Annahme einer Kriegsverherrlichung im Sinne des § 4 Abs. 1 Satz 1 Nr. 7 JMStV sein.

## „Krieg“ als Bezugspunkt verherrlichender Tendenzen

Die Auslegung des Wortlauts des § 4 Abs. 1 Satz 1 Nr. 7 JMStV „den Krieg verherrlichen“ legt auch nahe, dass sich eine etwaig aus dem Sendehalt abzuleitende Glorifizierung auch unmittelbar auf den Krieg als solchen beziehen muss. Unter dem Begriff „Krieg“ wird gemeinhin ein unter Einsatz erheblicher Mittel mit Waffengewalt ausgetragener Konflikt verstanden, an dem mehrere Staaten oder planmäßig vorgehende, bewaffnete nicht staatliche Kollektive beteiligt sind, wobei die Austragung des Konflikts in der Regel zum Tod einer Vielzahl von Menschen und zu großem Leid führt.<sup>17</sup>

Per se nicht ausreichend ist es bei reiner Betrachtung des Wortlauts und des Wortsinns, dass lediglich bestimmte Teilnehmer an Kriegshandlungen oder bestimmte Armeeteile, Divisionen oder Korps z. B. als „Helden“ verherrlicht werden oder auch nur Kriegsmaterial, Kriegswaffen, Waffengattungen oder -systeme durch positive Aussagen propagandistisch überhöht werden. Diese Auslegung findet auch in der Rechtsprechung des BVerwG insoweit Berücksichtigung, als dort die Verherrlichung des „Kriegers“ nicht generell mit der „des Krieges“ gleichgesetzt wird, sondern vielmehr eine Einzelfallbetrachtung für erforderlich gehalten wird.<sup>18</sup> Vor diesem Hintergrund ist mithin im Einzelfall denkbar und steht dem Wortlaut des § 4 Abs. 1 Satz 1 Nr. 7 JMStV nicht entgegen, dass eine positive Akzentuierung von Kriegsteilnehmern oder bestimmter Kriegswaffen durchaus Indizien dafür sein können, dass ein Medienangebot nach seinem Gesamteindruck auch den Krieg als solchen verherrlicht. Dies dürfte insbesondere dann anzunehmen sein, wenn bestimmte Figuren als Kriegshelden stilisiert werden und sie vor allem für jugendliche Zuschauer gerade wegen begangener Kriegshandlungen als erstrebenswertes Idealbild oder Identifikationsfigur erscheinen können. Denn in solchen Fällen wird die Bejahung und Idealisierung des Krieges bzw. kriegerischer Handlungen lediglich über eine heldische Figur personifiziert, bleibt aber auch als abstrakte, auf den Krieg bezogene Botschaft erhalten. Gerade dies bringt das Bundesverwaltungsgericht dadurch zum Ausdruck, dass eine Verherrlichung des Krieges auch dann vorliegt, wenn er als auf „keinem anderen Gebiete zu erreichende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten oder auch

nur als eine einzigartige Möglichkeit erscheint, Anerkennung, Ruhm oder Auszeichnung zu gewinnen“.<sup>19</sup>

Allerdings ist ein Automatismus in dem Sinne, dass eine Glorifizierung von Kriegsteilnehmern, Waffen oder sonstigem Kriegsmaterial (z. B. auch Kriegsorden) immer schon mit einer Verherrlichung des Krieges selbst gleichzusetzen wäre, nach der Wortlautauslegung des § 4 Abs. 1 Satz 1 Nr. 7 JMStV abzulehnen.

## Indizierungspraxis der Bundesprüfstelle

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) folgt in ständiger Spruchpraxis den dargelegten Auslegungsgrundsätzen insbesondere des Bundesverwaltungsgerichts.<sup>20</sup> Jedenfalls in dem Zeitraum, in dem die Kriegsverherrlichung lediglich einen Indizierungstatbestand (also einen Beispielsfall für eine „einfache“ Jugendgefährdung) darstellte, ging die Bundesprüfstelle des Weiteren auch davon aus, dass verharmlosende Medien erfasst werden, in „denen die Schrecken und Leiden des Krieges kaum erwähnt werden und demgegenüber der Krieg als Abenteuer oder als Möglichkeit erscheint, gegenüber dem sonstigen ‚Alltagstrott‘ etwas zu erleben“.<sup>21</sup> Insbesondere wird als jugendgefährdend im Sinne des damals geltenden § 1 Abs. 1 des Gesetzes zur Bekämpfung jugendgefährdender Schriften (GjS) angesehen, „wenn über die Schrecken des Krieges nur wenig berichtet wird und so bei dem Jugendlichen zwangsläufig der Eindruck entstehen muss, der Krieg sei interessant, erstrebenswert und letztlich ungefährlich“.

Besonders ausführlich ging die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien im Rahmen der Begründung der Indizierung des Computerspiels *Command & Conquer – Generals* auf die Voraussetzungen der Kriegsverherrlichung ein.<sup>22</sup> Dort wird auch auf einzelne Elemente eingegangen, die nach Auffassung der Bundesprüfstelle für die Bewertung des Vorliegens einer Kriegsverherrlichung von Bedeutung sein können.

— *Realitätsbezug der Kriegsdarstellung:* Zunächst lassen sich der Entscheidungsbegründung der Bundesprüfstelle Ausführungen bezüglich der Fragestellung entnehmen, ob bzw. in welcher Weise besondere Realitätsbezüge der Darstellung von Kriegshandlungen nach Auffassung der BPjM auf die Be-

**12**  
Vgl. nur: OLG Koblenz, Urt. v. 26.09.1985 – 1 Ss 358/85, NJW 1986, 1700f.; Lenckner/Sternberg-Lieben, in: Schönke/Schröder: StGB – Kommentar, 27. Aufl. 2006, § 131 Rn. 9

**13**  
Vgl.: Sonderausschussbericht I, BT-Drs. VI/3521 S. 7

**14**  
So zutreffend Altenhain, in: Löffler: Presserecht, 5. Aufl. 2006, § 15 JuSchG Rn. 15

**15**  
Vgl.: Monssen-Engberding/Bochmann: A. a. O., S. 60

**16**  
Vgl.: Scholz/Liesching: A. a. O. § 15 JuSchG Rn. 28; dies., in: Erbs/Kohlhaas: A. a. O. § 15 Rn. 44; siehe auch Altenhain: A. a. O. § 15 JuSchG Rn. 15

**17**  
Vgl. auch: Begriffsverständnis bei: <http://de.wikipedia.org/wiki/Krieg#Begriff>, abgerufen am 31.08.2007

**18**  
BVerwG, Urt. v. 12.01.1966 – BVerwG V C 104.63, BVerwGE 23, 112, 116

**19**  
BVerwG, Urt. v. 12.01.1966 – BVerwG V C 104.63, BVerwGE 23, 112, 115 f.

**20**  
Vgl. z. B.: BPjS-Entsch. Nr. 2027 v. 03.05.1968 – „Aus dem Führerhauptquartier“; BPjS-Entsch. Nr. 3039 v. 02.04.1981 – „Der Landser – Die Schlacht von Avranches“; BPjS-Entsch. Nr. 3266 v. 27.07.1982 – „Risiko“; BPjS-Entsch. Nr. 3513 v. 05.09.1985 – „Die rote Flut“; BPjS-Entsch. Nr. 4104 v. 10.1.1991 – „Die verlorene Legion“; BPjS-Entsch. Nr. 4132 v. 06.06.1991 – „Wings Comp.“; BPjS-Entsch. Nr. 4600 vom 13.06.1996 – „Panzer General“; BPjS-Entsch. Nr. VA 1/03 v. 25.02.2003 und BPjS-Entsch. Nr. 5172 v. 06.03.2003 – „Command & Conquer – Generals“

**21**  
Vgl. BPjS-Entsch. Nr. 3513 v. 05.09.1985 – „Die rote Flut“

## 22

Vgl.: BPJS-Entsch. Nr. VA 1/03 v. 25.02.2003 und BPJS-Entsch. Nr. 5172 v. 06.03.2003 – „Command & Conquer – Generals“

## 23

Vgl.: VG Köln, Urt. v. 10.01.1984 – 10 K 6287/82; VG Köln, Beschl. v. 12.04.1983 – 10 L 1498/82

## 24

Vgl.: OVG Münster, Urt. v. 04.06.1987 – 20 A 1148/84

## 25

Dieser Auffassung ist auch ein Teil der Rechtsliteratur gefolgt, vgl. Erdemir, in: Spindler/Wiebe: A. a. O. Rn. 59

wertung Einfluss nehmen können. Die Bundesprüfstelle verweist zunächst darauf, dass das VG Köln in seiner Begründung zur Aufhebung der 1982 erfolgten Indizierung des Brettspiels *Risiko* eine Kriegsverherrlichung verneint, wenn ein konkreter Realitätsbezug fehle.<sup>23</sup> Das Darstellen von Kriegshandlungen „ohne jeden ideologischen und politischen Hintergrund auf einer unrealistischen Weltkarte stelle keine Jugendgefährdung“ dar.<sup>24</sup> Bei überwiegend symbolhaften, abstrakten, nur auf die technische/strategische Seite des Konflikts bezogenen Spielinhalten könne daher grundsätzlich ein geringes Gefährdungspotenzial vermutet werden. Je realer das politische Konfliktmuster, je „personifizierbarer“ die Akteure der Gegenseite, desto eher sei eine starke Identifikationsmöglichkeit des Spielers und damit ein erhöhtes Gefährdungspotenzial gegenüber Minderjährigen gegeben. Die Bundesprüfstelle macht sich diese Auslegungsgrundsätze, welche im Übrigen auch durch das OVG Münster bestätigt worden waren<sup>25</sup>, zu eigen.

- *Ästhetisierung militärischer Gewalt*: In der Indizierungsentscheidung stellt die BPjM des Weiteren auch maßgeblich darauf ab, dass im Rahmen der Spielinhalte „militärische Gewalt ästhetisiert“ werde. Beispielfolgt wird aufgeführt, dass in den Zwischensequenzen Panzer präsentiert würden, „die in geschlossenen Reihen durch die Wüsterollen oder Kampfbomber, die Formationen über feindlichem Gebiet fliegen“. Die in dem Game spielbaren Kampagnen von USA und China endeten jeweils mit „festlichen Militär-Paraden“. Darüber hinaus ließen die Amerikaner ihre Luftwaffe „über eine tosende Menge hinwegdonnern“, während China „seine Panzer auffahren“ lasse. Dabei würden „Salutschüsse der Nuklear-Artillerie durch frenetischen Jubel kommentiert“. Die „ausgezeichnete Grafik des Spiels“ verstärke die Ästhetisierung zusätzlich dadurch, dass „Explosionen in noch nie da gewesenem Detailreichtum“ dargestellt würden. Dabei würden in Zwischensequenzen „besonders dramatische Explosionen in Zeitlupe“ gezeigt. An anderer Stelle wird ausgeführt, dass *Command & Conquer – Generals* eine Vielzahl besonders grausamer Kriegswaffen und Tötungsarten wie z. B. Atombomben, chemische Waffen oder Sprengstoffattentate „in epischer Breite zelebriert“.

- *Bejahung des Krieges als legitimes politisches Mittel*: Als weiterer Gesichtspunkt, der für die Annahme einer Kriegsverherrlichung spreche, wird im Rahmen der Indizierungsentscheidung die pauschale positive Sinngebung des Krieges als legitimes oder einzig effektives Mittel zur Durchsetzung (politischer) Interessen angesprochen. Insoweit wird ausgeführt, dass in dem Computerspiel „eine Verbindung zwischen islamischen Terroristen und weiten Teilen des Nahen Ostens und Zentralasiens“ suggeriert werde, wodurch eine Mentalität zu errahnen sei, „die schon die Kreuzzüge innehatten: ‚Tötet sie alle, der Herr wird die seinen schon erkennen!‘“ Schon in seinem Vorspann vermittele das Spiel „in zynischer Art und Weise, dass Krieg ein legitimes politisches Mittel sei“.
- *Darstellung der Tötung von Kriegsgegnern als belohnenswertes Erlebnis*: Schließlich wird in der BPjM-Indizierungsentscheidung auch angeführt, dass die Tötung von Kriegsgegnern nicht nur Spielziel sei, sondern darüber hinaus auch „als belohnenswertes Erlebnis präsentiert“ werde. Als erläuterndes Beispiel wird eine Zwischensequenz des Computerspiels genannt, in der sich „zwei Mitglieder der GLA gegenseitig mit der Anzahl ihrer Opfer überbieten (‚Ich habe drei getötet! ‚Ich vier!‘)“. Entsprechend erhalte der Spieler für jeden vernichteten Gegner Erfahrungspunkte, die er in die Entwicklung von noch schlagkräftigeren Waffen investieren könne. Für bestimmte Taten werde der Spieler mit einer Reihe von Orden belohnt. So erhalte derjenige, der die jeweils stärkste Waffe aller drei Parteien gebaut habe, die „Apocalypse Medal“, die Weltuntergangsmédaille.
- *Verharmlosung des Krieges*: Ebenso wie die Rechtsprechung des BVerwG (siehe oben) geht auch die Bundesprüfstelle in der Indizierungsentscheidung zu dem Computerspiel *Command & Conquer – Generals* davon aus, dass die Verharmlosung des Krieges für die Bewertung einer „Kriegsverherrlichung“ von Bedeutung sein kann. Insoweit wird ausgeführt, dass eine „Verharmlosung des Krieges einer Verherrlichung des Krieges gleichstehen“ und deshalb „ebenfalls jugendgefährdend sein“ könne, wenn „Tod, Zerstörung, Kriegsnot und Kriegselend bagatellisiert werden“. In Bezug auf das indizierungsgegenständliche Computerspiel wird die Kriegsverharmlosung vor allem mit der verniedlichen-

den Darstellung der Folgen des Einsatzes von Massenvernichtungswaffen und dem Intonieren zynisch-humorvoller Sprüche beim Anklicken bestimmter Waffeneinheiten begründet. Des Weiteren wird auch darauf abgestellt, dass die Vorgänge im Spiel „durch lebhaft, teils reißerische, teils erheiternde Musik untermalt“ seien, „was die Verharmlosung der Vorgänge noch steigert“.

### Verfassungsrechtliche Auslegung

Vor dem Hintergrund des Art. 5 Abs. 1 des Grundgesetzes (GG), der allgemein den Grundsatz der Medienkommunikations- und Informationsfreiheit verfassungsrechtlich manifestiert, ist zu berücksichtigen, dass das Verbot kriegsverherrlichender Angebote in Rundfunk und Telemedien nach § 4 Abs. 1 Satz 1 Nr. 7 JMStV ein Absolutverbot darstellt. Das bedeutet, dass eine Verbreitung bzw. ein Zugänglichmachen derartiger Inhalte generell untersagt und dadurch erheblich in die Kommunikationsgrundrechte des Art. 5 Abs. 1 GG eingegriffen wird. Zwar ist dies – gerade aus Gründen des Jugendschutzes – grundsätzlich legitim (vgl. Art. 5 Abs. 2 GG). Jedoch ist weitgehend anerkannt, dass der Geltungsanspruch der Kommunikationsgrundrechte insbesondere bei der Auslegung jugendschutzrechtlicher Bestimmungen zu berücksichtigen ist.<sup>26</sup> Vor diesem Hintergrund werden vor allem die Unzulässigkeitstatbestände des § 4 Abs. 1 Satz 1 JMStV als problematisch angesehen.<sup>27</sup>

Berücksichtigt man, dass nach ständiger Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts allein die Feststellung, dass ein Verbot dem Schutz der Jugend dient, für sich noch nicht zur Rechtfertigung eines Eingriffs in die Medienfreiheiten ausreicht, sondern immer ein verhältnismäßiger Ausgleich zwischen Belangen des Jugendschutzes und denen der verfassungsrechtlich verbürgten Kommunikations- und Informationsfreiheit erforderlich ist<sup>28</sup>, so stellt sich die Frage, in welcher Weise der Gesetzgeber beim Absolutverbot der Kriegsverherrlichung nach § 4 Abs. 1 Satz 1 Nr. 7 JMStV den Mediengrundfreiheiten nach Art. 5 GG überhaupt Rechnung getragen hat. Geht man aber gleichwohl zugunsten des Gesetzgebers davon aus, dass er tatsächlich im Rahmen der verfassungsrechtlich gebotenen Abwägung für den Bereich kriegsverherrlichender Angebote zu dem Ergebnis gelangte, dass hier dem Jugendschutz vollumfänglich gegenüber den Grundrechten aus Art. 5 Abs. 1 GG

der Vorrang einzuräumen sei, so gebietet der Grundsatz der Verhältnismäßigkeit, dass das einschneidende Absolutverbot des § 4 Abs. 1 Satz 1 Nr. 7 JMStV hinsichtlich seines tatbestandlichen Anwendungsbereichs nur sehr eng auszulegen ist.<sup>29</sup>

Dies deckt sich auch mit der in der jüngeren Rechtsliteratur vertretenen verfassungsrechtlichen Schlussfolgerung, wonach der Schutz der Kommunikationsfreiheiten vor allem dann von besonderem Gewicht sei, wenn es um den Inhalt eines Angebots selbst gehe. Weiter wird ausgeführt: „Dies ist bei den Abwägungsentscheidungen, ob ein Unzulässigkeitstatbestand nach § 4 Abs. 1 Satz 1 JMStV greift, besonders wichtig. Denn an sie ist ein absolutes Verbreitungsverbot geknüpft, was einen besonders starken Eingriff darstellt“<sup>30</sup>. Folglich sind für die Bejahung des Unzulässigkeitstatbestands der Kriegsverherrlichung nach § 4 Abs. 1 Satz 1 Nr. 7 JMStV grundsätzlich strenge Anforderungen zu stellen. Dies ist beispielsweise auch für den Unzulässigkeitsstatbestand der Menschenwürdeverletzung nach § 4 Abs. 1 Satz 1 Nr. 8 JMStV weitgehend anerkannt, der lediglich in engen Grenzen bzw. in Extremfällen Anwendung finden soll.<sup>31</sup>

### Mögliche Kriterien für die Bewertung im Einzelfall

Der vorstehende kurze Überblick hat gezeigt, dass in der Judikatur und der BPjM-Spruchpraxis zumeist auf ältere Rechtsprechung des BVerwG Bezug genommen wird, die noch zur alten Rechtslage des Gesetzes zur Bekämpfung jugendgefährdender Schriften (GjS) ergangen ist. Dennoch können bei systematischer Auswertung der Rechtsprechung, der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), der Rechtsliteratur sowie bei Anlegung rechtsmethodischer Auslegungsgrundsätze einige Kriterien herausgearbeitet werden, welche im Rahmen einer Gesamtbewertung des Vorliegens eines den Krieg verherrlichenden Charakters eines Sendeinhalts berücksichtigt werden können.

Zunächst können folgende *allgemeine Grundsätze* bei der Beurteilung eines Medieninhalts im Hinblick auf einen den Krieg verherrlichenden Charakter herangezogen werden:

- Nach einer allgemeinen „Faustformel“ der Rechtsprechung werden Medieninhalte erfasst, die den Krieg als solchen derart posi-

**26**  
Vgl.: Berger: MMR 2003, 773, 774; Schultze: MMR 1998, 182, 183

**27**  
Vgl.: Mynarik: Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien, 2006, S. 75f.

**28**  
Vgl.: BVerfGE 13, 54, 80; 30, 336, 347f.; 35, 202, 222f.; 77, 65, 74; 90, 60, 97

**29**  
Vgl. auch: Di Fabio: Der Schutz der Menschenwürde durch Allgemeine Programmgrundsätze, 1999, S. 94; Schraut: Jugendschutz und Medien, 1993, S. 46ff.; Mynarik: A. a. O., S. 229

**30**  
Vgl.: Mynarik: A. a. O., S. 229; siehe auch: Di Fabio: A. a. O., S. 94

**31**  
Vgl.: Di Fabio: A. a. O., S. 94; Hartstein/Ring/Kreile/Dörr/Stettner: A. a. O. § 4 Rn. 33; Nikles/Roll/Spürck/Umbach: A. a. O. § 4 JMStV Rn. 22; Scholz/Liesching: A. a. O. § 4 JMStV Rn. 12

tiv bewerten, dass er nach dem Gesamteindruck als anziehend, reizvoll, als romantisches Abenteuer oder als wertvoll erscheint oder auch als eine hervorragende, auf keinem anderen Gebiete zu erreichende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten oder der Krieg auch nur als eine einzigartige Möglichkeit erscheint, Anerkennung, Ruhm oder Auszeichnung zu gewinnen.

- Bei der Beurteilung des Vorliegens einer Kriegsverherrlichung sind aufgrund des weitreichenden Eingriffs in die Kommunikationsfreiheiten (Art. 5 Abs. 1 GG) durch das Absolutverbot des § 4 Abs. 1 Satz 1 Nr. 7 JMStV grundsätzlich strenge Maßstäbe anzulegen bzw. hohe Anforderungen zu stellen. Das Verbot ist also im Allgemeinen eher eng auszulegen.
- Die bloße Glorifizierung von Kriegsparteien, Kriegsführern oder Soldaten begründet allein noch keine Verherrlichung des Krieges. Gleiches gilt, wenn nur Kriegsmaterial, Kriegswaffen, Waffengattungen und -systeme verherrlicht werden. Derartige Inhalte können aber ein Indiz im Rahmen der Gesamtbewertung für die Bejahung einer Kriegsverherrlichung sein (siehe unten).
- Die Verharmlosung des Krieges z. B. durch bloßes Ausblenden der Kriegsfolgen und Verschweigen der Opfer und des Leids der Menschen genügt nicht per se für die Bejahung einer Kriegsverherrlichung im Sinne des § 4 Abs. 1 Satz 1 Nr. 7 JMStV. Derartige Inhalte können aber ein Indiz im Rahmen der Gesamtbewertung für die Bejahung einer Kriegsverherrlichung sein (siehe unten).

Vor allem dann, wenn es in Medieninhalten an uneingeschränkten und deutlichen Lobpreisungen des Krieges als solchem fehlt, kann die Bewertung des Vorliegens eines den Krieg verherrlichenden Charakters schwierig sein. In solchen Fällen kann eine Auslegung aber anhand von Indizien oder Gesichtspunkten erfolgen, die für eine Kriegsverherrlichung sprechen. Dabei ist aber zu berücksichtigen, dass nicht bereits das Vorliegen eines oder mehrerer Indizien zwingend zur Bejahung einer Kriegsverherrlichung führen muss. Vielmehr ist auf der Grundlage aller Auslegungsgrundsätze und Kriterien eine Gesamtbewertung für den Einzelfall dahin gehend vorzunehmen, ob sich aus den einzelnen Bewertungselementen die Gesamtaussage einer Glori-

fizierung des Krieges als solchem ergibt. Dabei ist vor allem in den Blick zu nehmen, dass vor dem Hintergrund der weitreichenden Einschränkungen des Absolutverbots des § 4 Abs. 1 Satz 1 Nr. 7 JMStV eher hohe Anforderungen an das Vorliegen einer Kriegsverherrlichung zu stellen sind.

*Indizien für das Vorliegen einer Kriegsverherrlichung sind insbesondere:*

- Kriegerische Mittel werden allgemein oder zur Durchsetzung bestimmter ideologischer oder religiöser Weltanschauungen als gerechtfertigt oder als generell legitimes Mittel zur Durchsetzung eigener Interessen dargestellt. Dies gilt insbesondere dann, wenn auch die Völkerrechtswidrigkeit kriegerischer Handlungen (Angriffs- bzw. Präventivkrieg) als legitim oder „im Einzelfall notwendig“ dargestellt wird.
- Die propagandistische oder sonst positiv wertende Darstellung von Waffen, Waffengattungen oder -systemen, die vor allem im Krieg zum Einsatz kommen. Dem Kriterium ist dann besonderes Gewicht beizumessen, wenn Darstellungen des Waffeneinsatzes im Krieg gezeigt werden und sich gerade hierauf positive Wertungen oder sonstige Aussagen beziehen.
- Die Darstellung des Einsatzes von Kriegswaffen oder von kriegerischen Kampfhandlungen wird mit ästhetisierenden stilistischen Mitteln (wie z. B. Zeitlupe und Nahaufnahme von Kriegswaffen während ihres Einsatzes, reißerischer Musik, Intonieren von Kampfliedern mit stimulierender, aggressiver Tendenz) in einen positiven, bejahenden Kontext gestellt.
- Die Bagatellisierung oder das Ausblenden von negativen Folgen des Krieges (z. B. Tod und Verstümmelung von Soldaten, Leiden der Zivilbevölkerung). Dem Kriterium ist dann besonderes Gewicht beizumessen, wenn über das bloße Verschweigen negativer Kriegerscheinungen und -folgen hinaus diese durch explizite Aussagen verharmlost (z. B. „halb so schlimm“, „kein Beinbruch“) oder durch zynisch-humorvolle Kommentierung verniedlicht oder in ihrer Bedeutung herabgewürdigt werden.
- Zwar werden negative Folgen des Krieges nicht ausgeblendet, entsprechende Darstellungen werden aber stilistisch zur Glorifizierung z. B. des Soldatentods als ehrenvoll, hel-

- denhaft oder als besondere Auszeichnung pathetisch überhöht.
- Die im Rahmen des betreffenden Medieninhalts dargestellten politischen Konfliktmuster weisen einen hohen Realitätsbezug auf und die Kriegsakteure werden nicht nur abstrakt, sondern derart „personifiziert“ dargestellt, dass eine Identifikationsmöglichkeit des Zuschauers anzunehmen ist.
  - Unkritische bzw. positiv wertende Aussagen über den Krieg oder einzelne Kriegshandlungen werden von Personen gemacht, die aus Sicht von (insbesondere jugendlichen) Zuschauern als Identifikationsfigur oder Sympathieträger wahrgenommen werden können. Dem Kriterium ist dann besonderes Gewicht beizumessen, wenn die betreffenden Aussagen z. B. durch bildliche Darstellungen oder zustimmende Wertungen eines Dokumentarsprechers vermeintlich bestätigt und/oder unterstützt werden und hierdurch den problematischen Aussagen aus Sicht des Zuschauers eine besonders hohe Glaubwürdigkeit und/oder Authentizität verliehen wird.
  - Unkritische Wiedergabe von propagandistischen Filmen oder Filmsequenzen aus der Zeit des Nationalsozialismus, die kriegsglorifizierende Botschaften unkommentiert auf eine Weise wiedergeben, dass trotz des historischen Kontextes eine vereinnahmende Wirkung insbesondere auf jugendliche Zuschauer im Hinblick auf eine bejahende Einstellung zum Krieg anzunehmen ist.

Schließlich sind aber nach den von Rechtsprechung und Schrifttum entwickelten Grundsätzen, wie sie oben in Kürze dargestellt wurden, auch einzelne Gesichtspunkte bzw. Indizien zu benennen, die eher *gegen das Vorliegen eines kriegsverherrlichenden Charakters* sprechen. Dies sind insbesondere:

- Die Medieninhalte sind insgesamt von einer sachlich, unpathetisch-nüchternen Darstellung der betreffenden (Kriegs-)Ereignisse, Verhältnisse und Verhaltensweisen getragen, so dass erkennbar die Intention objektiver Dokumentation und/oder Berichterstattung im Vordergrund steht.
- Kriegerische Aktionen werden überwiegend nur abstrakt (z. B. Visualisierung von Truppenbewegungen auf einer Schlachtkarte, stark abstrahierte Darstellung in Animati-

onsfilmen) dargestellt, so dass hierdurch nach dem Gesamteindruck in erster Linie strategische oder historisch-dokumentarische Aspekte der Darstellung im Vordergrund stehen.

- Im Zusammenhang mit der (auch positiv wertenden) Darstellung von Kriegswaffen werden detailliert technische Daten zur Funktionsweise, Navigation und zu Einsatzvoraussetzungen genannt, so dass nach dem Gesamteindruck technische Ausführungen im Vordergrund stehen.
- Es besteht nur ein geringer oder gar kein Realitäts- und Aktualitätsbezug in Bezug auf Kriegsdarstellungen, etwa weil es sich um fiktionale, realitätsfremde Inszenierungen (z. B. intergalaktischer Krieg gegen Außerirdische) oder historische Bezüge (Schlachten in der Antike) handelt.
- Es wird auch der Darstellung negativer Kriegsfolgen Raum gegeben (z. B. Zeigen von Kriegsopfern, Toten und Verletzten, Leiden und Angstzustände der Soldaten und/oder der Zivilbevölkerung).
- Es wird (zumindest auch) die Fehlbarkeit eingesetzter Kriegswaffen und kriegerischer Angriffsakte gezeigt und/oder es werden die lebensbedrohlichen Risiken von Kriegseinsätzen für beteiligte Soldaten und unbeteiligte Zivilisten deutlich.

Dr. Marc Liesching ist  
Rechtsanwalt in München  
und juristischer Sach-  
verständiger bei der  
Freiwilligen Selbstkontrolle  
Fernsehen (FSF).



# Jugendkriminalität im Spiegel der Polizeilichen Kriminalstatistik 2006

## Trugbild oder realistische Bestandsaufnahme?

Hendrik Schneider

Wie bereits im Vorjahr dokumentieren die Daten der Polizeilichen Kriminalstatistik (PKS) auch für das Berichtsjahr 2006 einen moderaten Rückgang der Straftatenzahlen sowie der Anzahl der Tatverdächtigen pro 100.000 Einwohner derselben Altersgruppe. Dieser Trend gilt auch für die in der PKS als Tatverdächtige registrierten Kinder, Jugendlichen und Heranwachsenden, deren Delinquenzbelastung im Hellfeld ebenfalls als „nicht mehr besorgniserregend“ eingestuft wird. Der Beitrag informiert über Struktur, Umfang und Entwicklung der Jugendkriminalität und benennt die wesentlichen, bei der Analyse der PKS zu beachtenden „Verzerrungsfaktoren“.

Ohne große Resonanz der Massenmedien ist im vergangenen Frühjahr die Polizeiliche Kriminalstatistik (PKS) für das Berichtsjahr 2006 der Öffentlichkeit vorgestellt worden. Da sich schlechte Nachrichten – vor allem über die Entwicklung der Jugendkriminalität – besser verkaufen als gute Nachrichten (vgl. die bei Spieß 2004 und Meyer 2001, S. 99 ff. angeführten Beispiele), verrät das geringe Interesse der Medien an der aktuellen PKS die Gesamttendenz der in ihr veröffentlichten Daten: Die PKS 2006 gibt auch nach einer Presseerklärung von Bundesinnenminister Dr. Schäuble „keinen Anlass zur Besorgnis im Hinblick auf die Entwicklung der Kriminalität in Deutschland“. Wie bereits im Vorjahr sei vielmehr eine steigende Aufklärungsquote bei teils konstanter, teils rückläufiger Straftatenzahl festzustellen. Nach Schäuble seien die Daten der PKS sogar ein Beleg

dafür, dass Deutschland auch „unter Berücksichtigung der allgemein bekannten globalen Rahmenbedingungen, die ständig höhere Anforderungen an eine effektive Verbrechensbekämpfung“ stellten, zu den sichersten Ländern der Welt gehöre.

Die PKS ist ein Tätigkeitsnachweis der Polizei, der für die alte Bundesrepublik seit 1953 und für das vereinigte Deutschland seit 1993 in vergleichbarer Form vorliegt (Schwind 2007, § 2 Rn. 4 ff.; BKA 2007, S. IV). Sie erfasst nur die der Polizei bekannt gewordenen und durch sie bearbeiteten Straftaten und gibt daher Aufschluss über das „Hellfeld“ der registrierten Kriminalität in Deutschland (Heinz 1999, S. 730; ders. 2005). Von der PKS werden außerdem nicht alle Straftaten erfasst. Nicht aufgeführt sind z. B. Staatsschutzdelikte, Verkehrsdelikte (mit Ausnahme der Verstöße gegen §§ 315,

**»Die PKS enthält Angaben über Art und Zahl der bekannt gewordenen Straftaten, die Aufklärungsquote bei den einzelnen Delikten, Tatort und Tatzeit, Opfer und Schäden und differenziert bei den ermittelten Tatverdächtigen insbesondere nach Alter, Geschlecht und Nationalität.«**

315b StGB und § 22a StVG) und Straftaten, die außerhalb der Bundesrepublik Deutschland begangen wurden.

Die PKS enthält Angaben über Art und Zahl der bekannt gewordenen Straftaten, die Aufklärungsquote bei den einzelnen Delikten, Tatort und Tatzeit, Opfer und Schäden und differenziert bei den ermittelten Tatverdächtigen insbesondere nach Alter, Geschlecht und Nationalität. Da die Polizei gemäß §§ 163 Abs. 1, 152 Abs. 2 StPO verpflichtet ist, jedem strafrechtlich relevanten Tatverdacht nachzugehen, und nur die Staatsanwaltschaft befugt ist, das Verfahren aufgrund von fehlender Strafmündigkeit (§ 19 StGB) einzustellen, dokumentiert die PKS als einzige der Kriminalstatistiken auch die von Kindern (Personen unter 14 Jahren) begangenen rechtswidrigen Taten (Göppinger-Maschke 2008; BKA 2007, S. 72).

**Tabelle 1:**

**Tatverdächtige nach Alter und Geschlecht** (Quelle: BKA 2007, S. 72, 99)

Altersgruppe	Insgesamt	Tatverdächtigenbelastungsziffer	Männlich	Weiblich
<b>Kinder</b>	<b>100.487 = 4,4 %</b>	<b>1.819</b>		
8 bis unter 10	10.597	588	79,5 %	20,5 %
10 bis unter 12	22.934	1.333	75,9 %	24,1 %
12 bis unter 14	62.135	3.475	67,8 %	32,2 %
<b>Jugendliche</b>	<b>278.447 = 12,2 %</b>	<b>6.799</b>	72,5 %	27,5 %
14 bis unter 16	126.661	6.401	67,8 %	32,2 %
16 bis unter 18	151.786	7.176	76,3 %	23,7 %
<b>Heranwachsende</b>	<b>241.824 = 10,6 %</b>	<b>7.618</b>	79,2 %	20,8 %
18 bis unter 21				
<b>Erwachsene</b>	<b>1.662.369 = 72,8 %</b>	<b>2.138</b>	76,3 %	23,7 %
21 bis unter 23	144.647	6.678	79,1 %	20,9 %
23 bis unter 25	130.824	5.641	78,9 %	21,1 %
25 bis unter 30	263.934	4.462	78,6 %	21,4 %
30 bis unter 40	427.489	2.929	77,1 %	22,9 %
40 bis unter 50	359.820	2.333	75,2 %	24,8 %
50 bis unter 60	191.923	1.682	73,9 %	26,1 %
60 und älter	143.732	661	70,1 %	29,9 %

### Jugendkriminalität im Jahr 2006

2006 wurden 6.304.223 Straftaten erfasst und 3.492.933 als aufgeklärt registriert. 2.283.127 Personen (das sind 30.009 = -1,3 % weniger als im Vorjahr) wurden insgesamt als Tatverdächtige ermittelt (BKA 2007, S. 72). Unterteilt nach Alter und Geschlecht ergibt sich folgendes Bild der registrierten Tatverdächtigen in Deutschland (s. Tabelle 1):

Die Tatverdächtigenbelastungsziffern, das heißt die Anzahl der ermittelten Tatverdächtigen pro 100.000 Einwohner der jeweiligen Altersgruppe zeigt deutlich, dass die Alterskurve für beide Geschlechter „linksschief und eingipfelig“ verläuft (Heinz 2005). Mit Beginn der Pubertät steigt die Kurve rasch an und erreicht im Alter zwischen 18 und unter 21 Jahren mit 7.618 ermittelten Tatverdächtigen pro 100.000 der altersgleichen Wohnbevölkerung ihren Höhepunkt. Ab dem 25. Lebensjahr beginnt sie merklich zu fallen und läuft ab dem 40. Lebensjahr allmählich aus. Bei einer Differenzierung der Tatverdächtigenbelastungsziffer nach Geschlecht zeigt sich, dass der Gipfel der Kriminalitätsbelastung der Frauen im Lebensalter geringfügig vor dem der Männer liegt. Bei den Männern haben die Heranwachsenden mit 11.776, bei den Frauen hingegen bereits die 14- bis unter 16-Jährigen mit 4.331 die jeweils höchste Tatverdächtigenbelastungsziffer. In allen Altersgruppen zeigt die Statistik, dass die registrierte Kriminalität hauptsächlich „Män-

nerkriminalität“ darstellt. Der überwiegende Teil der Kriminalität (72,8 %) wird – wie die Statistik zeigt – nicht von Jugendlichen oder Heranwachsenden, sondern von Erwachsenen verübt. Allerdings ergeben sich sowohl in Bezug auf die Altersverteilung als auch im Hinblick auf das Geschlecht der Tatverdächtigen erhebliche Unterschiede zwischen den einzelnen Delikten.

So zeigt sich bei einer Analyse der Anteile der hier interessierenden Altersgruppe an der Gesamtzahl der ermittelten Tatverdächtigen eine überdurchschnittliche Belastung vor allem bei den Raubdelikten und bei Sachbeschädigung. Bei diesen Delikten handelt es sich bei über der Hälfte der ermittelten Tatverdächtigen um Personen unter 21 Jahren (dabei mehrheitlich um Personen männlichen Geschlechts). Bei den Rauschgiftdelikten sind es über 30 %. Männliche Kinder stellen über 10 % der Tatverdächtigen bei Brandstiftung/Herbeiführen ei-

ner Brandgefahr und bei Sachbeschädigung dar. Überdurchschnittlich hoch liegen die Anteile männlicher jugendlicher Tatverdächtiger neben Raub und Sachbeschädigung auch bei Diebstahl, insbesondere, sofern dieser unter erschwerenden Umständen begangen wurde. Die männlichen Heranwachsenden weisen vor allem bei Rauschgiftdelikten, Raub, Diebstahl unter erschwerenden Umständen sowie gefährlicher und schwerer Körperverletzung einen überdurchschnittlichen Tatverdächtigenanteil auf. Die sehr schweren Taten wie z. B. Mord, Totschlag, Körperverletzung mit Todesfolge werden aber weit überwiegend von Erwachsenen begangen.

Die aufgeklärte Delinquenz von Kindern, Jugendlichen und Heranwachsenden setzt sich wie folgt zusammen (BKA 2007, S. 88 f.). Bei Mädchen unter 14 Jahren handelt es sich mit 68,2 % weitgehend um Diebstahl (überwiegend um Ladendiebstahl). Auffällig waren au-

**»Der überwiegende Teil der Kriminalität wird – wie die Statistik zeigt – nicht von Jugendlichen oder Heranwachsenden, sondern von Erwachsenen verübt.«**

ßerdem Körperverletzungen (12,4 %) und Sachbeschädigung (8,7 %). Die gleichaltrigen Jungen wurden ebenfalls vor allem wegen einfachen Diebstahls (47,4 %) und Diebstahls unter erschwerenden Umständen (7,8 %) registriert. Im Gegensatz zu den Mädchen begehen die Jungen etwas häufiger Sachbeschädigung (21,3 %) als Körperverletzungen (20,3 %). Bei den ermittelten Jugendlichen und noch deutlicher bei den Heranwachsenden nimmt die Varianz des deliktischen Verhaltens zu. So gewinnt insbesondere Betrug mit zunehmendem Alter bei beiden Geschlechtern an Bedeutung. Trotz insgesamt rückläufiger Tendenz in 2006 nehmen bei männlichen und weiblichen Jugendlichen und Heranwachsenden auch Rauschgiftdelikte eine bedeutende Rolle ein. Bei den männlichen und weiblichen Jugendlichen steht der Diebstahl an erster Stelle der verwirklichten Delikte (Männer 43,9 %, Frauen 52 %). An zweiter Stelle steht Körperverletzung (Männer 28,6 %, Frauen 18,9 %). Bei den Männern folgen Sachbeschädigung (21,6 %), Rauschgiftdelikte (9,7 %) und Betrug (9,1 %). Bei den Frauen ist die Reihenfolge anders: Nach der Körperverletzung folgen Betrug (14,7 %) und Sachbeschädigung (6,1 %). Rauschgiftdelikte stehen erst an fünfter Stelle (4,3 %). Bei den heranwachsenden Männern steht Körperverletzung an erster Stelle (28,2 %), gefolgt von Diebstahl (27,2 %), Rauschgiftdelikten (20,4 %) und Betrug (17,9 %). Weibliche Heranwachsende begehen vor allem Betrug (33,3 %), Diebstahl (27,3 %), Körperverletzung (14,5 %) und Rauschgiftdelikte (9,3 %).

### Entwicklung der Jugendkriminalität

Die Gesamtentwicklung der Altersgruppe tatverdächtiger Kinder, Jugendlicher und Heranwachsender ist in Deutschland ebenso wie in anderen europäischen Ländern und in Nordamerika durch einen kontinuierlichen Anstieg

**»Nach einem Abwärtstrend in der zweiten Hälfte der 80er Jahre mit einem Tiefstand im Jahr 1988 war die Kinder-, Jugend- und Heranwachsendenkriminalität insbesondere seit der Wiedervereinigung zunächst deutlich angestiegen. Seit ihrem Höchststand im Jahr 1998 (bzw. 2004) sind die Zahlen wieder deutlich rückläufig.«**

**Tabelle 2:**  
Entwicklung der Tatverdächtigen seit 1993 (Quelle: BKA 2007, S. 74 ff.)

Jahr	Kinder	Jugendliche	Heranwachsende
1993	88.276	207.944	208.040
1994	100.077	223.551	196.437
1995	116.619	254.329	207.136
1996	131.010	277.479	219.928
1997	144.260	292.518	226.279
1998	<b>152.774</b>	<b>302.413</b>	237.073
1999	150.626	296.781	240.109
2000	145.834	294.467	247.586
2001	143.045	298.983	246.713
2002	134.545	297.881	245.761
2003	126.358	293.907	247.456
2004	115.770	297.087	<b>250.534</b>
2005	103.124	284.450	247.450
2006	100.487	278.447	241.824

in den Nachkriegsjahrzehnten gekennzeichnet, wobei jedoch Plateaubildungen und Wellenbewegungen über die einzelnen Jahrzehnte zu verzeichnen sind: Nach einem Abwärtstrend in der zweiten Hälfte der 80er Jahre mit einem Tiefstand im Jahr 1988 war die Kinder-, Jugend- und Heranwachsendenkriminalität insbesondere seit der Wiedervereinigung zunächst deutlich angestiegen. Seit ihrem Höchststand im Jahr 1998 (bzw. 2004) sind die Zahlen wieder rückläufig (s. Tabelle 2).

Da der Anstieg nicht auf die absoluten Fallzahlen beschränkt war, sondern sich insbesondere auch an der Entwicklung der Tatverdächtigenbelastungsziffern der jeweiligen Altersgruppen ablesen ließ, kann die Entwicklung seit 1993 auch nicht auf das Bevölkerungswachstum infolge der Wiedervereinigung zurückgeführt werden (vgl. BKA 2007, S. 99). Der Anstieg hat sich allerdings beginnend im Jahr 1999 insgesamt auch insoweit nicht mehr fortgesetzt. Vielmehr sind die Tatverdächtigenbe-

lastungsziffern der deutschen Kinder (ab 8 Jahre) seit 1999 von 2.417 auf 1.819 im Jahr 2006, der Jugendlichen von ihrem Höchststand im Jahr 2001 von 7.416 auf 6.799 im Jahr 2006 und der Heranwachsenden seit ihrem Höchststand im Jahr 2004 von 7.921 auf 7.618 im Jahr 2006 gefallen.

Der Rückgang der Tatverdächtigen ist vor allem auf rückläufige Zahlen bei den Eigentumsdelikten (verschiedene Tatbegehungsvarianten des Diebstahls) zurückzuführen. Darüber hinaus ist auch ein Rückgang bei schwerwiegenden Gewaltdelikten (Tötungen, aber auch Raubtaten) zu verzeichnen. Anstiege lassen sich allerdings bei Körperverletzungstaten und Verstößen gegen das Betäubungsmittelgesetz (vor allem im Zusammenhang mit Cannabis) feststellen (Bundesministerium des Innern/Bundesministerium der Justiz 2006, S. 354).

### Verzerrungsfaktoren und notwendige Ergänzungen

Wie bereits eingangs erwähnt, ist bei der Interpretation dieser Daten zu berücksichtigen, dass es sich bei der Polizeilichen Kriminalstatistik in erster Linie um einen Tätigkeitsbericht der Polizei handelt. Die Daten unterliegen daher vielfältigen Verzerrungsfaktoren, die ihre Aussagekraft maßgeblich relativieren. Zu nennen sind insbesondere folgende Gesichtspunkte:

- Die Daten der PKS enthalten keine Aussagen über das Dunkelfeld. Die in der PKS in Längsschnittanalysen aufgezeichneten Entwicklungen, wie z. B. der oben festgestellte Anstieg der Jugenddelinquenz zwischen 1993 und 1999, können daher auch auf die Veränderung der Dunkelzifferrelation (Verhältnis zwischen den polizeilich bekannt gewordenen und den nicht bekannt gewordenen Straftaten) zurückzuführen sein (näher Schwind 2007, § 2 Rn. 71 ff.). Verändert sich z. B. das Anzeigeverhalten der Bevölkerung oder die Kontrollintensität der Polizei (etwa im Zusammenhang mit der Errichtung von Sondereinsatzgruppen zur Ermittlung von Kinder- und Jugenddelinquenz), so ist eine Verschiebung der Grenzen zwischen Hell- und Dunkelfeld zu erwarten, ohne dass damit eine Änderung des Umfangs der tatsächlichen Kriminalität verbunden sein muss. Im Zusammenhang mit der Erklärung massenstatistischer Entwicklungsverläufe in der Kriminalitätsbelastung der hier interessierenden Altersgruppe wird in der kriminologischen Literatur häufig auf diesen Effekt verwiesen. Gegenüber Kindern, Jugendlichen und Heranwachsenden habe die Bereitschaft zur Anzeige insbesondere dann zugenommen, wenn Täter und Opfer unterschiedlichen Ethnien zugehörig seien (Karstedt 2000). Außerdem führten die dramatisierende Kriminalitätsberichterstattung in den Massenmedien ebenso wie die verschiedenen Programme zur „Ächtung von Gewalt“ zu einer Sensibilisierung und veränderten Wahrnehmung der Jugendkriminalität, die sich wiederum in einer vermehrten Anzeigebereitschaft niederschläge (Göppinger-Maschke 2008). Da auch die Anzeigebereitschaft keine konstante Größe darstellt, könnte der gegenwärtige Rückgang der Tatverdächtigenbelastungszahlen im Bereich der Jugendkriminalität auch auf eine Interessenverschiebung der Bevölkerung zurückzuführen sein. Die Geschehnisse um den 11. September 2001 lassen die mediale Berichterstattung über „Monsterkids“ zunehmend in den Hintergrund treten, so dass auch insoweit ein Einfluss auf das Kontroll- und Anzeigeverhalten nicht auszuschließen ist. Natürlich ist es auch denkbar, dass vor 1999 ein realer Anstieg und nach 1999 ein realer Rückgang der Kriminalitätsbelastung eingetreten ist. Da diese Effekte aber unbekannt und weitgehend unerforscht sind, bleibt letztlich offen, ob und inwieweit ein Rückschluss von der registrierten Kriminalität auf die Kriminalitätswirklichkeit möglich ist.
- Da die Erfassung in der PKS vorrangig anhand gesetzlicher Tatbestände erfolgt, ist es nicht möglich, den konkreten Unrechtsgehalt des verwirklichten Delikts zu berücksichtigen. Wird z. B. ein Kind oder ein Jugendlicher als Tatverdächtiger einer gefährlichen Körperverletzung ermittelt, so kann es sich um eine Messerstecherei, eine „Erdklumpenschlacht“ auf dem Spielplatz oder – unter dem Gesichtspunkt einer als gefährliche Körperverletzung bewerteten gemeinschaftlichen Körperverletzung (§ 224 Abs. 1 Nr. 4 StGB) – um eine Rauferei „zwei gegen einen“ gehandelt haben.
- Die PKS beruht auf dem Erkenntnisstand bei Abschluss der polizeilichen Ermittlungen. Straftaten werden aber häufig von der Polizei schon wegen des unterschiedlichen Ermittlungsstands anders bewertet als von der Staatsanwaltschaft oder den Gerichten. Bereits die Staatsanwaltschaft kann z. B. ein gegen einen in der PKS registrierten Tatverdächtigen eingeleitetes Ermittlungsverfahren mangels Tatverdachts nach § 170 Abs. 2 StPO einstellen oder den Fall unter andere Straftatbestände subsumieren als die Polizei. Auf diese Weise kann leicht aus einer gefährlichen Körperverletzung eine einfache Körperverletzung oder aus einem Raub eine Nötigung werden, ohne dass dies in der PKS berücksichtigt wird. Leider lässt sich die PKS aufgrund unterschiedlicher Erfassungszeiträume und -grundsätze nicht mit der Verurteiltenstatistik der Justiz vergleichen, so dass auch insoweit keine Korrektur des von der PKS gezeichneten Bildes der Kriminalitätssituation möglich ist.
- Schließlich können sich auch Änderungen der Strafgesetzgebung in der Statistik niederschlagen. Hierbei ist zu berücksichtigen, dass das deutsche Strafrecht seit etwa 1970 tendenziell immer schärfer geworden ist und es im erheblichen Umfang Neukriminalisierungen gegeben hat. So ist seit dem 6. Strafrechtsreformgesetz aus dem Jahr 1998 z. B. bereits der Versuch der einfachen Körperverletzung strafbar. In der PKS taucht

die zur Anzeige gebrachte versuchte einfache Körperverletzung somit als Tat auf und kann die Gesamtzahl der registrierten Körperverletzungsdelikte beeinflussen (vgl. auch Schwind 2007, § 2 Rn. 7 zu den Auswirkungen der Einführung der Strafbarkeit der versuchten gefährlichen Körperverletzung im Jahr 1975 auf die Statistik).

Aus diesen Gründen bedürfen die Daten der PKS, wenn man aus dieser Statistik überhaupt Hinweise auf die Kriminalitätsbelastung ableiten will, der Ergänzung und Korrektur. Das wichtigste Mittel ist dabei die Dunkelfeldforschung, die sich überwiegend der Täter- oder Opferbefragung bedient und einen anderen Ausschnitt der Kriminalität erfassen kann als die amtlichen Kriminalstatistiken (näher: Schwind 2007, § 2 Rn. 76 ff.).

Auch bei der Dunkelfeldforschung ergeben sich methodische Probleme. Um Entwicklungsverläufe der Kriminalitätsbelastung nachzeichnen zu können, müssten z. B. über längere Zeiträume in bestimmten Intervallen Replikationsstudien durchgeführt werden, die in Deutschland bislang nur vereinzelt und bereichsspezifisch vorgelegt werden konnten. Fasst man die Ergebnisse der Studien zusammen, so zeigt sich, dass zwar grundsätzlich weniger Delikte angezeigt als tatsächlich begangen werden. Die PKS dokumentiert daher nur die aus dem Wasser ragende „Spitze des Eisbergs“ (Schwind 2007, § 2 Rn. 66a). Das Dunkelfeld (der unter der Wasserlinie befindliche Teil des Eisbergs) ist aber nicht nur deliktsspezifisch unterschiedlich groß, sondern es unterliegt – sofern entsprechende Längsschnittanalysen auf der Grundlage von Replikationsstudien verfügbar sind – einer eigenen Dynamik, die von den zeitgleichen Entwicklungsverläufen im Hellfeld unabhängig ist. In den USA zeigen die vom US Department of Justice veröffentlichten Vergleichsdaten zwischen polizeilichen Registrierungen einerseits (Uniform Crime Report) und zweimal jährlich stattfindenden Opferbefragungen (Befragung von 80.000 Personen im Alter von mindestens 12 Jahren in 43.000 Haushalten) in Bezug auf Gewaltkriminalität andererseits sogar gegensätzliche Entwicklungsverläufe. Während die Anzahl der Gewaltdelikte nach den Hellfelddaten zwischen 1973 und 1990 um 117 % und zwischen 1973 und 2002 um immerhin 70 % gestiegen ist, hat sie im Dunkelfeld im Zeitraum zwischen 1973

und 1990 um 2 % und zwischen 1973 und 2002 um 53 % abgenommen (Spieß 2004). In drei von Schwind und Mitarbeitern in Bochum in den Bezugsjahren 1975, 1986 und 1998 durchgeführten Opferbefragungen (Schwind 2007, § 2 Rn. 54) konnte nachgewiesen werden, dass die Verdoppelung der polizeilich registrierten Fälle von Körperverletzung auf die Verschiebung der Dunkelzifferrelation zurückzuführen war. Während noch im Jahr 1975 einer registrierten Tat sieben Taten im Dunkelfeld gegenüberstanden, war das Verhältnis bei der Untersuchung im Jahr 1998 nur noch eins zu drei.

### Schlussbetrachtungen

Wie es um die Entwicklung der Jugendkriminalität wirklich bestellt ist, kann damit anhand der Daten der PKS nicht festgestellt werden. Die wichtigste und von der Öffentlichkeit am meisten beachtete Kriminalstatistik gibt folglich weder Anlass zu einer Dramatisierung, noch lassen die Daten die Schlussfolgerung zu, man könne angesichts der rückläufigen Fallzahlen auf weitere Anstrengungen zur Verbesserung der Prävention von Jugendkriminalität verzichten. Insoweit kommt es allerdings weniger auf massenstatistische Daten als vielmehr auf den jeweiligen Einzelfall an. Wir wissen zwar, dass Jugendkriminalität ubiquitär ist, bei fast allen Jugendlichen episodenhaft auftritt, um sodann im Verlauf der Persönlichkeitsreife, meistens ohne jede Einwirkung von außen („Spontanremission“) wieder zu verschwinden. In wenigen Ausnahmefällen ist Straffälligkeit aber ein Symptom für vielfältige Anpassungsschwierigkeiten, durch die Chancen günstiger Entwicklungen verringert werden und „traurige“ Biografien entstehen (Beispiele bei Meyer 2001, S. 262 ff. und Bereswill 2006). Diese Problemlagen frühzeitig zu erkennen und ihnen wirksam gegenzusteuern, sollte das Ziel eines diffe-

renzierenden und individualisierten Umgangs mit Jugendkriminalität sein, bei dem seitens der beteiligten Instanzen interdisziplinäre Perspektiven fruchtbar gemacht werden, vorurteilsfrei und unbürokratisch interinstitutionelle Kooperation stattfindet und durch Fortbildung und Qualitätssicherung eine helfende, aber nicht stigmatisierende und ausgrenzende Sozial- und Kriminalpolitik verwirklicht wird (vgl. zu alledem Bock 2006).

### Literatur:

#### Bereswill, M.:

*Begrenzte Autonomie. Die biographische Erfahrung von Geschlossenheit zwischen Bindung und Bindungslosigkeit.* In: DVJJ (Hrsg.): Verantwortung für Jugend. Dokumentation des 26. Deutschen Jugendgerichtstages vom 25.–28. September 2004 in Leipzig. Bad Godesberg 2006, S. 240–261

#### Bock, M.:

*Angewandte Kriminologie in der Interventionsplanung von Straffälligen.* In: Forum für Kinder- und Jugendpsychiatrie; Psychosomatik und Psychotherapie, 16/2006, S. 58–85

#### Bundeskriminalamt [BKA] (Hrsg.):

*Polizeiliche Kriminalstatistik 2006. Bundesrepublik Deutschland.* Wiesbaden 2007. Abrufbar unter: [www.bka.de/pks/pks2006/index2.html](http://www.bka.de/pks/pks2006/index2.html)

#### Bundesministerium des Innern/Bundesministerium der Justiz:

*Zweiter Periodischer Sicherheitsbericht 2006*

#### Göppinger-Maschke, H.:

*Kriminologie.* München 2008 [6. Auflage, im Druck]

#### Heinz, W.:

*Gewaltkriminalität in Deutschland.* In: W. Feuerhelm/H.-D. Schwind/M. Bock (Hrsg.): Festschrift für Alexander Böhm. Berlin/New York 1999, S. 721–750

#### Heinz, W.:

*Kriminalität in Deutschland unter besonderer Berücksichtigung der Jugend- und Gewaltkriminalität [Konstanzer Inventar Kriminalitätsentwicklung].* Konstanz 2005

#### Karstedt, S.:

*Zwischen Spaß und Schock. Vom vernünftigen Umgang mit jugendlichen Straftätern.* In: pd-spezial 2000, S. 2–15

#### Meyer, A.:

*Qualitative Forschung in der Kriminologie. Die Hallenser Biographiestudie zur Jugendgewalt.* Frankfurt am Main u. a. 2001

#### Schwind, H.-D.:

*Kriminologie. Eine praxisorientierte Einführung mit Beispielen.* Heidelberg 2007 [17. Auflage]

#### Spieß, G.:

*Jugendkriminalität in Deutschland. Kriminalstatistische und kriminologische Befunde.* Konstanz 2004

**»Die wichtigste und von der Öffentlichkeit am meisten beachtete Kriminalstatistik gibt folglich weder Anlass zu einer Dramatisierung, noch lassen die Daten die Schlussfolgerung zu, man könne angesichts der rückläufigen Fallzahlen auf weitere Anstrengungen zur Verbesserung der Prävention von Jugendkriminalität verzichten.«**

Dr. Hendrik Schneider ist Professor für Strafrecht, Strafprozessrecht, Kriminologie, Jugendstrafrecht und Strafvollzugsrecht an der Juristenfakultät der Universität Leipzig.



# Baustellen für den Jugendschutz

## Pornographie im TV-Kabel, Sex via Satellit, Videos aus dem Internet

Tilman P. Gangloff

**Glaubwürdigkeit ist ein fragiles Gut. Das gilt auch und gerade für den Jugendschutz: Restriktive Maßnahmen lassen sich kaum rechtfertigen, wenn es anderswo einen mühelosen Zugang zu den gleichen Inhalten gibt. In Deutschland gilt das vor allem für drei Bereiche: In den Digitalpaketen verschiedener Kabelgesellschaften werden immer wieder Filme gezeigt, die sämtliche Pornographiekriterien erfüllen. Gleiches gilt für Videoplattformen wie MyVideo oder Clipfish. Und über Satellit lassen sich digital diverse Sender empfangen, deren Inhalt nicht nur geschmacklos ist, sondern teilweise auch gegen die Menschenwürde verstößt.**

## Vorsprung durch Rechtsbruch

### Playboy weiß, was Männer wünschen

Die Verärgerung kann man gut verstehen: Da bemüht sich ein Sender, alle Jugendschutzaufgaben gewissenhaft zu erfüllen, während sich die Konkurrenz fröhlich über die Gesetze hinwegsetzt. „Vorsprung durch Rechtsbruch“ nennt Andreas Fischer, Geschäftsführer der Beate Uhse TV GmbH, dieses Verhalten: Sender wie The Adult Channel oder Blue Hustler zeigen regelmäßig Filme, die eindeutig die Kriterien für Pornographie erfüllen. Während der Zugang zum „Vollerotik“-Angebot Blue Movie, das ebenso wie Beate Uhse TV zur Erotic Media AG gehört, nur über ein kompliziertes Altersverifikationssystem möglich ist, genügt für Blue Hustler die Eingabe einer PIN-Nummer. Das entspricht zwar nicht hiesigen Gepflogenheiten und erst recht nicht der Mediengesetzgebung, doch die Rechtslage ist verzwickelt: Die Sendelizenzen für die Pornosender stammen nicht etwa aus Deutschland, sondern aus Großbritannien. Nach EU-Recht genügt es, wenn ein Sender in einem Mitgliedsstaat zugelassen ist; dann darf er in anderen EU-Ländern nicht diskriminiert werden. Das ist zwar keine Erlaubnis, gegen das im jeweiligen Land geltende Recht zu verstoßen, doch Sanktionen sind offenbar schwierig. Die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) hat diesen beschwerlichen Weg

schon einmal beschritten, um gegen den Adult Channel vorzugehen. Das Verfahren quälte sich über zwei bis drei Jahre und endete schließlich ohne Ergebnis. Kein Wunder, schließlich ist schon allein der Instanzenweg eindrucksvoll: Mit der Staatskanzlei des Bundeslands, in dem der jeweilige Kabelnetzbetreiber lizenziert ist, dem Bundesbeauftragten für Kultur und Medien und der Europäischen Kommission sind gleich mehrere gewichtige Institutionen beteiligt. Eine KJM-Mitarbeiterin erinnert sich an das „mehrfache Hin und Her, immer wieder fehlten Unterlagen, und schließlich ist das Verfahren bei der EU versandet. Dort betrachtet man die Verfolgung von Pornographie offenbar nicht als Hauptaufgabe.“ Trotzdem wird die KJM laut ihrem Vorsitzenden Wolf-Dieter Ring ein erneutes Verfahren anstrengen.

Ein Punkt kommt dabei laut Ring erschwerend hinzu: „Gerade der Begriff der Pornographie wird in den einzelnen Ländern unterschiedlich ausgelegt.“ Oder anders gesagt: In Deutschland sind die Kriterien besonders streng. Und sie sind selbst für den Fachmann nicht einfach zu durchschauen. Eindeutig ist nur der Gesetzestext: § 184 StGB verbietet die Abgabe von pornographischen Schriften an Kinder und Jugendliche. Pornographie darf daher

weder im Versandhandel noch am Kiosk verkauft werden. Ebenso verboten ist die öffentliche Vorführung sowohl in Kinos wie auch im Fernsehen. Doch das StGB lässt offen, wo Erotik aufhört und Pornographie anfängt, weil Fragen der Moral dynamischen Prozessen unterliegen.

1969 hat der Bundesgerichtshof (BGH) ein Urteil erlassen, das bis heute als Vorgabe dient. Es ging damals um die Frage, ob der Roman *Die Memoiren der Fanny Hill* pornographisch sei. Als Definition gilt seither: „Die Beteiligten werden unter Hintanstellung sämtlicher zwischenmenschlicher Beziehungen auf die Rolle des jederzeit austauschbaren Sexualobjekts reduziert. Sexuelle Vorgänge werden grob anreißerisch in den Vordergrund gerückt.“ Die Prüfer der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) begutachten daher u. a., wie das Verhältnis der Sexualpartner zueinander ist, ob es eine Beziehung gibt oder das Verhältnis nur auf Ausbeutung beruht. Deshalb verwendet man bei Beate Uhse TV viel Zeit und Phantasie darauf, den Sexfilmen eine Geschichte zu geben. Begegnen sich ein Mann und eine Frau, beide einander wildfremd, in einer Disco und fallen kurz darauf übereinander her, so klingt das bei Beate Uhse TV aus dem Off in etwa so: „Nach vielen Jahren traf ich zufällig meinen

einstigen Klassenkameraden Martin wieder. Früher war ich viel zu schüchtern, um ihm meine Liebe zu gestehen, aber nun verzehrte uns das Feuer der Leidenschaft.“

In den Filmen, die beispielsweise bei Kabelnetzbetreiber Unity Media (Nordrhein-Westfalen, Hessen) im Rahmen von Blue Hustler laufen, hat sich niemand solche Mühe gemacht. Hier geht es nur um eins – und das die ganze Zeit. „Grob anreißerisch“ klingt für den Laien ziemlich abstrakt, aber angesichts des munteren Treibens, das u. a. unverhüllte Einblicke in weibliche Geschlechtsorgane bietet, weiß man sofort, was mit dem Begriff gemeint ist. Bei der für Unity Media zuständigen Düsseldorfer Landesanstalt für Medien (LfM) hat man Blue Hustler im Blick; es gibt eine „Anfangsverdachtsprüfung“, wie das im Aufsichtsdeutschen heißt. Sollte sich der Verdacht bestätigen, wird die KJM eingeschaltet. Natürlich gäbe es die Möglichkeit, auf dem kleinen Dienstweg das Gespräch mit der britischen Medienaufsicht Ofcom zu suchen. Davon versprechen sich die Jugendschützer aber gar nichts: Die Lizenz für Playboy TV hat die Ofcom ausschließlich für eine Verbreitung auf dem deutschen Markt erteilt. Umgekehrt wäre so etwas kaum denkbar.

## Rendezvous mit der versauten Anna

### Auf Videoplattformen wie MyVideo oder Clipfish gibt es nicht nur lustige Handyfilmchen

Kinder lieben lustige Missgeschicke; immer vorausgesetzt, sie sind nicht selbst das Opfer. Deshalb lieben sie auch *Upps! Die Pannenshow* (Super RTL): Die Sendung zeigt originelle Fundstücke aus dem Internet, ganz ähnlich wie die *MyVideo Show* (Sat. 1, freitags 23.45 Uhr) oder *Clipfish TV* (RTL, samstags 15.50 Uhr). Im Gegensatz zur liebevoll betexteten *Pannenshow* bräuchte man kein weiteres Wort über die beiden anderen Formate verlieren, wenn ihr Sinn und Zweck nicht so offensichtlich wäre: Die ProSiebenSat.1 Media AG ist mit 30 % an der Internet-Videoplattform MyVideo.de beteiligt und vermarktet außerdem die Werbebanner, Clipfish gehört RTL; und selbstredend haben die in den TV-Sendungen gezeigten Clips ihren Ursprung auf den entsprechenden Webseiten. Auch das wäre nicht weiter erwähnenswert, könnte man sich nicht lebhaft folgendes Szenario vorstellen: Erst schauen sich Kinder die witzigen Videos im Fernsehen an, dann wollen sie mehr; sei doch alles ganz harmlos, wie sich die Eltern gerade selbst überzeugen konnten. Auf den Internetseiten landen die jungen Nutzer zwar nicht gerade in Sodom und Gomorrha, aber zumindest

auf einem Zubringer: Klickt man sich ein bisschen in die Untiefen der Webseite, stößt man auf allerlei Schund, vor dem man seine Kinder lieber bewahren möchte. Unter den Mitgliederporträts von MyVideo fand sich z. B. der Steckbrief einer Userin namens „Versaute Anna“; die rückwärtigen Einsichten, die die junge Dame der Kamera bot, ließ bei Voyeuren keinerlei Wünsche offen, desgleichen das Eigenlob („Ich bin das versauteste und sexgeilste Wesen auf diesem Planeten“). Das gilt auch für die Selbstbeschreibung von „Cleiba“: „Hi, ich bin die Nina & sehr versaut. Bin ein spermageiles sexbesessenes versautes dauergeiles immer fickbereites Luder. Man nennt mich nicht umsonst Blasehase. Ich liebe es, wenn ich geilen Saft abbekomme, am liebsten sauge ich Schwänze.“

### Das Phänomen ist nicht neu

Natürlich ist das kein neues Phänomen. Wann immer Internetnutzer die Möglichkeit haben, sich zu beteiligen, kommt es zu Rechtsverstößen; das ist in Chatrooms nicht anders als etwa bei der Auktionsplattform eBay. Eine hun-

dertprozentige Kontrolle, sagt Friedemann Schindler, Leiter von jugendschutz.net, „ist in solchen Fällen praktisch unmöglich.“ Viel Arbeit also für die Mainzer Einrichtung, die im Auftrag der Obersten Landesjugendbehörden im Oktober 1997 ihre Arbeit aufgenommen hat. Sie hat die Aufgabe, jugendgefährdende oder -beeinträchtigende Inhalte im Internet ausfindig zu machen. Die 15 Mitarbeiter durchforsten das „World Wide Web“ auf eigene Initiative, gehen aber auch Hinweisen nach. 2006 trafen über die Hotline insgesamt 7.500 Hinweise und Anfragen ein, davon 5.500 Beschwerden; allein im August haben 600 Nutzer auf Vergehen hingewiesen. jugendschutz.net bearbeitet jeden Hinweis und verfolgt etwaige Verstöße bis zu ihrer Beseitigung. In der Regel, so Schindler, seien die Anbieter dankbar und entfernten die anstößigen Inhalte umgehend. Das müssen sie auch: „Die Gesetzeslage ist da ganz eindeutig.“ Zeigt sich ein Webseitenbetreiber uneinsichtig, wird die Kommission für Jugendschutz (KJM) eingeschaltet, die den Verstoß offiziell feststellt und ein Verfahren einleitet; die Konsequenzen reichen von der Beanstandung bis zum Bußgeld.

#### Die Betreiber sind einsichtig

Der KJM ist die Problematik natürlich vertraut. „Videoportale im Internet bieten Chancen für Nutzer, aber sind im Hinblick auf Kinder und Jugendliche sehr risikobehaftet“, stellt der KJM-Vorsitzende, Wolf-Dieter Ring, fest. „Da die Anbieter solcher Plattformen eine Gefahrenquelle eröffnen, können sie sich nach unserer Auffassung der Verantwortung nicht völlig entziehen.“ Das tun deutsche Anbieter auch nicht: Laut Schindler musste jugendschutz.net hier nur einzelne Fälle an die KJM weiterleiten.

Auch die Betreiber von MyVideo, das im Frühjahr 2006 als erste deutsche Videoplattform ins Netz ging, sind kooperativ. Als sogenannte Host-Provider sind sie nach dem Telemediengesetz verpflichtet, einen Jugendschutzbeauftragten zu beschäftigen; sie müssen Verstöße umgehend beseitigen, sobald sie Kenntnis davon haben. Für die geschaltete Werbung sind sie selbstredend ebenfalls verantwortlich. MyVideo Broadband S. R. L. hat seinen Sitz zwar in Bukarest, was die Kommunikation potenziell erschwert, doch dank der deutschen Beteiligung gibt es auch hierzulande verantwortliche Ansprechpartner. Im Gegensatz etwa zur vergleichbaren Plattform YouTube, die immer wieder wegen rechtsextremistischer Filme ins Gerede kommt, als ausländisches Portal aber nicht deutschem Recht unterliegt, genügt bei Verstößen auf MyVideo eine Mail an SevenOneIntermedia.

Gleiches gilt für die zweite Plattform dieser Art mit Sendergesellschafter: Clipfish.de ist eine hundertprozentige Tochter von RTL. Auch der Kölner Sender ist natürlich an einem sauberen Image interessiert. Auf beiden

Webseiten hat sich seit den Anfängen viel verbessert. Selbst wenn beide gerade durch angebliche Nazi-Videos ins Gerede gekommen sind: Politisch motivierte Verstöße gegen das Grundgesetz, also etwa rechtsradikales Gedankengut, sind bei weitem nicht so verbreitet wie pornographische Inhalte; deutsche Anbieter sind in dieser Hinsicht offenbar sensibel, zumal Rechtsextremismus ohnehin kein Massenthema ist.

Die Zusammenarbeit sowohl mit SevenOneIntermedia wie auch mit RTL klappt laut Schindler reibungslos: „Wenn wir einen Verstoß melden, verschwindet er umgehend.“ Und nicht nur das: Schindler hat zudem den Eindruck, dass die Meldung Kreise zieht und auch „rechts und links“ geschaut wird, wie er das nennt, also etwa unter der Option „Ähnliche Videos“. Ob dies tatsächlich systematisch und in ausreichendem Maß geschieht, ist Gegenstand einer Untersuchung, die jugendschutz.net derzeit im Auftrag des Bundesfamilienministeriums durchführt; mit Ergebnissen ist allerdings erst zu Beginn des kommenden Jahres zu rechnen.

#### Stärkere Eigenkontrolle? – „Unmöglich!“

Ohnehin wünscht sich Friedemann Schindler eine stärkere Eigenkontrolle durch die Betreiber: „Die Plattformen sollten regelmäßig mit einschlägigen pornographischen oder rechtsextremistischen Suchbegriffen geprüft werden. Unzulässige Inhalte sollten entfernt und die Nutzer, die die entsprechenden Filme ins Netz gestellt haben, gesperrt werden.“ „Völlig unmöglich“, sagt Marcus Prosch, Sprecher von SevenOneIntermedia: „1,3 Millionen neue Videos pro Woche lassen sich nicht kontrollieren.“ Vorsorglich weisen die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) der Webseite ausdrücklich darauf hin, dass MyVideo „keine Gewähr für die Richtigkeit, Angemessenheit und Qualität“ der Inhalte übernimmt. Die Verantwortung liegt beim User, wie die AGB unmissverständlich verdeutlichen: „Sie sind sich bewusst, dass Sie durch die Benutzung des Angebots einem Inhalt ausgesetzt sein können, der beleidigend, anstößig oder in sonstiger Weise zu beanstanden ist, wenn der für diesen Inhalt verantwortliche Nutzer sich nicht an die Bestimmungen dieser AGB oder der einschlägigen Gesetze hält.“

Der Rechtshinweis ist eindeutig: Im Rahmen der Nutzung ist es nicht erlaubt, Inhalte zu veröffentlichen oder zu übermitteln, „die nach den einschlägigen gesetzlichen Bestimmungen oder nach der Einschätzung von MyVideo rechtswidrig, schädigend, bedrohend, missbräuchlich, belästigend, verleumderisch, vulgär, obszön, hasserregend, rassistisch oder in sonstiger Weise zu beanstanden sind oder Minderjährigen in irgendeiner Weise Schaden zufügen können, insbesondere pornographisch, gewaltverherrlichend oder sonst jugendgefährdend sind.“

Laut Prosch kommt es bis zu 7,5 Millionen Videoabrufen pro Tag, „da ist der Betreiber natürlich auf die aktive Mitwirkung der User angewiesen.“ Entsprechend groß ist das Vertrauen in die Selbstreinigungskräfte, schließlich gebe es überall schwarze Schafe: „Alle User sind aufgefordert, kritische Inhalte umgehend zu melden. Sobald den MyVideo-Betreibern mitgeteilt wird, dass ein Beitrag gegen die AGB oder einschlägige Gesetze verstößt, wird das entsprechende Video schnellstmöglich von der Plattform entfernt.“ „Notice and take down“ nennt die Branche dieses übliche Verfahren. Bei den Videos können die Nutzer diesen Prozess mit einem Klick auf ein rotes Kreuz initiieren, bei anstößigen Nutzerprofilen kann man sich per E-Mail an die Betreiber wenden.

### „Unsere wache Community!“

Auch bei Clipfish setzt man laut RTL-interactive-Sprecher Andreas Hahm-Gerling neben selbst durchgeführten Stichproben „auf unsere wache Community, die bisher Verstöße gegen die Regeln prompt gemeldet hat.“ Meldungen dieser Art gebe es regelmäßig, allerdings seien bislang „noch keine schwer gefährdenden, also etwa pornographische Inhalte aufgetaucht.“ Und selbst wenn: Im Zeitalter der problemlosen Reproduzierbarkeit sind Löschvorgänge dieser Art aus Sicht des Verursachers allenfalls lästig, aber gewiss kein Problem. Auch in dieser Hinsicht hat MyVideo vorgesorgt: Seit einem Jahr gibt es eine softwarebasierte Lösung, den „Video-Finger-Print“. Dabei werden die ersten Sequenzen eines Videos während des „Uploads“ gespeichert. Wird ein anstößiger Clip von den Betreibern der Webseite entfernt, ist er künftig gesperrt und kann kein weiteres Mal eingestellt werden – auch nicht von anderen Usern. Außerdem bekommen die Nutzer bei einem weiteren Verstoß gewissermaßen Hausverbot. Natürlich ist das keine Garantie, dass sie sich keinen anderen Zugang zur Webseite verschaffen, aber der Zutritt ist immerhin erschwert.

Juristisch gleichfalls nicht verantwortlich ist MyVideo laut Prosch „für Verlinkungen von Webnews“. Dabei ist dieser Bereich womöglich noch problematischer als die Videos selbst, weil man etwa durch ein belangloses Filmchen mit Paris Hilton über einen Umweg auf einer Pornoseite landet, die in Deutschland indiziert ist. Damit ist automatisch auch jede Reklame dafür verboten. Das Angebot funktioniert ganz ähnlich wie YouTube oder MyVideo, enthält allerdings hausgemachte Clips dezidiert pornographischen Inhalts. „Auch der völlig ahnungslose User“, klagt ein MyVideo-Nutzer, „wird so ohne sein Zutun mit pornographischen Angeboten in Zusammenhang gebracht.“

Friedemann Schindler glaubt jedoch, dass eine ungewollte Konfrontation mit pornographischen Inhalten bei Plattformen wie MyVideo oder Clipfish derzeit eher

unwahrscheinlich ist: „Die meisten Nutzer schauen sich die Top 100 an, diese Filme haben die deutschen Anbieter im Griff.“ Wer auf „Erotik“ klickt, wird anstößige Inhalte im Zweifelsfall ohnehin eher begrüßen als ablehnen. Um für klare Verhältnisse zu sorgen, schlägt Schindler daher die Einrichtung einer geschlossenen Benutzergruppe für Erwachsene vor: Vergleichbar jenen Räumlichkeiten in Videotheken, zu denen Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren keinen Zutritt haben, gäbe es für Angebote pornographischen Inhalts eine eigene Rubrik. Zugangsdaten erhielten Interessenten erst nach einer gesicherten Altersprüfung. Schindler hat aber die Erfahrung gemacht, dass die Anbieter diesen Vorschlag eher skeptisch sehen: „Vermutlich ist ihnen der Aufwand zu groß. Außerdem fürchten sie, dass so eine Pornoecke nicht gut fürs Image ist.“ Marcus Prosch hat allerdings ganz andere Gegenargumente: „Eine ‚Pornoecke‘ wäre das völlig falsche Signal. Wir wollen solche Inhalte grundsätzlich nicht auf der Plattform haben. Außerdem gäbe es keine Garantie, dass diese Filme nicht doch in der Rubrik Sport landen.“

### (M)Uschi TV

#### Orbit-Erotik jenseits der Schamgrenze

Hin und wieder, rät der Fachhandel, sollte man seinem digitalen Satellitenempfänger ein „Update“ gönnen, weil es beinahe täglich neue Sender gibt. Wer das schon länger nicht mehr gemacht hat, wird sein blaues Wunder erleben: Aus 500 Kanälen können auf einen Schlag über tausend werden. Man glaubt ja gar nicht, was jenseits jener fünf Sender, denen der Durchschnittsdeutsche 80 % seiner Fernsehzeit widmet, für ein Schrott aus dem Orbit kommt. Viele Programme kann der Receiver zwar nicht decodieren, weil die entsprechende Smartcard fehlt, aber der Rest ist schlimm genug, um über eine Kindersperre nachzudenken: Was im Vollprogramm Anlass für eine Freigabe keinesfalls vor 20.00 Uhr wäre (eher später), läuft bei den unverhüllten Sexangeboten unverschlüsselt den ganzen Tag.

Lässt man einmal den Jugendschutzgedanken beiseite, schwankt die Reaktion zwischen Verblüffung, Heiterkeit und Ekel. Letztlich aber schüttelt man verständnislos den Kopf: Einerseits gibt es in Deutschland einen Jugendschutz, der beispielsweise das Abonnement eines sogenannten Vollerotikprogramms zu einer überaus komplizierten Angelegenheit macht, bei der ein Postbote gewissermaßen die Volljährigkeit des Kunden bestätigen muss. Andererseits werden Kinder mit frei empfangbarem Unrat konfrontiert, den man durchaus bedenklich finden darf; und die Rede ist ausnahmsweise einmal nicht von den nachmittägigen Gerichtsschows. Man muss nicht einmal prüde oder konservativ sein, um in hohem Maß abstoßend zu finden, was sich hinter den einschlägigen

Sendertiteln verbirgt; selbst wenn einige Namen ganz lustig sind. Uschi TV z. B. reicht das fehlende M auf dem Bildschirmlogo nach, und Uschis Schwestern klingt fast schon selbstironisch. Der Anblick einer weit über 2 Zentner schweren nackten älteren Frau, angepriesen als „geile Mutti“, ist allerdings weniger witzig.

### Notgeile Hausfrauen

Für viele andere Anpreisungen gilt das erst recht. „Notgeile Hausfrauen“, beworben bei einem Angebot mit dem romantischen Namen Liebevoll.tv, sind da noch vergleichsweise harmlos. 6live bietet „Omasex“ und „Blasluder“ feil, bei Amore TV sind es „geile Polinnen“. Widerwärtig wird es bei Bunny X. „Afro: Schwarz + heiß. Nutten aus Afrika brauchen Aufenthaltsgenehmigung“. Oder, derselbe Kanal: „Schlucken. Spermageile Schülerin schluckt wirklich alles“. Bei Telesünde teilt eine Frau namens Heike, auch sie „geile Mutti“, ungefragt mit: „Wenn meine Pussy erst mal Feuer gefangen hat, bin ich nicht mehr zu stoppen.“

Die meisten Menschen werden sich unter dem abstrakten Begriff „sexuelle Desorientierung“, einem Standardargument aus dem Jugendschutz, erst einmal nichts vorstellen können. Die kleine TV-Safari ist da hilfreich. Kurven-Reich, Liebesrundfunk, VivaGina („süße Hobbynutten“), Po6 („vernachlässigte Hausfrauen wollen es mal von hinten“): überall das Gleiche. Einmal bewegte Bilder, einmal Standfotos, aber immer mit Animiersprüchen wie: „Komm, hol Dir mein Höschen“ oder: „Gib mir Deinen Saft“ (Erotik Sat TV, ebenso wie Extasia TV schon im 200er-Bereich). Natürlich kann man einwenden, in einschlägigen Zeitschriften fänden sich noch ganz andere Fotos, letztlich seien die Damen auch nicht nackter als das „Bild“-Mädchen; von all dem Müll in den Internet-Videoportalen ganz zu schweigen. Mag ja sein, aber es gibt trotzdem Unterschiede. Sexzeitschriften spielen im Alltag von Kindern eigentlich keine Rolle. Die Videoportale hingegen sind ohne Frage ebenso ein Fall für den Jugendschutz wie die beschriebenen TV-Sender. Der springende Punkt ist die ungewollte Konfrontation: Wer bei MyVideo.com auf das Stichwort „Sex“ klickt, weiß, was er tut. Wer sich hingegen achtlos durch die TV-Kanäle schaltet, will vielleicht gar nicht bei Extasia TV landen.

### Von Mücken und Elefanten

Den Landesmedienanstalten ist die Problematik zumindest nicht unbekannt, aber man gibt sich machtlos. Bei Mediendiensten (keine Bewegtbilder, keine meinungsbildenden Elemente) scheint die Lizenzerteilung allerdings bloß Formsache zu sein. Andere Angebote verstoßen zwar unverhohlen gegen das Gebot der Menschen-

würde, werden aber im Zweifelsfall aus dem Ausland eingespeist. Bleibt noch Astra, der Satellitenbetreiber, der für die Mieter seiner Transponder aber natürlich keine Verantwortung übernehmen will. Am Ende fühlt sich niemand zuständig. Auf der Strecke aber bleibt die Glaubwürdigkeit des Jugendschutzes: In den kommerziellen Vollprogrammen werden Mücken zu Elefanten aufgeblasen, die man dann mit großer Geste zur Strecke bringt. Derweil dürfen die wahren Elefanten ungestört ihren offenbar lohnenden Geschäften nachgehen: Die Anrufe kosten in der Regel 2,00 Euro. Sex sells.

Tilman P. Gangloff lebt und arbeitet als freiberuflicher Medienfachjournalist in Allensbach am Bodensee.



# Literatur

- Inhalt:**
- Annette Treibel/Maja S. Maier/Sven Kommer/  
Manuela Welzel (Hrsg.): **94**  
**Gender medienkompetent. Medienbildung in einer heterogenen Gesellschaft**  
Dr. Martina Schuegraf
- Gudrun Marci-Boehncke/Matthias Rath: **96**  
**Medienkompetenz für ErzieherInnen. Ein Handbuch für die moderne Medienpraxis in der frühen Bildung**  
Tilman P. Gangloff
- Carsten Wünsch: **97**  
**Unterhaltungserleben. Ein hierarchisches Zweiebenen-Modell affektiv-kognitiver Informationsverarbeitung**  
Dr. Elizabeth Prommer
- Martin Andree: **98**  
**Wenn Texte töten. Über Werther, Medienwirkung und Mediengewalt**  
Prof. Dr. Lothar Mikos
- Christian Stegbauer/Alexander Rausch: **99**  
**Strukturalistische Internetforschung. Netzwerkanalysen internetbasierter Kommunikationsräume**  
Prof. Dr. Hans-Dieter Kübler
- Horst Niesyto/Matthias Rath/Hubert Sowa (Hrsg.): **100**  
**Medienkritik heute. Grundlagen, Beispiele und Praxisfelder**  
Dr. Margrit Witzke
- Dieter Wiedemann/Ingrid Volkmer (Hrsg.): **101**  
**Schöne neue Medienwelten? Konzepte und Visionen für eine Medienpädagogik der Zukunft**  
Klaus-Dieter Felsmann
- Kurzbesprechungen, Teil I** **102**  
Tilman P. Gangloff
- Kurzbesprechungen, Teil II** **103**  
Prof. Dr. Lothar Mikos
- Gender medienkompetent**
- Den Ausgangspunkt für das vorliegende Buch bildet die Beobachtung, dass „die Veralltäglichen von (Neuen) Medien bzw. die Medialisierung der Lebenswelt“ (S. 11, Hervorh. im Original) nicht mit einer automatischen Medienkompetenz einhergeht. Der Sammelband widmet sich der Aufgabe, Mediennutzung und die daran geknüpfte Medienkompetenz in verschiedenen Bereichen zu reflektieren. Die Perspektive liegt insbesondere auf den Unterschieden zwischen männlichen und weiblichen Nutzenden, da hier Veränderungen vorausgesetzt werden, die sich auf den Zugang, die Veralltäglichen und den Medienhabitus beziehen. Dabei geht es um die Frage, ob „sich auch im Hinblick auf soziale Herkunft, Schulform, Migrationshintergrund und Alter im Umgang mit den Neuen Medien eine Tendenz zur Nivellierung von Ungleichheiten“ (S. 12) zeigt. Im ersten Teil werden theoretische Diskurse zur Geschlechtergerechtigkeit und Medienkompetenz aus gesellschafts- und bildungspolitischer Perspektive vorgestellt. Im zweiten Teil werden Forschungsarbeiten mit einer gendersensiblen Medienbildungsfokussierung präsentiert. Der dritte Teil beleuchtet die digitalen Klüfte zwischen Jugendlichen und Lehrenden. Forschungsergebnisse zum Migrationshintergrund stellen den Schwerpunkt im vierten Teil. Konkrete Projekte aus der medienpädagogischen Praxis werden im fünften und letzten Teil dargestellt.
- Der erste Aufsatz von Heike Kahlert widmet sich insbesondere der Reflexion des Begriffs der „Geschlechtergerechtigkeit“ als bildungspolitisches Konzept. Kahlert verknüpft Nancy Frasers Begriffsbestimmung der Geschlechtergerechtigkeit mit dem Konzept des Gender-Mainstreamings und diskutiert dies anhand von fünf gleichstellungspolitischen Handlungsfeldern in Bildungsinstitutionen. Dieser Beitrag kann somit als eine theoretische Reflexion des Genderbegriffs in Bezug auf Gleichstellungspolitik gelesen werden. Im folgenden Artikel stellt sich Heinz Moser der Frage nach der Konstruktion von Identität mit und durch Medien und wie hierdurch Differenz erzeugt wird. An drei konkreten Beispielen – der Machtausübung im Irakkrieg, der Problematik einer binären Geschlechtermatrix und der Identitätskonstruktion mit Migrationshintergrund – analysiert er Risiken und Subversionen in der Auseinandersetzung mit Medien. Heidi Schelhowe zeigt auf, wie Medienbildung und Technikgestaltung insbesondere unter der Berücksichtigung einer Geschlechtersozialisation und -inszenierung betrachtet werden müssen. Mit ihrer Analyse spricht sie sich gegen eine Trennung von Technologie und Inhalt der digitalen Medien aus und plädiert für eine „dritte Kultur“.
- Der zweite Teil wird mit zwei Beiträgen zum Hackertum eingeleitet. Sylvia Buchen und Ingo Straub untersuchen die Bedeutung des „Hacker-Topos“ in der Phase der Adoleszenz bei Hauptschülern und kommen zu dem Schluss, dass Lehrerinnen und Lehrer für „gender- und bildungsmilieuspezifische Frage- und Problemstellungen“ (S.108) sensibilisiert werden müssen. Dagegen nähert sich Michael Nagenborg dem Hacker, indem er den „Computer als Werkzeug und Symbol der Macht“ be-

greift. Der Hacker ist demnach der Herr über das „hacking“ und verteidigt mit aller Macht diese Männerdomäne, wobei die „Haeckse“ das unbekannte Wesen zu sein scheint. Am Beispiel des Physikunterrichts zeigen Andreas Schnirch und Manuela Welzel gendersensitive computerunterstützte Lernumgebungen in der Schule auf. Sie fragen, wie ein geschlechtergerechter Physikunterricht gestaltet und konzipiert sein muss, um Mädchen wie Jungen gleichermaßen anzusprechen. Silke Burda und Cornelia Helfferich problematisieren die Begriffe Medienkompetenz sowie Genderkompetenz und richten ihren Blick auf die Interaktionen von Jugendlichen bei „Geschlechterbegegnungen im virtuellen und realen Erfahrungsraum“. Sie entwickeln ein Konzept „medienbezogener Genderkompetenz“, wobei Interaktionserfahrungen von zentraler Bedeutung sind. Im dritten Teil nimmt sich Sven Kommer dem „medialen Habitus der Lehramtsstudierenden“ an. Mit Bezug auf Bourdieus Habitusbegriff untersucht er, inwiefern Lehramtsstudierende auf den Medieneinsatz im Schulalltag vorbereitet sind. Auch der Beitrag von Elke Billes-Gerhart verortet diese beiden Seiten in zwei verschiedenen Medienkompetenz-Welten, die im Schulalltag aufeinandertreffen. Moritz Meurer erforscht die „Habituskonstruktionen von Grundschullehrerinnen im Umgang mit Neuen Medien“. Er kommt zu dem Schluss, dass im Grundschulalltag „Vermeidungs- und Rechtfertigungsstrategien [...] Bestandteil eines technikskeptischen Habitus“ (S. 205) sind. Den vierten Teil eröffnet Annette Treibel mit einem Bei-

trag „zur Relevanz von Migration, Gender und Individualisierung bei russlanddeutschen und türkischstämmigen Jugendlichen“ an Hauptschulen. Sie widerspricht der öffentlichen Debatte um die Defizite dieser Jugendlichen und betont, dass diese durch familiäre Einbindungen getragen werden und ihre Medienkompetenz selbst organisieren. Auch Susanne Eggert untersucht die Funktionen von Medien für Migrantinnen und Migranten aus der ehemaligen Sowjetunion. Dabei zeigt sich, dass diese Gruppe einen Zugang zu einem vielfältigen Medienensemble hat und ihre Umgangsformen denen von Jugendlichen ohne Migrationshintergrund ähneln. Mareike Strotmann exploriert den Anforderungscharakter von Familie, Schule und außerschulischen Einrichtungen bei der Aneignung Neuer Medien durch Jugendliche mit türkischem Migrationshintergrund. Dabei stellt sie deutliche Unterschiede bei Jungen und Mädchen fest, wobei jedoch die Eltern eine unterstützende Funktion einnehmen. Der fünfte Teil wird mit Petra Kuropkas Analyse der „Hierarchie gesellschaftlicher Existenzen“ eingeleitet. Anhand zweier Computerprojekte schildert sie ihre Beobachtungen zur medienpädagogischen Praxis und kritisiert eine ethnische Perspektive und die Reproduktion gängiger Stereotype. Martina von Gehlen und Iris Tinsel hinterfragen die „Steigerung der Medienkompetenz von Schülerinnen, Studentinnen und Informatikerinnen durch monoedukatives Lernen und Lehren“. Monoedukative Konzepte befördern nach Meinung der Autorinnen dann die Medienkompetenz, wenn Programm, Didaktik

und Qualität auf die Zielgruppe abgestimmt sind. Den Blick auf die ästhetische Bildung mit digitalen Medien richten Niels Brüggemann und Anja Hartung. Ihnen geht es um „Medien und Geschlecht in der Wahrnehmung“, wobei sie auf künstlerische Projekte fokussieren, in denen Jugendliche die ästhetische Herausforderung der Medienaneignung suchen. Der letzte Beitrag von Barbara Stauber und Gerrit Kaschuba erforscht das Verhältnis von Medien- und Genderkompetenz. Ihr Anliegen ist es, Geschlechterpolarisierungen anhand konkreter Projekte zu reflektieren und das Potenzial für eine geschlechterbewusste medienpädagogische Praxis herauszuarbeiten. Insgesamt lässt sich zu diesem Sammelband sagen, dass er einen reichhaltigen und heterogenen Überblick über die Forschungs- und Praxislandschaft in der Medienpädagogik aus der Genderperspektive liefert. Man erhält brauchbare Anregungen und Ansatzpunkte für eigene Forschungsarbeiten, was durch die Verknüpfung von Theorie- und Praxisteilen unterstützt wird. Auch der Einstieg mit der Diskussion des Begriffs „Geschlechtergerechtigkeit“ ist gelungen. Allerdings fehlt ein vergleichbarer theoretischer Einstieg zur Problematisierung des Begriffs „Medienkompetenz“, gerade weil dieser ein sehr diffuses Feld beschreibt. Dies hätte im Vergleich zu Begrifflichkeiten wie „Media Literacy“ und/oder „Handlungsfähigkeit“ diskutiert werden können, um die „Medienkompetenz“ zu schärfen.

Martina Schuegraf



**Annette Treibel/Maja S. Maier/Sven Kommer/Manuela Welzel (Hrsg.):**  
*Gender medienkompetent. Medienbildung in einer heterogenen Gesellschaft.*  
Wiesbaden 2006: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.  
349 Seiten, 34,90 Euro



**Gudrun Marci-Boehncke/  
Matthias Rath:**

*Medienkompetenz für ErzieherInnen. Ein Handbuch für die moderne Medienpraxis in der frühen Bildung.* München 2007: kopaed. 172 Seiten, 15,00 Euro

## Kinder auf die Spur bringen

Die Feststellung ist zwar traurig, aber nicht neu: Erkenntnisse medienpädagogischer Forschungen kommen in der Ausbildung von Erzieherinnen und Erziehern in der Regel erst mit 15 Jahren Verspätung an. Entsprechend gewaltig und vermutlich auch kaum realisierbar wäre die Aufgabe, diese zeitliche Lücke mit Hilfe eines einzigen Buchs zu schließen. Bescheiden formulieren Gudrun Marci-Boehncke und Matthias Rath (PH Ludwigsburg) daher als Ziel, die „Zuversicht schüren und nähren“ (S. 9) zu wollen, dass man technische Defizite „durch pädagogischen Sachverstand und erzieherische Verantwortung ausgleichen“ kann (ebd.). Sie verstehen ihr großformatiges Handbuch ausdrücklich nicht als „Einführung in die theoretische Begründung und praktische Ableitung von Medienerziehung“. Geschrieben ist es vielmehr für Menschen, „die vielleicht wissen, was ein PC ist, aber nicht, wie er funktioniert, und schon gar nicht, was man damit im Kindergarten macht“ (ebd.). Diese Voraussetzung mag angesichts einer Auslastung so vieler Haushalte mit einem Computer weltfremd anmuten, zumal organisatorische Dinge und Korrespondenz auch in Kindergärten in der Regel am PC erledigt werden dürften. Andererseits geht es ja darum, den Rechner gewissermaßen aus dem Büro herauszuholen und in der praktischen Erziehungsarbeit einzusetzen. Das Buch basiert nicht zuletzt auf einem einjährigen „Interventionsprojekt“ in baden-württembergischen Kindergärten: Aus bewahrpädagogischer Zurückhaltung ist dort aktive

und engagierte Medienerziehung geworden. Diese wird in Deutschland, allen PISA-Schlussfolgerungen zum Trotz, immer noch mit Buchlesekompetenz gleichgesetzt; der Rest soll sich dann irgendwie von selbst ergeben. Natürlich, so die Autoren, sei Lesekompetenz der Schlüssel zur allgemeinen Medienkompetenz, doch die könne nur dann geschult werden, wenn „der Einzelne lernt, sich mit möglichst vielen Symbolsystemen aktiv und kreativ auseinanderzusetzen“ (S. 11) – und das schon so früh wie möglich. Auch in dieser Hinsicht hat Deutschland im Gegensatz zu anderen Ländern einen großen Nachholbedarf, und zwar nicht zuletzt hinsichtlich „der näheren Bestimmung von Bildungsqualität in Tageseinrichtungen für Kinder“ (S. 12). Die zweite OECD-Studie zur frühkindlichen Bildung und Betreuung hat Deutschland wie erwartet starke Defizite attestiert. Dabei biete der Einsatz Neuer Medien im Kindergarten – so Marci-Boehncke und Rath – große Chancen, „wenn die vielfältigen Möglichkeiten zum selbstständigen Lernen genutzt“ werden (S. 13). Dass die Kinder unterschiedliche Lernvoraussetzungen mitbringen, betrachten sie gerade als „Anregungspotenzial“ (ebd.): Das Wissen über mediale Vorlieben und Erfahrungen sowie die verschiedenen Wahrnehmungs- und Bearbeitungsmöglichkeiten würden zur Voraussetzung für pädagogisches Handeln. Am interessantesten sind jedoch die Ergebnisse des „interventiven Forschungsprojekts“. Es trug den Titel „Kinder auf die Spur bringen“ und geht von der Erkenntnis aus, dass 15-Jährige nicht vom Himmel gefallen sind. Doch hiesige Erzieherinnen und

Erzieher wissen nur wenig über die Mediennutzung ihrer Kinder. Dabei spielen Fernsehen und Computer gerade im Alltag der Vorschuljungen bereits eine große Rolle. Von der Ausbildung ist in dieser Hinsicht keine große Hilfe zu erwarten: Medienpädagogik, so die nüchterne Feststellung, habe in den ohnehin viel zu wenig an der Praxis orientierten Lehrplänen „noch keinen festen Standort“ gefunden (S. 27). Den meisten Erzieherinnen und Erziehern scheint das recht zu sein: Mit Medien assoziieren sie offenbar vor allem negative Wirkungen, die ihnen die Arbeit erschweren; ansonsten dominieren Unsicherheit, aber auch ein starkes Fortbildungsbedürfnis. Deshalb folgt auf die Theorie die Praxis: Der Rest des Buchs ist eine Einführung in die Arbeit mit dem Rechner und fängt dafür in der Tat bei null an („Starten des Computers“). Aber diesen Abschnitt kann man natürlich überspringen, um sich direkt mit jenen Passagen zu beschäftigen, die ausgesprochen hilfreiche Tipps für die praktische Medienarbeit im Kindergarten bieten. Selbst Menschen mit einer gewissen PC-Erfahrung können beispielsweise durch das Kapitel über die digitale Bildbearbeitung noch einiges lernen. Hinzu kommen Anregungen für Projekte wie etwa „Steckbriefe“, eine Anleitung zur Powerpoint-Präsentation und schließlich ein kleiner Internetführerschein – Theorie und Praxis vorbildlich kombiniert.

Tilman P. Gangloff

## Unterhaltungserleben

Wie kann ein positives Gefühl von „guter“ Unterhaltung entstehen, obwohl man gerade einen ekelerregenden Horrorfilm oder beklemmenden Psychothriller sieht? Dieser grundlegenden Frage geht Carsten Wünsch in seiner Studie nach. Er nennt dieses Phänomen „Valenztransformation“ und bezeichnet damit die Tatsache, dass eine eigentlich negative Emotion in ein positives Gefühl umgedeutet werden kann. Wünsch geht davon aus, dass hierarchisch zueinander stehende Makro- und Mikroebenen die Informationsverarbeitung strukturieren. Dabei liegt die Makroebene oberhalb der Mikroebene (S. 164), die wiederum den Input für die Makroebene darstellt (S. 165). Die Prozesse der Mikroebene werden von der Makroebene gesteuert (S. 166). Vereinfacht ausgedrückt: Auf der Mikroebene der Rezeption und Informationsverarbeitung entsteht zunächst ein unangenehmes Gefühl wie Ekel oder Angst, das aber durch die steuernden Prozesse der Makroebene in ein positives Gefühl wie Unterhaltung umgewandelt wird.

Um diese Annahmen zu prüfen, ließ Wünsch Versuchspersonen einzelne Szenen aus verschiedenen spannenden und erregenden Filmen sehen und bewerten. Dazu wurde ein Joystick als Regler umfunktioniert, mit dem die Versuchspersonen die jeweiligen Filmsequenzen als angenehm oder unangenehm bewerten sollten (Mikroebene). Die Makroebene erfasste er durch verbale Selbstausskünfte der Probanden. Die Personen sollten beurteilen, wie sie sich fühlten und ob das Gesehene angenehm oder unangenehm war (S. 178).

Wünschs erste These, dass auf der Mikroebene positive und negative Emotionen entstehen, lässt sich belegen. Die Versuchspersonen bewerteten beispielsweise brutale Szenen des Films *Funny Games* als unangenehm (S. 213). Gleiches lässt sich für die Makroebene nachweisen. Die Makroebene, gemessen zum einen bei einer Unterbrechung während und zum anderen nach der Rezeption, weist ebenfalls positive und negative Emotionen aus. Beim Beispiel *Funny Games* werden die heiteren und positiven Anfangsequenzen auch bei der Unterbrechung positiv bzw. als angenehm bewertet.

Durch hochkomplexe und mehrstufige statistische Analysen untersucht Wünsch die weiteren Schritte der Informationsverarbeitung. Er will zeigen, dass die Mikrostruktur die Makrostruktur beeinflusst, die übergeordnete Makrostruktur die Rezeption auf der Mikroebene strukturiert und gleichzeitig Makro- und Mikrostruktur auch voneinander unabhängig sind, so dass Valenztransformationen überhaupt stattfinden können. Für alle Filmbeispiele – bis auf Szenen aus einem Dokumentarfilm – kann er bestätigen, dass die Informationsverarbeitung aus dynamischen und transaktionalen Wechselbeziehungen bzw. Mikro- und Makroebenen besteht, dass beide Ebenen sich beeinflussen, aber gleichzeitig auch Uminterpretationen stattfinden können. So weist Wünsch mit seiner Studie nach, dass der unmittelbare Rezeptionsprozess und der spätere Interpretationsprozess analytisch durchaus getrennt werden können, sich aber gegenseitig bedingen. Warum die Thesen sich für den Dokumentarfilm nicht bestätigen ließen, darauf geht Wünsch

nicht weiter ein. Dabei könnten Verweise auf die Genretheorien der Filmwissenschaft durchaus hilfreich sein, denn die Makrostruktur eines Dokumentarfilms legt eine authentische und ernste Interpretation nahe. Hier gibt es möglicherweise keinerlei Hinweise für eine Valenztransformation, die bei Spielfilmen angelegt ist.

Zusammenfassend kann festgehalten werden: Für Medienpraktiker und Medienpädagogen ist der einleitende Teil über ca. 20 Unterhaltungstheorien sicherlich von Interesse, die komplexe empirische Überprüfung der Hypothesen und Modelle richtet sich eher an Fachkollegen. Kritisch lässt sich allenfalls anmerken, dass der Begriff „Unterhaltung“ zunächst so komplex modelliert und dann letztendlich mit der einfachen Emotion „angenehm“ bzw. „unangenehm“ empirisch gemessen wurde. Alles in allem aber eine beeindruckende Studie, die eine der wesentlichen Fragen der Kommunikationswissenschaft, die Valenztransformation, in Angriff genommen und im Rahmen der Triadisch-Dynamischen Unterhaltungstheorie von Werner Früh (siehe Rezension seines Buchs in: tv diskurs, Ausgabe 23, 1/2003, S. 89 f.) überprüft hat.

Elizabeth Prommer



**Carsten Wünsch:**  
*Unterhaltungserleben. Ein hierarchisches Zwei-Ebenen-Modell affektiv-kognitiver Informationsverarbeitung.* Köln 2006: Herbert von Halem Verlag. 318 Seiten mit 42 Abb. und 50 Tab., 29,00 Euro

**Martin Andree:**

*Wenn Texte töten. Über Werther, Medienwirkung und Mediengewalt.* München 2006: Wilhelm Fink Verlag, 247 Seiten m. Abb. und Tab., 19,90 Euro

**Wenn Texte töten**

Wer sich mit dem Thema „Medien und Gewalt“ auseinandersetzt, stößt irgendwann auf den sogenannten Werther-Effekt. Es gehört zum Mythos von Goethes Werk, dass sein Buch *Die Leiden des jungen Werther* eine Art Epidemie von Selbstmorden ausgelöst haben soll. Martin Andree stellt in seinem Buch fest, dass der „Skandal der angeblichen Werther-Selbstmorde“ schließlich auch von „Goethe selbst aufgegriffen und publikumswirksam aufbereitet“ wurde (S. 13). Tatsächlich ließen sich nur wenige Selbstmorde nachweisen, doch Goethe als Meister der Selbstinszenierung benutzte sie, um mit den Mitteln der Übertreibung Marketing in eigener Sache zu betreiben. Zugleich schürte er damit die Angst vor Nachahmungstaten. „Solche Ängste gehören zum Standardrepertoire der kulturpessimistischen Kritik“ (S. 17). Zugleich muss festgestellt werden, dass, wenn es zu Nachahmungstaten kommt, diesen eine sehr intensive Lektüre eines Textes vorausgeht, die dann, so Andree, eine so radikale Medienwirkung auslöst.

Der Autor widmet sich in seiner historisch-konstruktivistischen Analyse der Frage, wie solche intensiven Rezeptionsweisen entstehen, um sich so der Thematik der möglichen Beeinflussung des Rezipienten zu nähern. Andree begreift Lesen als eine Operation, in der die Leser einen Text im Akt des Lesens herstellen, indem sie den Text mit ihrem Wissen verknüpfen: „Lesen ist die Transformation von Text in Wissen und umgekehrt“ (S. 38). Im Prozess des Lesens spielt daher das Vor- und Kontextwissen der Leser eine

große Rolle, und dieses Wissen speist sich aus vorherigen Lektüren. „Genau in diesem Befund liegt aber die Urszene all dessen, was gemeinhin unter ‚Beeinflussung durch Medien‘ verstanden wird“ (S. 48). Andree unterscheidet im Folgenden emphatisches und instrumentelles Lesen. „Eine *emphatische Lektüre* wäre also eine Lektüre, in deren Vollzug der Rezipient in irgendeiner Form die Medialität ‚überwindet‘ und Phantasmen eines medialen ‚Mehrerts‘ erzeugt – typischerweise das Geschehen ‚erlebt‘, an Gefühlen partizipiert oder dergleichen“ (S. 59). Nur über diese Prozesse kommt intensives Lesen zustande. Der Autor zeigt, wie die Leserlenkung in Goethes *Werther* funktioniert, wo und wie emphatisches und instrumentelles Lesen angelegt sind.

Den Hauptteil des Buchs bildet die historische Auseinandersetzung mit dem Werther-Fieber, in der sich der Autor mit Wirkung und Aneignung des Textes, mit seinem Kultstatus und mit den Selbstmorden befasst. Dabei kommt ein wesentlicher Aspekt zum Vorschein, der auch unter dem Begriff „Medienkompetenz“ bzw. hier „Lesekompetenz“ gefasst werden könnte. Im Prozess des Lesens „wird also ohnehin *jeder* Leser für die Spanne der Lektüre aufgrund seiner *Identifikation* zum Selbstmörder: Durch die emphatische Lektüre tauscht er seine Identität mit derjenigen Werthers und ‚bringt sich um‘“ (S. 196). Die tatsächlichen Selbstmörder können aus der Identifikation nicht mehr aussteigen, der eigene Selbstmord eines Lesers ist dann eine „Fehlleistung“ (ebd.) der Lektüre. An historischen Beispielen zeigt der Autor, dass solche Fehllektüren sowie eine öffentliche Debatte

über Medien und Gewalt erst durch eine pluralisierte Medienlandschaft seit der Erfindung der Massenpresse möglich sind. Zugleich relativieren sich Texte ständig gegenseitig, da sie so, aber auch anders gelesen werden können. Nachahmungstäter sind daher in der Regel Einzeltäter. Es handelt sich um „extrem unwahrscheinliche Einzelfälle. Genau daher entschwindet der empirischen Wirkungsforschung das Phänomen, sobald sie es an repräsentativen Stichproben erforscht: Es ist statistisch nicht messbar“ (S. 223f.). Resümierend stellt der Autor fest: „Es gibt Einzelfälle, in denen Texte töten. Sie sind schreckliche Tragödien – und zugleich der Preis der Freiheit“ (S. 224).

Das Buch von Andree zeigt sehr deutlich, dass eine emphatische Lektüre von Texten die Leser zu Mördern, Selbstmördern, Vergewaltigern, kurz: Gewalttätern macht. Das gehört zum Prozess des Lesens dazu – und, so kann man hier ergänzen, auch zur Rezeption von Filmen und Fernsehsendungen. Eine Nachahmungstat stellt sich dann als eine „Fehlleistung“ des Lesers heraus, der aufgrund mangelnder Medienkompetenz die Prozesse der Rezeption auf das reale Leben danach überträgt. Wie der Autor aber schon am Beispiel des Werthers zeigen konnte, handelt es sich um Einzelfälle. Und diese lassen sich auch durch den Jugendschutz nicht verhindern.

Lothar Mikos

## Strukturalistische Internetforschung

Das Internet eröffne den Zugang zum Wissen der Welt für alle, egalisiere soziale Beziehungen, nivelliere überkommene Strukturen und soziale Organisationsformen, entgrenze bislang beschränkte Optionen und generiere unzählige viele neue und verschieden geartete „communities“. Solche und ähnliche Prognosen liest und hört man allenthalben. Das hier vorgestellte interdisziplinäre „Forschungsprogramm“ der beiden Autoren – der eine Soziologe, der andere Mathematiker in Frankfurt – verfolgt just gegenteilige Ziele: Zum einen entwickeln die Autoren anhand der traditionellen Soziologie, insbesondere der formalen eines Georg Simmel, aber auch anhand des Strukturalismus von Claude Lévi-Strauss, analytische Konzepte, um neue Organisationsmuster im Internet zu beschreiben: Dabei betrachten sie es als (virtuellen) sozialen und kommunikativen Raum, in dem ebenso soziale Rollen, Hierarchien und andere Strukturen fixiert werden wie im realen Raum. Zum anderen legen sie hier acht empirische Fallstudien vor, um ihre, dem genannten Mainstream gegenläufigen Thesen zu überprüfen. Dabei gewinnen sie ihre Daten vorzugsweise aus dem Internet selbst, aus den Archiven von Mailinglisten, also aus gewissermaßen objektiven, nicht reaktiven Daten. Natürlich kann man mit ihnen nicht alles erklären, eher nur äußerliche Spuren und Konturen skizzieren, aber die eine oder andere daraus gewonnene Erkenntnis ist doch bemerkenswert: etwa über das Verhältnis von Zentrum und Peripherie in internetbasierten

Kommunikationsforen, über Strukturen, Ebenen, Grenzen von Kommunikationsgruppen im Internet, über Ungleichheiten in virtuellen Gemeinschaften, über die große „schweigende Mehrheit“, die sogenannten „Lurker“, in Diskussionsforen, über Motivstrukturen in Mailinglisten sowie – aus medienwissenschaftlicher Sicht besonders interessant – über Beteiligungen und Formen an einem Chat für ein politisches Fernsehmagazin, hier *Monitor* und – nur analytisch, nicht aber empirisch – über Gruppen- und Gemeinschaftsbildung, über Partizipation, Motivation und Autorenschaft bei *Wikipedia*, dem sogenannten „unmöglichen kollektiven Gut“ oder der inzwischen weltweit größten Enzyklopädie. Bei jedem dieser acht Beispiele sehen sich die Autoren in ihren Positionen weitgehend bestätigt, allerdings untersuchen sie auch nicht mögliche gegenläufige oder abweichende Trends, so dass diese Art von Forschung in größere Zusammenhänge integriert werden müsste. Großenteils sind die hier zusammengestellten Aufsätze schon anderweitig, in soziologischen Fachzeitschriften, publiziert, so dass bei der fortlaufenden Lektüre immer wieder Redundanzen über die (identischen) Erkenntnisziele und die (ähnlichen) Methoden auftreten. Da wären Straffung und Glättung für die Buchpublikation angebracht gewesen. Und ob der Titel so passend ist, kann auch noch einmal überlegt werden: Denn die Forschung ist ja nicht strukturalistisch, vielmehr werden mittels besagter Methoden soziale Muster und Strukturen im Internet entdeckt oder auch rekonstruiert. Immerhin bleibt interessant und weiter zu beach-

ten, dass sich einerseits entgegen besagten Visionen im Internet durchaus soziale Organisationen und Strukturen finden lassen, sich gewissermaßen die reale Welt auch in der virtuellen durchsetzt und dass andererseits empirische Forschung auch mittels der Daten betrieben werden kann, die das Netz selbst generiert bzw. übrig lässt. Beide Aspekte sollten künftig verstärkt berücksichtigt und verfolgt werden.

Hans-Dieter Kübler



**Christian Stegbauer/  
Alexander Rausch:**  
*Strukturalistische Internetforschung. Netzwerkanalysen internetbasierter Kommunikationsräume.* Wiesbaden 2006: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 269 Seiten m. 20 Abb. u. 21 Tab., 39,90 Euro



**Horst Niesyto/Matthias Rath/Hubert Sowa (Hrsg.):** *Medienkritik heute. Grundlagen, Beispiele und Praxisfelder.* München 2006: kopaed. 287 Seiten, 18,80 Euro

## Medienkritik heute

Der vorliegende Band hat es sich zur Aufgabe gemacht, eine in den letzten Jahr(zehnt)en zu beobachtende Leerstelle zu beleuchten und die medienpädagogische und medienwissenschaftliche, aber auch medienpolitische und journalistische Aufmerksamkeit wieder verstärkt auf Aspekte der Medienkritik zu richten. Ausgangspunkt ist dabei eine 2005 durchgeführte Fachtagung „Medienkritik heute“, die sich der Frage stellte, was Gegenstand, Ziele und Methoden der Medienkritik unter den Bedingungen einer sich wandelnden Mediengesellschaft sind. Kritisch und als zu kurz gefasst wird dabei die Orientierung auf Analyse und Beschreibung sich ausdifferenzierender Medienangebote sowie subjektive Formen der Medienaneignung betrachtet, wenn Fragen nach gesellschaftlich-medialen Zusammenhängen sowie deren Einfluss auf Medienrezeption und Mediensozialisation vernachlässigt werden.

Der erste Teil des Buchs widmet sich auf theoretischer Grundlage und mit rekonstruierendem Rückblick ausführlich und differenziert der Konturierung von Dimensionen, Kriterien und Aufgaben aktueller Medienkritik. Diese wird dabei verstanden als eine notwendige Grundbedingung für Orientierung und Partizipation in einer medialen Gesellschaft, als ein wesentliches Element von Medienkompetenz. Hans-Dieter Kübler verweist in seinem umfassenden Grundlagentext hier auf Baacke, der 1973 „Meta-Kommunikation des Rezipienten über sich und die gesellschaftlichen Zusammenhänge, in denen er steht“ als Element medienpädagogi-

schen Bemühens postuliert. Horst Niesyto schließt mit seiner Forderung an, Medienkritik stärker mit Aspekten der Mediensozialisation zu verknüpfen, aber auch Medienerfahrungen von Kindern und Jugendlichen mit gesellschaftlichen und subjektiven Bedingungen des Aufwachsens. Weitere Beiträge vertiefen mit historischem, philosophischem und medienwissenschaftlichem Fokus.

Im zweiten Teil werden verschiedene Beispiele und Felder von Medienkritik diskutiert, wobei die Schwerpunkte in den Bereichen Medien und Moral, mediale Bilder von Welt und Körper sowie Medien und pädagogisches Handeln gesetzt werden. Bemerkenswert ist hier der interdisziplinäre Ansatz, der die verschiedenen Beiträge auszeichnet und vielfältige Perspektiven eröffnet. Fragen zur Wahrheithaftigkeit von Journalismus zwischen Moral und Markt oder zur Verstellung von Inhalten durch Formstandards werden ebenso bearbeitet wie eine Längsschnittstudie zum Berufsethos von Journalisten oder das Bedingungs- und Wirkungsverhältnis von Medien und Öffentlichkeit. Andere Beiträge thematisieren konkrete und immer wieder aktuelle Fragestellungen über den Zusammenhang von Medien und Gewalt, über die Konjunktur von auf Krieg und Gewalt konzentrierte Medien und eventuell damit verbundene Intentionen sowie am Beispiel von Kriegsphotos die schwer zu trennende Kommunikation von Wirklichkeit und subjektivem Erleben. Die Verknüpfung von Selbst- und Fremdwahrnehmung, von Identitätsbildung und Wertevermittlung im Kontext von Mediengebrauch wird in zwei Beiträgen am Beispiel der Inszenierung von Körper-

lichkeit und optischen Symbolen sowie der Rezeption von Sport-Animes exemplarisch bearbeitet und mit Konsequenzen für medienpädagogische Arbeit in Schule und Jugendbildung dargestellt. Dieser in vielen Beiträgen vorzufindende Brückenschlag in die praktische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen, die immer auch die Medienerfahrungen der jungen Menschen integriert, wird im abschließenden Teil des Buchs verstärkt. Mit Blick auf konkrete Arbeitsfelder werden Modelle und Erfahrungen vorgestellt, in denen Medienkritik als Teil personaler und kultureller Kompetenz vermittelt wird – etwa im Kunstunterricht oder in vielfältigen Handlungsformen der außerschulischen Medienarbeit. Dabei kommen die Autorinnen und Autoren übereinstimmend zu dem Ergebnis, dass die pädagogische Begleitung von Rezeptionsprozessen, aber vor allem das aktive und reflektierende Medienhandeln und Produzieren unter Berücksichtigung lebensweltlicher Erfahrungen wichtige Bausteine für die Entwicklung medienkritischer Kompetenzen darstellen. Der Band sensibilisiert für den Aspekt der Medienkritik und lädt zu einer vertieften Reflexion über vielfältige Zusammenhänge in einer medialen Gesellschaft ein. Trotz des berechtigten Verweises auf einen zu lange vernachlässigten Diskurs bestärkt er vielerorts bereits realisierte Praxis.

Margrit Witzke

## Schöne neue Medienwelten

„Damit kommt der Medienpädagogik, deren Aufgabe die Vermittlung von Medienkompetenz an Eltern, pädagogische Fachkräfte, Kinder und Jugendliche ist, eine zentrale Rolle für die Zukunft unseres Landes zu“, so schreibt Bundesministerin Ursula von der Leyen in einem Grußwort zur vorliegenden Publikation, die im Kern auf Vorträgen des 21. GMK-Forums Kommunikationskultur 2004 beruht.

Man sollte meinen, eine Profession, der solcherlei Verantwortung zugeschrieben wird, strahlt nur so vor Selbstbewusstsein, Ideen und Tatendrang. Doch der hier zu besprechende Band, in dem es ausdrücklich um Konzepte und Visionen der Medienpädagogik geht, lässt davon wenig spüren.

So konstatiert Dieter Wiedemann in seinem einführenden Grundsatzreferat, dass sich die Medienpädagogik schon die Frage stellen müsse, „warum der medienkritische Diskurs nicht mehr von ihr, sondern von Disziplinen wie Kriminologie, Neurowissenschaft oder Medienpsychologie bestimmt wird“ (S. 23). Wollte man es sich bei der Beantwortung der Frage leicht machen, so könnte man sagen, dass sich mit Sätzen wie dem folgenden auch keine „Poleposition“ – wie sie die GMK nach Wiedemann einmal innehatte (S. 17) – im Diskursfeld erreichen lässt: „Der folgende Text beschäftigt sich mit dem derzeitigen sozialen und kulturellen Wandel und der Bedeutung der Medien dafür. Wie, so die erste Frage, lässt sich dieser Wandel empirisch und theoretisch brauchbar konzeptionalisieren?“, so Friedrich Krotz (S. 60). Dabei nimmt Krotz

in der Folge dann sehr interessante und auch polarisierende Positionen etwa mit Blick auf die vielfach negative Bewertung der digitalen Spaltung der Gesellschaft ein. Hier fordert er eine viel genauere Untersuchung und Differenzierung, weil die schlichte Tatsache, dass entsprechende Medien genutzt werden, noch nichts darüber aussagt, ob dies auch ein tatsächlicher Gewinn für den Akteur sei. Solche Fragen, prononciert gestellt, erhöhten gewiss, genauso wie die nach dem „ideologischen Gehalt“ (S. 67) des zur Allerweltshokel verkommenen Begriffs „Medienkompetenz“, die Aufmerksamkeit innerhalb der öffentlichen Debatte. Wenn ein Autor meint, seinen Beitrag in einer hierzulande angesiedelten Diskussionsschrift in einem Wissenschaftsenglisch abliefern zu müssen (Ulf-Daniel Ehlers, S. 98 ff.), so trägt dies genauso wenig zur öffentlichen Wahrnehmung medienpädagogischer Überlegungen bei wie die Beschränkung auf reine Dienstleistungsaufgaben hinsichtlich netzgestützter Weiterbildungsangebote, die sich in der Publikation mehrfach dargestellt finden.

Andreas Hepp skizziert im Rahmen seiner Überlegungen zu einer „transkulturellen Medienpädagogik“ in aller Kürze die Geschichte der Wissenschaftsdisziplin als einen „Prozess weg von der ‚Bewahrpädagogik‘ [...] über eine emanzipatorische und kritische hin zu einer handlungs- und lebensweltorientierten Medienpädagogik“ (S. 80). Wenn man dies so linear sieht, so heißt das, dass Medienpädagogik immer primär zeitgeistorientiert war und sich von da aus jeweils neu definiert hat. Vielleicht hätte man sich insge-

samt etwas widerborstiger verhalten sollen und Elemente der einen Phase selbstbewusst in die nächste integrieren müssen. So wären ureigenste Begriffe wie „Medienerziehung“ oder „Medienkompetenz“ vielleicht nicht „zu Leerformeln einer auf Ausgleich orientierten Medienpolitik geworden“, wie Wiedemann schreibt (S. 16). Dann hätte vielleicht auch ein Medienpädagoge in den überregionalen Zeitungen darüber nachdenken können, wie es zu interpretieren ist, wenn Tausende, wie vor einiger Zeit in Berlin bei der Eröffnung eines Elektronikmarktes geschehen, die Jagd nach Handys, Navis und Digicams zu einer besessenen geführten Einkaufsschlacht eskalieren lassen.

Noch eine Antwort liefert der vorliegende Band auf die selbstkritischen Fragen, die sich die Medienpädagogik momentan stellt. Lediglich der Präsident der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb), Thomas Krüger, lässt bei seinem Plädoyer für die „Offenen Kanäle“ eine unmittelbare Leidenschaft für den Gegenstand seiner Betrachtung erkennen. Ansonsten dominiert nüchterne Skepsis. Dabei gibt es doch in der vielschichtigen Medienwelt so viele begeisternde Dinge, für die man brennen und worüber man die von der Ministerin angesprochene „zentrale Rolle“ unter positiven Gesichtspunkten ausfüllen kann.

Klaus-Dieter Felsmann



**Dieter Wiedemann/  
Ingrid Volkmer (Hrsg.):**  
*Schöne neue Medienwelten? Konzepte und Visionen für eine Medienpädagogik der Zukunft.*  
Bielefeld 2006: GMK.  
213 Seiten, 12,50 Euro



**Rainer Richard/  
Beate Krafft-Schöning:**  
*Nur ein Mausklick bis zum Grauen... Jugend und Medien.* Berlin 2007: Vistas Verlag. 214 Seiten, 12,00 Euro



**Harald und  
Andrea M. Hesse:**  
*Computer- und Videospiele. Alles, was Eltern wissen sollten.* München 2007: Herbig. 222 Seiten, 14,90 Euro



**Thomas Hartmann:**  
*Schluss mit dem Gewalt-Tabu! Warum Kinder ballern und sich prügeln müssen.* Frankfurt am Main 2007: Eichborn-Verlag. 256 Seiten, 17,95 Euro

### Nur ein Mausklick...

Der Titel liest sich recht reißerisch für ein Sachbuch, ist aber durchaus angebracht: Der Münchener Kriminalhauptkommissar Rainer Richard, nach eigenen Angaben „Deutschlands erster Internet-Fahnder“, wadet knöcheltief im Dreck. Andererseits beschreibt Richard natürlich nichts, was es nicht gibt. Detailliert lotet er sämtliche Untiefen aus: Pornographie, Gewalt, Rassismus, Suizidforen. In den falschen Händen könnte sich das Buch auf diese Weise als ziemlich kontraproduktiv erweisen. Abgesehen davon hält die sprachliche Eleganz nicht immer Schritt mit seinem Sendungsbewusstsein: Richard will aufrütteln. Gleiches gilt für den zweiten Teil des Buchs, in dem die Journalistin Krafft-Schöning tapfer die Internetabgründe der Pädophilie erkundet. Viele Seiten lang dokumentiert sie, wie junge Mädchen in Chatrooms dazu verleitet werden, intime Geheimnisse preiszugeben. Bei aller Hingabe: Die zumindest implizit formulierte Behauptung der Autoren, sie würden überhaupt als Allererste auf diese Missstände hinweisen, ist ein bisschen keck. Fragwürdig ist auch die stillschweigende Unterstellung, Erfahrungen im Internetchat hätten ähnliche Auswirkungen auf Jugendliche wie ein Erlebnis in der Wirklichkeit. Wer bislang nur wenig über das Web weiß, sollte nicht mit diesem Buch beginnen; für Fortgeschrittene, die die Informationen zu gewichten wissen, ist es eine nützliche Lektüre.

### Computer- und Videospiele

Vermutlich hatten Richard und Krafft-Schöning ein Buch wie dieses vor Augen, als sie die Verharmlosung der neuen Medien geißelten: Das Ehepaar Hesse – er Chefredakteur der Zeitschrift „GamesMarkt“, sie Pädagogin und Journalistin – will nachweisen, dass Computer- und Videospiele besser sind als ihr Ruf. Ihr Ratgeber richtet sich ausdrücklich an Eltern. Denen aber dürften die Ausführungen über die „Hardware“ und der Abriss über die Geschichte der Spielekonsolen viel zu detailliert sein: In der Regel ist es ihnen ziemlich egal, ob sich der Nachwuchs seine Zeit mit der X-Box oder einer Playstation vertreibt. Ganz nützlich sind hingegen die grafisch hervorgehobenen Tipps, die sich allerdings auch schon einmal mit identischem Wortlaut wiederholen. Die Auseinandersetzung mit der Software wiederum beschränkt sich auf Inhaltsangaben, wie man sie auch auf der Verpackung nachlesen kann. Immerhin wird auf entsprechende Internetangebote mit Bewertungen verwiesen. Die Beschreibung der verschiedenen Spielgattungen zeugt zwar von Sachverstand, ist letztlich aber gleichfalls nicht sehr hilfreich. Auch hier geht das Autorenpaar nicht auf konkrete Spiele ein, sondern empfiehlt stattdessen bestimmte Fachzeitschriften. Fleißarbeit sind die Kapitel über Jugendschutz und Medienkompetenz. Wirklich nützlich ist allein die Anregung, gemeinsam mit den Kindern einen „Medientimer“ sowie einen „Medienvertrag“ mit gegenseitigen Verpflichtungen aufzusetzen.

### Schluss mit dem Gewalt-Tabu!

Thomas Hartmann ist Pfarrer und daher nicht verdächtig, ein Lakai der Unterhaltungsindustrie zu sein. In seinem Buch argumentiert er schlüssig und gelassen gegen kurzsichtige Behauptungen, die zuverlässig immer dann aufgestellt werden, wenn wieder einmal ein jugendlicher Gewaltakt für hysterische Schlagzeilen sorgt. Gewalt, schreibt Hartmann, sei eine unausrottbare „anthropologische Konstante“ (S. 11). Das aktuelle Phänomen der angeblich überbordend brutalen Video- und Computerspiele sei hingegen hausgemacht und eine Konsequenz der Friedenspädagogik aus den 1960er und 1970er Jahren, als man hoffte, eine heile Welt schaffen zu können, „indem man alle Gewalt ausmerzt“ (S. 8). Viel zu selten würde beachtet, dass nicht jeder Gewaltakt das Ziel habe, anderen Menschen Schaden zuzufügen. Hartmann ruft dazu auf, dass Kinder ihr natürliches Gewaltpotenzial etwa in Form harmloser Raufereien spielerisch ausleben dürfen sollten: „Friedenserziehung muss um eine Gewalterziehung ergänzt werden“ (S. 11). Detailliert weist er nach, dass Video- und Computerspiele keineswegs „zu einer Zunahme zerstörerischer Gewalt“ geführt hätten (S. 15). Hartmann (\* 1959) illustriert seine Thesen mit Erlebnissen aus der eigenen Jugend sowie Erfahrungen als Vater von vier Kindern. Diese subjektive Perspektive ist interessanter als Ausflüge in die Bibel-Exegese und die Psychoanalyse. Ein überaus lesenswertes Buch, dass die endlose Debatte um neue Aspekte bereichert.

## Aktenzeichen XY und die Moral

Mit *Aktenzeichen XY ... ungelöst* lieferte das ZDF die Blaupause für weitere Fahndungssendungen und für die erste Reality-TV-Welle im privaten Fernsehen zu Beginn der 1990er Jahre. Der Kommunikationswissenschaftler Jan Pinseler gibt nicht nur einen Überblick über die Fahndungssendungen im deutschsprachigen Raum, sondern in einem kurzen Kapitel auch über die in Frankreich, Großbritannien, den Niederlanden und den USA. Der Autor beschreibt diesen Sendungstyp als eine mediale Gattung, die keine Realität abbildet, sondern mit den Mitteln der medialen Gestaltung versucht, das Gezeigte als authentisch und „normal“ darzustellen. Diese Normalität ist durch eine klare Trennung von Gut und Böse gekennzeichnet sowie durch den Umstand, dass die Opfer vor einer Tat grundsätzlich in einer „heilen Welt“ leben. Diese Welt wird durch die Verbrechen zerstört und muss von der Polizei wiederhergestellt werden – mit Hilfe der Zuschauer. Der Autor kommt zu dem Schluss, dass Fahndungssendungen eine moralische Welt vorstellen, die sie als Abbildung der Wirklichkeit ausgeben. Der moralische Konsens wird beschworen, und wer diesen verlässt, kann leicht ein Opfer von Verbrechen werden. Fahndungssendungen sind in diesem Zusammenhang als eine moralische Schule der Nation zu verstehen. Das Buch ist ausgesprochen anregend zu lesen und macht die Mechanismen von Fahndungssendungen deutlich. Leider geht der Autor nicht auf die Angst machenden Aspekte der Sendung ein.

## Bildverstehen

Bildverstehen ist in der jüngsten Zeit zu einer zentralen Kategorie der Medienpädagogik geworden, stellt das Verstehen von Bildern doch eine Grundlage der Medienkompetenz dar. Im vorliegenden Buch sind zehn Beiträge versammelt, die sich aus unterschiedlichen wissenschaftlichen Perspektiven mit der Interpretation von Bildern auseinandersetzen. Im Mittelpunkt stehen dabei Bilder, zu meist Fotos, die Jugendliche selbst hergestellt haben und die als Ausdruck ihrer Befindlichkeit interpretiert und bewertet werden. Die vorgestellten Ansätze reichen von der dokumentarischen Methode über hermeneutische Ansätze bis hin zum narrativen Bildverstehen. In der Einleitung der beiden Herausgeber wird das Problemfeld in, wie es heißt, „biographie- und bildungstheoretischer Absicht“ umkreist. Im letzten Beitrag wird die Vielfalt der Perspektiven zusammengeführt, wenn Horst Niesyto Bildverstehen als einen mehrdimensionalen Prozess beschreibt. Der Band bietet einen gelungenen Überblick über die verschiedenen Ansätze und regt dazu an, die eigene Interpretationspraxis kritisch zu hinterfragen – zumal es nicht nur um die Interpretation von Fotos geht, sondern auch darum, wie man über die Arbeit mit Fotos einen Zugang zu den Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen bekommen kann. Der Band kann allen medienpädagogisch Interessierten wärmstens empfohlen werden.

## Beschäftigungslage im Rundfunk

Seit 1995 wird regelmäßig die Lage des Rundfunks in Deutschland untersucht, vor allem im Hinblick auf die Beschäftigten und die wirtschaftliche Lage. Ende 2004 waren in den Rundfunkunternehmen insgesamt 46.004 feste Mitarbeiter beschäftigt, davon allein 29.415 (64 %) bei den öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten. Man erwirtschaftete einen Produktionswert von 7.879 Millionen Euro bei den öffentlich-rechtlichen und 7.039 Millionen Euro bei den privaten Sendern. Während sich im dualen System die beiden Organisationsformen der Veranstalter noch bei den Leistungen etwa die Waage halten, sieht das bei der Bruttowertschöpfung anders aus, denn hier verzeichnen die öffentlich-rechtlichen Sender allein ein Einkommen aus unselbstständiger Arbeit von 2.338 Millionen Euro, während die privaten Sender nur auf 832 Millionen Euro kommen. Insgesamt gibt es 123 private Fernseh- und 217 private Hörfunkanbieter, denen 13 öffentlich-rechtliche Rundfunkanstalten gegenüberstehen. Die Sender konzentrieren sich auf drei Bundesländer: Bayern, Berlin und Nordrhein-Westfalen. Diese wenigen Zahlen zeigen, welch spannende Lektüre der Band für an statistischen Daten Interessierte bereithält und welche Schlüsse und Folgerungen man für die Lage des Rundfunks daraus ziehen kann.

Lothar Mikos



**Jan Pinseler:** *Fahndungssendungen im deutschsprachigen Fernsehen.* Köln 2006: Herbert von Halem Verlag. 173 Seiten, 23,00 Euro



**Winfried Marotzki/Horst Niesyto (Hrsg.):** *Bildinterpretation und Bildverstehen. Methodische Ansätze aus sozialwissenschaftlicher, kunst- und medienpädagogischer Perspektive.* Wiesbaden 2006: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 288 Seiten m. Abb. u. Tab., 29,90 Euro



**Hans-Bredow-Institut in Kooperation mit der Arbeitsgruppe Kommunikationsforschung München (AKM):** *Beschäftigte und wirtschaftliche Lage des Rundfunks in Deutschland 2004.* Berlin 2006: Vistas Verlag. 245 Seiten m. Abb. u. Tab., 20,00 Euro

# Recht

## Inhalt:

### Entscheidung 104

#### Prominenz und Persönlichkeitsrecht

BGH, Urteil vom 06.03.2007 – VI ZR 13/06 –.

#### Buchbesprechungen

Thomas Miserre: 108

#### Rundfunk-, Multimedia- und Telekommunikationsrecht. Abgrenzung der Anwendungsbereiche von Art. 5 I 2 GG, Rundfunkstaatsvertrag, Teledienstgesetz, Mediendienstestaatsvertrag und Telekommunikationsgesetz

Prof. Dr. Christoph Degenhart

Jan Peter Müßig: 110

#### Die Sicherung von Verbreitung und Zugang beim Satellitenrundfunk in Europa

Prof. Dr. Helmut Goerlich

Jens Petersen: 112

#### Medienrecht

Prof. Dr. Helmut Goerlich

Dieter Dörr/Rolf Schwartmann: 113

#### Medienrecht

Prof. Dr. Helmut Goerlich

## Entscheidung

### Prominenz und Persönlichkeitsrecht

BGH, Urteil vom 06.03.2007 – VI ZR 13/06 –.

Zum abgestuften Schutzkonzept der §§ 22, 23 KUG bei Bildveröffentlichungen von Personen öffentlichen Interesses (Prominenten).

### Zum Sachverhalt:

Der Kläger ist Oberhaupt des Welfenhauses und Ehemann der ältesten Tochter des verstorbenen Fürsten von Monaco. Die Beklagte verlegt die Zeitschrift „Frau aktuell“. In der Ausgabe Nr. 9/02 vom 20. Februar 2002 dieser Zeitschrift wurde berichtet, dass es dem Fürsten von Monaco „wieder einmal sehr schlecht gehen soll“ und dass er Besuch nur von seiner jüngsten Tochter erhalten habe, seine älteste Tochter, die Ehefrau des Klägers, aber mit ihrem Ehemann und ihrem Töchterchen ein paar Tage zum Skiurlaub in St. Moritz weile. Illustriert war diese Berichterstattung u. a. mit der beanstandeten Aufnahme, welche den Kläger neben seiner Ehefrau auf der Straße in St. Moritz zeigt.

Der Kläger verlangt – wie seine Ehefrau im Verfahren VI ZR 14/06 – von der Beklagten, es zu unterlassen, diese Aufnahme erneut zu veröffentlichen. Das Landgericht hat der Klage stattgegeben. Auf die Berufung der Beklagten hat das Oberlandesgericht dieses Urteil aufgehoben und die Klage abgewiesen. Mit der vom Berufungsgericht zugelassenen Revision begehrt der Kläger, die Berufung der Beklagten gegen das erstinstanzliche Urteil zurückzuweisen. Das Rechtsmittel hatte keinen Erfolg.

### Aus den Gründen:

I.  
Das Berufungsgericht hat zur Begründung seiner Entscheidung im Wesentlichen ausgeführt, die Beklagte habe auch ohne Einwilligung des Klägers nicht rechtswidrig in dessen Recht am eigenen Bild eingegriffen. Der Kläger müsse gemäß § 23 Abs. 1 Nr. 1 KUG als Begleiter einer Person des öffentlichen Lebens hinnehmen, dass Aufnahmen, die ihn als Begleiter dieser Person im Rahmen eines

öffentlichen Auftritts abbildeten, auch ohne seine Einwilligung verbreitet würden. Es bestehe ein anerkanntes Interesse der Allgemeinheit zu erfahren, mit welchen Personen sich die Ehefrau des Klägers in der Öffentlichkeit zeige. Dieses werde erst dann begrenzt, wenn auch seine Ehefrau die Veröffentlichung einer Aufnahme nicht hinzunehmen habe, weil ihr Interesse am Schutz ihrer Privatsphäre das Informationsinteresse der Allgemeinheit überwiege. Eine Abwägung der Grundrechte der Parteien aus Art. 1 Abs. 1, 2 Abs. 1 und 5 Abs. 1 Satz 2 GG ergebe hier, dass die Veröffentlichung rechtmäßig erfolgt sei. Zwar sei auch Art. 8 Abs. 1 EMRK bei der Abwägung zu berücksichtigen und bei der Bestimmung der Grenzen des allgemeinen Persönlichkeitsrechts des Klägers heranzuziehen. Das Grundgesetz sei aber als Verfassung des deutschen Staates vorrangig. Allerdings sei hier keine Frage des allgemeinen Interesses betroffen, zu der das veröffentlichte Bild einen Beitrag leiste, sondern nur das Unterhaltungsinteresse. Nach der Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts sei die Veröffentlichung jedoch trotzdem zulässig, weil Plätze, an denen sich der Einzelne unter vielen Menschen befinde, die Voraussetzungen des Privatsphärenschutzes nicht erfüllen; sie könnten das Rückzugsbedürfnis nicht erfüllen und rechtfertigten damit auch nicht den grundrechtlichen Schutz, den dieses Bedürfnis aus Gründen der Persönlichkeitsentfaltung verdiene. Diese Rechtsprechung binde das Berufungsgericht nach § 31 BVerfGG. Das beanstandete Bild zeige den Kläger mit seiner Ehefrau auf offener Straße in St. Moritz und damit an einem Platz, an dem sich viele Menschen aufhielten. Wer wie die Ehefrau des Klägers als Person des öffentlichen Lebens in diesem Ort seinen Urlaub verbringe, müsse mit einer gewissen Aufmerksamkeit rechnen und könne nicht davon ausgehen, von den Medien unbeobachtet zu bleiben. Dem öffentlichen Informationsinteresse sei deshalb der Vorrang einzuräumen. Dieses berechnete Interesse der Öffentlichkeit strahle auch auf den Kläger als Begleitperson seiner Ehefrau aus. Die Bildveröffentlichung sei nicht zu beanstanden.

## II.

Diese Ausführungen halten revisionsrechtlicher Überprüfung im Ergebnis stand.

1. Bildnisse einer Person dürfen grundsätzlich nur mit deren Einwilligung verbreitet werden (§ 22 Satz 1 KUG). Das Recht am eigenen Bild ist eine besondere Ausprägung des allgemeinen Persönlichkeitsrechts. Daraus ergibt sich, dass grundsätzlich allein dem Abgebildeten die Befugnis zusteht, darüber zu befinden, ob und in welcher Weise er der Öffentlichkeit im Bild vorgestellt wird (st. Rspr.; vgl. Senat, BGHZ 131, 332, 336; Urteil vom 28. September 2004 – VI ZR 305/03 – VersR 2005, 83). Revisionsrechtlich nicht zu beanstanden ist der Ausgangspunkt des Berufungsurteils, dass der Kläger die nach diesen Grundsätzen erforderliche Einwilligung zur Verbreitung der Aufnahme weder ausdrücklich noch stillschweigend erteilt hat.

2. Der Ansicht des Berufungsgerichts, der Kläger habe auch ohne Einwilligung hinzunehmen, dass Aufnahmen verbreitet werden, die ihn im Urlaub in Begleitung seiner Ehefrau in der Öffentlichkeit abbilden, kann in dieser Allgemeinheit nicht gefolgt werden. Der Ausnahmetatbestand des § 23 Abs. 1 Nr. 1 KUG, wonach Bildnisse aus dem Bereich der Zeitgeschichte einwilligungsfrei veröffentlicht werden dürfen, greift aber vorliegend hinsichtlich der beanstandeten Aufnahme durch. a) Das Berufungsgericht bejaht für die beanstandete Bildveröffentlichung eine Ausnahme im Sinn von § 23 Abs. 1 Nr. 1 KUG. Der Kläger müsse als Ehemann einer Person des öffentlichen Lebens die Veröffentlichung hinnehmen. Zwar leiste das Bild keinen Beitrag zu einer Frage von allgemeinem Interesse, sondern diene nur dem Unterhaltungsinteresse. Gleichwohl sei der Schutz der Privatsphäre nicht vorrangig, weil die Aufnahme den Kläger als Begleiter seiner Ehefrau an einem Ort zeige, an dem sich auch andere Menschen befänden.

Seine Auffassung leitet das Berufungsgericht aus dem Urteil des Bundesverfassungsgerichts vom 15. Dezember 1999 (BVerfGE 101, 361 ff.) her, mit dem das Urteil des erkennenden Senats vom 19. Dezember 1995 (– VI ZR 15/95 – BGHZ 131, 332 ff.) zu den Paparazzi-Bildern (mit Ausnahme der Abbildungen mit Kindern) bestätigt worden ist und an das sich das Berufungsgericht nach § 31 BVerfGG gebunden fühlt.

b) Indessen wird diese Auffassung des Berufungsgerichts nicht in jeder Hinsicht dem abgestuften Schutzkonzept gerecht, das die

Rechtsprechung aus §§ 22, 23 KUG entwickelt hat (vgl. BVerfG, BVerfGE 101, 361 ff.; NJW 2001, 1921, 1924 ff.; NJW 2006, 2835 f.; NJW 2006, 2836). Das gilt insbesondere unter Berücksichtigung der in den Entscheidungen des Europäischen Gerichtshofs für Menschenrechte (künftig: EGMR) vom 24. Juni 2004 in dem Verfahren von Hannover gegen Deutschland (NJW 2004, 2647 ff.) und vom 16. November 2004 (NJW 2006, 591 ff. – Karhuvaara und Iltalehti gegen Finnland) dargestellten Grundsätze. Der erkennende Senat hat dieses Schutzkonzept in mehreren neuen Entscheidungen erläutert (vgl. etwa Urteile vom 19. Oktober 2004 – VI ZR 292/03 – VersR 2005, 84 ff.; vom 15. November 2005 – VI ZR 286/04 – VersR 2006, 274 ff.) und fasst dies nochmals zusammen.

aa) Nach § 22 KUG dürfen Bildnisse nur mit Einwilligung des Abgebildeten verbreitet werden; hiervon besteht nach § 23 Abs. 1 KUG eine Ausnahme, wenn es sich um Bildnisse aus dem Bereich der Zeitgeschichte handelt. Diese Ausnahme gilt aber nicht für eine Verbreitung, durch die berechnete Interessen des Abgebildeten verletzt werden (§ 23 Abs. 2 KUG).

Aus § 23 KUG hat die Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts und des Bundesgerichtshofs den abkürzenden Begriff der „Person der Zeitgeschichte“ entwickelt. Als „relative“ Person der Zeitgeschichte ist eine Person anzusehen, die durch ein bestimmtes zeitgeschichtliches Ereignis das Interesse auf sich gezogen hat. Deshalb darf sie ohne ihre Einwilligung nur im Zusammenhang mit diesem Ereignis abgebildet werden. Demgegenüber gilt als „absolute“ Person der Zeitgeschichte eine Person, die aufgrund ihres Status und ihrer Bedeutung allgemein öffentliche Aufmerksamkeit findet, so dass sie selbst Gegenstand der Zeitgeschichte ist und deshalb über sie berichtet werden darf. Auch sie hat jedoch ein Recht auf Privatsphäre, das nicht auf den häuslichen Bereich beschränkt ist. Vielmehr muss sie die Möglichkeit haben, sich an anderen, erkennbar abgeschiedenen Orten unbehelligt von Bildberichterstattung zu bewegen (vgl. Senat, BGHZ 131, 332 ff., bestätigt von BVerfG, BVerfGE 101, 361 ff.). bb) Gegen diese Beschränkung des Schutzes der Privatsphäre bei den sogenannten „absoluten Personen der Zeitgeschichte“ hat der EGMR in seiner Entscheidung vom 24. Juni

2004 grundsätzliche Bedenken geäußert, denen der erkennende Senat bereits in mehreren in der Folgezeit ergangenen Entscheidungen Rechnung getragen hat (vgl. Urteile vom 19. Oktober 2004 – VI ZR 292/03 – VersR 2005, 84; vom 15. November 2005 – VI ZR 286/04 – VersR 2006, 274).

Hiernach nimmt die Vorschrift des § 23 Abs. 1 KUG nach der Intention des Gesetzgebers und nach Sinn und Zweck der Regelung in Ausnahme von dem Einwilligungserfordernis des § 22 KUG Rücksicht auf das Informationsinteresse der Allgemeinheit und auf die Pressefreiheit. Die Belange der Öffentlichkeit sind gerade bei der Auslegung des Tatbestandsmerkmals „aus dem Bereich der Zeitgeschichte“ zu beachten (vgl. BVerfG, NJW 2006, 3406, 3407 f.).

cc) Eine Abwägung der widerstreitenden Rechte und Grundrechte der abgebildeten Person aus Art. 8 der Konvention zum Schutze der Menschenrechte und Grundfreiheiten vom 4. November 1950 (künftig: EMRK) in der Fassung des Protokolls Nr. 11 vom 11. Mai 1994 (BGBl 1995 II 578 ff.; vgl. nunmehr die ab 1. November 1998 geltende Neufassung – Bek. vom 17. Mai 2002 – BGBl 2002 II 1054 ff.) sowie aus Art. 1 Abs. 1, 2 Abs. 1 GG einerseits und der Presse aus Art. 10 EMRK und Art. 5 Abs. 1 Satz 2 GG andererseits ist mithin schon bei der Zuordnung zum Bereich der Zeitgeschichte erforderlich. Dabei ist der Beurteilung ein normativer Maßstab zugrunde zu legen, welcher der Pressefreiheit und zugleich dem Schutz der Persönlichkeit und ihrer Privatsphäre ausreichend Rechnung trägt (vgl. Senat, Urteile vom 12. Dezember 1995 – VI ZR 223/94 – VersR 1996, 341 f.; vom 9. März 2004 – VI ZR 217/03 – VersR 2004, 863; vom 28. September 2004 – VI ZR 305/03 – VersR 2005, 83, 84; vom 19. Oktober 2004 – VI ZR 292/03 – VersR 2005, 84, 85). Maßgebend ist hierbei das Interesse der Öffentlichkeit an vollständiger Information über das Zeitgeschehen. Dabei ist der Begriff des Zeitgeschehens in § 23 Abs. 1 Nr. 1 KUG zugunsten der Pressefreiheit zwar in einem weiten Sinn zu verstehen, doch ist das Informationsinteresse nicht schrankenlos. Vielmehr wird der Einbruch in die persönliche Sphäre des Abgebildeten durch den Grundsatz der Verhältnismäßigkeit begrenzt, so dass eine Berichterstattung keineswegs immer zulässig ist. Wo konkret die Grenze für das be-

rechtigte Informationsinteresse der Öffentlichkeit an der aktuellen Berichterstattung zu ziehen ist, lässt sich nur unter Berücksichtigung der jeweiligen Umstände des Einzelfalls entscheiden.

Soweit sich die Bedenken des EGMR gegen den Begriff der „absoluten Person der Zeitgeschichte“ richten (NJW 2004, 2647, 2650 Rn. 72), geht es der Sache nach um die Frage, unter welchen Voraussetzungen über solche in der Öffentlichkeit bekannten Personen berichtet werden darf. Dem Berufungsgericht ist zuzugeben, dass der Kläger unbeschadet der Frage, ob er als relative oder als absolute Person der Zeitgeschichte im Sinn der bisherigen Rechtsprechung anzusehen ist, jedenfalls eine in der Öffentlichkeit bekannte Person ist und – insbesondere auch als Ehemann von Prinzessin Caroline – in besonderem Maß das Interesse der Öffentlichkeit auf sich zieht. Auch hat er sich bei der beanstandeten Abbildung nicht an einem Ort der Abgeschiedenheit im oben dargelegten Sinn befunden, so dass der Gesichtspunkt der Belästigung durch heimlich aufgenommene Fotos (vgl. EGMR, NJW 2004, 2647, 2650 Rn. 68; BVerfGE 101, 361, 381; BVerfG, NJW 2006, 3406, 3408; Senat, BGHZ 131, 332, 342) im Streitfall keine Rolle spielt.

Allein diese Umstände können jedoch entgegen der Auffassung des Berufungsgerichts nicht ausreichen, um einen Schutz der Privatsphäre zu verneinen. Das gilt nicht nur unter Berücksichtigung der Auffassung des EGMR, sondern ergibt sich bei richtigem Verständnis bereits aus dem abgestuften Schutzkonzept, wie es oben dargelegt worden ist. Hiernach ist auch bei Personen, die unter dem Blickpunkt des zeitgeschichtlichen Ereignisses im Sinn des § 23 Abs. 1 Nr. 1 KUG an sich ohne ihre Einwilligung die Verbreitung ihres Bildnisses dulden müssten, eine Verbreitung der Abbildung nicht zulässig, wenn hierdurch berechnete Interessen des Abgebildeten verletzt werden (§ 23 Abs. 2 KUG).

Mithin kommt eine Ausnahme vom Erfordernis der Einwilligung grundsätzlich nur in Betracht, wenn die Berichterstattung ein Ereignis von zeitgeschichtlicher Bedeutung betrifft (so schon Senatsurteile BGHZ 158, 218, 222 f.; vom 19. Oktober 2004 – VI ZR 292/03 – a. a. O.; vgl. BGH, Urteil vom 26. Oktober 2006 – I ZR 182/04 – Rn. 15, zum Abdruck in BGHZ bestimmt). Dabei darf allerdings der

Begriff der Zeitgeschichte nicht zu eng verstanden werden. Schon nach der Entstehungsgeschichte des Gesetzes betreffend das Urheberrecht an Werken der bildenden Künste und der Photographie vom 9. Januar 1907 (KUG; vgl. Ebermayer in: Stengleins Kommentar zu den Strafrechtlichen Nebengesetzen des Deutschen Reiches, 5. Aufl., Band I § 23 KUG Anm. 1; Stenographische Berichte über die Verhandlungen des Reichstags, XI. Legislaturperiode II. Session 1905/1906, erster Sessionsabschnitt, Aktenstück Nr. 30 S. 1540 f. und I. Lesung 25. Januar 1906, Bd. 214, S. 819), vor allem aber im Hinblick auf den Informationsbedarf der Öffentlichkeit umfasst er nicht nur Vorgänge von historisch-politischer Bedeutung, sondern ganz allgemein das Zeitgeschehen, also alle Fragen von allgemeinem gesellschaftlichem Interesse, und wird mithin vom Interesse der Öffentlichkeit bestimmt. Auch durch unterhaltende Beiträge kann nämlich Meinungsbildung stattfinden; solche Beiträge können die Meinungsbildung unter Umständen sogar nachhaltiger anregen und beeinflussen als sachbezogene Informationen (vgl. Senat, Urteil vom 9. Dezember 2003 – VI ZR 373/02 – VersR 2004, 522, 523 mit Anmerkung von Gerlach JZ 2004, 625; BVerfG, BVerfGE 101, 361, 389 f.; NJW 2006, 2836, 2837).

Zum Kern der Presse- und der Meinungsbildungsfreiheit gehört es, dass die Presse in den gesetzlichen Grenzen einen ausreichenden Spielraum besitzt, innerhalb dessen sie nach ihren publizistischen Kriterien entscheiden kann, was öffentliches Interesse beansprucht, und dass sich im Meinungsbildungsprozess herausstellt, was eine Angelegenheit von öffentlichem Interesse ist (BVerfGE 101, 361, 392; Senat, Urteil vom 15. November 2005 – VI ZR 286/04 – a. a. O. Rn. 24; EGMR, NJW 2006, 591, 592 f. Rn. 38 ff.). Deshalb muss die Presse zur Wahrnehmung ihrer meinungsbildenden Aufgaben nach publizistischen Kriterien selbst entscheiden dürfen, was sie des öffentlichen Interesses für wert hält (vgl. BVerfGE 101, 361, 392; Senat, Urteile vom 14. März 1995 – VI ZR 52/94 – VersR 1995, 667, 668 f., bestätigt durch BVerfG, NJW 2000, 1026, und vom 15. November 2005 – VI ZR 286/04 – a. a. O.). Die Bedeutung der Pressefreiheit wird unter Hinweis auf Art. 10 EMRK auch in der Entscheidung des EGMR vom 24. Juni 2004 (NJW 2004, 2647, 2648 f. Rn. 58,

60, 63) hervorgehoben, wenn dort ausgeführt wird, dass die Presse in einer demokratischen Gesellschaft eine wesentliche Rolle spiele und es ihre Aufgabe sei, Informationen und Ideen zu allen Fragen von Allgemeininteresse weiterzugeben, was letztlich mit dem oben dargelegten Begriff der Zeitgeschichte in Einklang steht.

Soweit der Gerichtshof der Presse dieses Recht nur „in bestimmten Grenzen“ (EGMR, NJW 2004, 2647, 2649 Rn. 58) zugesteht, betrifft diese Einschränkung ersichtlich die Abwägung zwischen Pressefreiheit und Informationsrecht der Öffentlichkeit einerseits und dem Schutz der Privatsphäre andererseits, mithin eine Abwägung, wie sie auch nach dem oben dargestellten Schutzkonzept geboten ist. Auch wenn die Presse zur Wahrung der Pressefreiheit und zur Vermeidung einer vom Grundgesetz untersagten Zensur selbst nach publizistischen Kriterien entscheiden darf, worüber sie berichten will, kann sie sich damit nicht der Abwägung mit der geschützten Privatsphäre derjenigen entziehen, über die sie berichten will.

Deshalb muss eine Interessenabwägung stattfinden und zwar zwischen dem Informationsinteresse der Öffentlichkeit einerseits und dem Interesse des Abgebildeten an dem Schutz seiner Privatsphäre andererseits. Die Bedeutung des Informationswerts für die Interessenabwägung hat der erkennende Senat schon in früheren Entscheidungen hervorgehoben (Senat, BGHZ 151, 26, 31; Urteil vom 9. Dezember 2003 – VI ZR 404/02 – VersR 2004, 525 m. w. N.). Je größer der Informationswert für die Öffentlichkeit ist, desto mehr muss das Schutzinteresse desjenigen, über den informiert wird, hinter den Informationsbelangen der Öffentlichkeit zurücktreten. Umgekehrt wiegt aber auch der Schutz der Persönlichkeit des Betroffenen desto schwerer, je geringer der Informationswert für die Allgemeinheit ist (vgl. BVerfGE 101, 361, 391; Senat, BGHZ 131, 332, 342 m. w. N.). Das Interesse der Leser an bloßer Unterhaltung hat gegenüber dem Schutz der Privatsphäre regelmäßig ein geringeres Gewicht (vgl. BVerfGE 34, 269, 283; Senat, BGHZ 131, 332, 342 m. w. N.).

Dies hat das Bundesverfassungsgericht im Beschluss vom 21. August 2006 (NJW 2006, 3406, 3407) bestätigt, wobei es nach Lage des Falles nicht zu entscheiden brauchte, ob

er auch für Personen von hohem Bekanntheitsgrad gilt. Diese Frage ist nach Auffassung des erkennenden Senats unter Berücksichtigung des Urteils des EGMR vom 24. Juni 2004 im Grundsatz zu bejahen. Deshalb kann auch bei den bisher sogenannten Personen der Zeitgeschichte nicht außer Betracht bleiben, ob die Berichterstattung zu einer Debatte mit einem Sachgehalt beiträgt, der über die Befriedigung bloßer Neugier hinausgeht. Das schließt es freilich nicht aus, dass je nach Lage des Falles für den Informationswert einer Berichterstattung auch der Bekanntheitsgrad des Betroffenen von Bedeutung sein kann. In jedem Fall ist bei der Beurteilung des Informationswerts bzw. der Frage, ob es sich um ein zeitgeschichtliches Ereignis im Sinn des allgemein interessierenden Zeitgeschehens handelt, ein weites Verständnis geboten, damit die Presse ihren meinungsbildenden Aufgaben gerecht werden kann, die nach wie vor von größter Bedeutung sind.

Eine solche Gewichtung bei der Interessenabwägung trägt nach Auffassung des erkennenden Senats den Anforderungen des Gerichtshofs (EGMR, NJW 2004, 2647, 2651 Rn. 76) an einen wirksamen Schutz der Privatsphäre ebenso Rechnung wie dem Schutz der Grundrechte aus Art. 5 GG. Ihr steht – anders als das Berufungsgericht meint – auch eine Bindungswirkung des § 31 BVerfGG nicht entgegen. Das Bundesverfassungsgericht hat zwar die Entscheidung des erkennenden Senats insoweit bestätigt, als dort der Schutz der Privatsphäre gegen unerwünschte Aufnahmen auf die Fälle erkennbarer räumlicher Abgeschiedenheit beschränkt worden ist. Das schließt es jedoch nicht aus, bei der erforderlichen Interessenabwägung zwischen Pressefreiheit und Schutz der Privatsphäre den Informationswert für die Öffentlichkeit stärker zu berücksichtigen. Im Übrigen hat das Bundesverfassungsgericht eine diesen Grundsätzen entsprechende Interessenabwägung in einem den Kläger betreffenden Verfahren bereits gebilligt (Senat, Urteil vom 15. November 2005 – VI ZR 286/04 – VersR 2006, 274; BVerfG, NJW 2006, 2835).

dd) Kommt es mithin für diese Abwägung maßgeblich auf den Informationswert der Abbildung an, so kann – da im Streitfall die beanstandete Abbildung im Zusammenhang mit einer Wortberichterstattung verbreitet worden ist – bei der Beurteilung diese zuge-

hörige Wortberichterstattung nicht unberücksichtigt bleiben (so auch EGMR, NJW 2004, 2647, 2650 Rn. 64). Dies entspricht gefestigter Rechtsprechung des erkennenden Senats (vgl. BGHZ 158, 218, 223; Urteile vom 30. September 2003 – VI ZR 89/02 – VersR 2004, 205, 206; vom 28. September 2004 – VI ZR 305/03 – VersR 2005, 83 f.; vom 19. Oktober 2004 – VI ZR 292/03 – VersR 2005, 84 f. – jeweils m. w. N.).

3. Diese Grundsätze führen im Streitfall zu folgender Abwägung:

Das in der Ausgabe Nr. 9/02 vom 20. Februar 2002 der Zeitschrift „Frau aktuell“ veröffentlichte Bild zeigt den Kläger und seine Ehefrau auf öffentlicher Straße in St. Moritz im Urlaub, der grundsätzlich auch bei „Prominenten“ zum geschützten Kernbereich der Privatsphäre gehört. Dennoch hat das Berufungsgericht die Veröffentlichung des Fotos im Ergebnis zutreffend als Bebilderung eines Berichts über ein zeitgeschichtliches Ereignis nicht beanstandet.

Zwar ist der beanstandeten Abbildung als solcher keine Information über ein zeitgeschichtliches Ereignis oder ein Beitrag zu einer Diskussion von allgemeinem Interesse zu entnehmen. Indes ist für den Informationswert auch die zugehörige Wortberichterstattung zu berücksichtigen. Soweit diese sich auf den Skiurlaub bezieht, kann allerdings ein zeitgeschichtliches Ereignis bzw. ein Vorgang von allgemeinem Interesse (EGMR, NJW 2004, 2647, 2649 Rn. 60 ff.) selbst bei dem im Interesse der Informationsfreiheit gebotenen weiten Verständnis dieser Begriffe nicht angenommen werden. Gegenstand der Wortberichterstattung ist jedoch auch die Erkrankung des damals regierenden Fürsten von Monaco und damit ein zeitgeschichtliches Ereignis im oben dargelegten Sinn, über das die Presse berichten darf. Insofern kommt es auf den redaktionellen Gehalt und die Gestaltung dieses Artikels nicht an, da die Garantie der Pressefreiheit es nicht zulässt, das Eingreifen dieses Grundrechts von der Qualität des jeweiligen Presseerzeugnisses oder redaktionellen Beitrags abhängig zu machen (BVerfGE 34, 269, 283; Senat, Urteil vom 14. März 1995 – VI ZR 52/94 – VersR 1995, 667, 668, bestätigt durch BVerfG, NJW 2000, 1026). Das gilt auch, soweit der Artikel das Verhalten von Familienmitgliedern während der Krankheit des Fürsten betrifft, zumal die Zulässigkeit

der Wortberichterstattung von der Revision nicht in Frage gestellt wird. Diese Berichterstattung wird mit der beanstandeten Abbildung belegt und illustriert.

Bei dieser Sachlage sind überwiegende berechnete Interessen des Klägers (§ 23 Abs. 2 KUG), die einer Veröffentlichung der Abbildung entgegenstehen könnten, bei der gebotenen Würdigung der Berichterstattung in ihrer Gesamtheit (vgl. Senat, Urteil vom 28. September 2004 – VI ZR 305/03 – VersR 2005, 83, 84) nicht zu erkennen. Insbesondere ist der beanstandeten Abbildung, die den Kläger und seine Frau auf offener Straße zeigt, kein eigenständiger Verletzungseffekt zu entnehmen, der eine abweichende Beurteilung rechtfertigen könnte. Dass die Aufnahme etwa unter Ausnutzung von Heimlichkeit oder von technischen Mitteln, die dem gleichkommen, zustande gekommen und aus diesem Grund unzulässig wäre (vgl. EGMR, NJW 2004, 2647, 2650 Rn. 68; BVerfGE 101, 361, 381; BVerfG, NJW 2006, 3406, 3408; Senat, BGHZ 131, 332, 342), macht die Revision nicht geltend und ist auch nicht ersichtlich.

## Buchbesprechungen

Der Verfasser thematisch einschlägiger Untersuchungen, soweit er sich ausschließlich auf Fragen grundsätzlichen Charakters konzentrieren will, wird sich regelmäßig im Zeitraum zwischen Themenfindung, Ausarbeitung, Drucklegung und abschließender Veröffentlichung mit mehreren Fassungen der maßgeblichen staatsvertraglichen und gesetzlichen Bestimmungen konfrontiert sehen. Auch *Miserre* ist in seiner von *Spindler* betreuten Göttinger Dissertation dem nicht entgangen. Ausgehend von der, nun freilich zeitlos gültigen Feststellung, dass die Medienlandschaft sich insbesondere im Bereich der elektronischen Medien in den letzten Jahren deutlich verändert habe – und in der Tat, wann würde sie sich nicht verändern –, geht es in der 2005 abgeschlossenen Arbeit vor allem darum, für die elektronischen Informations- und Kommunikationsangebote Ordnungskriterien zu entwickeln und Abgrenzungsprobleme zu lösen. Dazu sollen die Anwendungsbereiche von Rundfunkstaatsvertrag, Teledienstegesetz, Mediendienstestaatsvertrag und Telekommunikationsgesetz herausgearbeitet und voneinander abgegrenzt werden. Der Mediendienstestaatsvertrag freilich ist mittlerweile ebenso aufgehoben worden wie das Teledienstegesetz. Auf Bundesebene ist das Teledienstegesetz durch das Telemediengesetz des Bundes abgelöst worden, auf Länderebene treten die Bestimmungen des Rundfunkstaatsvertrags über Telemedien an die Stelle des Mediendienstestaatsvertrags. Doch bleiben andererseits Abgrenzungsfragen, wie sie sich etwa im Verhältnis von Rundfunk- und Mediendiensten gestellt hatten, auch für die Abgrenzung von Rundfunk- und Telemediendiensten relevant. Auch ist es gerade in Anbetracht der dynamischen Entwicklung der elektronischen Medien geboten, sich stets von Neuem der wesentlichen Merkmale der Bedeutung des Rundfunkbegriffs zu vergewissern. So lassen auch die seit Erscheinen des Werks zu verzeichnenden zahlreichen Federstriche des Gesetzgebers dieses nicht zur Makulatur werden. Der Hauptteil der Untersuchung ist dem Rundfunkbegriff gewidmet, wobei der *Verf.* zwischen verfassungsrechtlichem und einfachgesetzlichem Rundfunkbegriff unterscheidet (Teil B der Untersuchung, S. 5 – 210). Begriffliche Untersuchun-

gen zu den Telediensten (Teil D, S. 215 – 243), den Mediendiensten (Teil E, S. 245 – 268) sowie der Telekommunikation als Rechtsbegriff (Teil F, S. 269 – 279) schließen sich an. In einem Schlusskapitel werden dann konkrete Folgerungen für die rechtliche Einordnung verschiedener, umstrittener Dienste gezogen (Teil G, S. 281 – 298). Aus dieser Verteilung der Gewichte wird bereits deutlich, dass *Verf.* doch in erster Linie vom Rundfunkbegriff ausgeht und diesen klären will, weitere Angebote in Abgrenzung hierzu untersucht, letztlich also jener rundfunkzentrierten Betrachtungsweise verhaftet bleibt, wie sie für das Recht der elektronischen Medien kennzeichnend ist.

Angesichts der umfangreichen literarischen Bemühungen um den verfassungsrechtlichen Rundfunkbegriff, seien sie kommentierender, seien sie monographischer Natur, war nun nicht unbedingt zu erwarten, dass der *Verf.* insoweit zu wirklich neuen Ergebnissen finden würde. Die Definitionsmerkmale der Bestimmung für die Allgemeinheit, der fernmeldetechnischen Übermittlung und der redaktionellen Darbietung sind hier im Wesentlichen Gegenstand allgemeinen Konsenses; auch in ihrer Ausarbeitung kann der *Verf.* hier nur punktuell eigene Akzente setzen. Ein durchgehend schlüssiges Gesamtkonzept, wie es etwa *Wolfgang Lent* in seiner Untersuchung über *Rundfunk-, Medien-, Teledienste* entwickelt hat, wird bei *Miserre* nicht gleichermaßen erkennbar. In der Grundtendenz neigt er aber wohl dazu, in Grenzfällen eher Rundfunk im Sinne des verfassungsrechtlichen Rundfunkbegriffs zu bejahen, mit der Folge hieran anknüpfender rundfunkspezifischer Regulierung. Dabei wird etwa für Pay-TV über die Unterschiede von Pay-per-Channel, Pay-per-View oder Video-on-Demand meines Erachtens aber zu leichtfertig hinweggegangen.

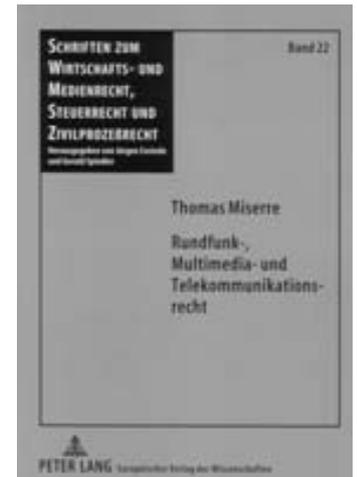
Das entscheidende Abgrenzungskriterium sieht der *Verf.* aber zu Recht im Kriterium der redaktionellen Darbietung. Dies wird nun dahin gehend konkretisiert, dass Eignung zur Meinungsbildung gegeben sein müsse, wobei eben dieser Begriff der Meinungsbildung, hier nun in durchaus weiterführender Weise, aufgegliedert wird. Der verfassungsrechtliche Rundfunkbegriff wird, dies ganz auf dem Boden der Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts, in Bezug gesetzt zur grund-

rechtlichen Funktion der Rundfunkfreiheit. Dem *Verf.* geht es, ganz im Sinn seiner Grundtendenz eines weiten Rundfunkbegriffs, vor allem darum, einen umfassenden Begriff der Meinungsrelevanz zu entwickeln. Dessen Erfordernis wird wiederum daraus hergeleitet, dass im Bereich des Rundfunks weiterhin eine positive Ordnung erforderlich ist. Die Annahme fortbestehenden Frequenzmangels vermag mich allerdings ebenso wenig zu überzeugen wie die der fortbestehenden Sondersituation im wirtschaftlichen Bereich, während andererseits der Hinweis auf die besondere Faszinationskraft des Rundfunks weiterhin gültig ist. Wenn im Folgenden Gefahren der Medienkonzentration beschworen werden, die Frontstellung Wirtschaftsrecht versus Rundfunkrecht erneut aufgerollt wird, Zweifel an Meinungsvielfalt durch Anbietervielfalt geäußert werden, die Berechtigung öffentlich-rechtlicher Spartenprogramme bejaht wird, so wird für dieses Kompendium aktueller rundfunkrechtlicher Fragestellungen der unmittelbare Bezug zur Thematik der Untersuchung nicht mehr so recht erkennbar. Wenn schließlich auch Datendienste, Telespielen und jeder Art von Teleshopping rundfunkspezifische Meinungsrelevanz beigemessen wird, so scheint mir dieses Kriterium an Unterscheidungskraft zu verlieren. Unvertretbar weit ausgedehnt wird auch das die Meinungsrelevanz ergänzende Kriterium der redaktionellen Darbietung als Merkmal des verfassungsrechtlichen Rundfunkbegriffs. So gelangt *Miserre* zu dem Gesamtergebnis, dass „entgegen anderslautender Meinungen, auch eine Vielzahl der durch Interaktion und Individualisierung gekennzeichneten, modernen Informations- und Kommunikationsangebote vom verfassungsrechtlichen Rundfunkbegriff umfasst werden“. Dies schließt jedoch, wie der *Verf.* der Arbeit richtig darlegt, eine abgestufte Regulierungsdichte je nach dem Grad der Meinungsrelevanz und Individualisierung der fraglichen Angebote nicht aus. Die Darstellung unterschiedlicher, systematisch zu erfassender Individualisierungsstufen bildet meines Erachtens einen der wichtigsten Abschnitte der Untersuchung, wo es *Verf.* auch gelingt, weiterführende, auch für die geltende Rechtslage fruchtbar zu machende Kriterien zu entwickeln. Dies gilt auch für die Abgrenzung des einfachgesetzlichen Rundfunkbegriffs in Abgrenzung zu den Me-

diendiensten nach Mediendienstestaatsvertrag. Für eine Rundfunkdarbietung im Sinne des Rundfunkstaatsvertrags legt *Miserre* die Kriterien der Breitenwirkung, Aktualität und Suggestivkraft zugrunde und will auf einfachgesetzlicher Ebene auch dem Kriterium des planmäßig ablaufenden Gesamtprogramms maßgebliche Bedeutung beilegen. So wird die doch sehr strikte verfassungsrechtliche Begrifflichkeit des *Verf.* auf einfachgesetzlicher Ebene abgemildert. Für den Rundfunkbegriff im Rundfunkstaatsvertrag und in den Landesrundfunkgesetzen hat die Untersuchung auch weiterhin gültigen Erkenntniswert.

Dies gilt auch für die abschließende beispielhafte Einordnung unterschiedlicher Dienste, insbesondere in Abgrenzung von Rundfunk- und Mediendiensten (jetzt: Telemedien). Demgegenüber sind die Ausführungen zum Teledienstegesetz und auch teilweise zu den einzelnen beispielhaft genannten Mediendiensten des Mediendienstestaatsvertrags durch die gesetzliche Entwicklung überholt. Dessen ungeachtet bleibt die Untersuchung von fortdauernder Relevanz. Dies betrifft die eingehende Darstellung des verfassungsrechtlichen Rundfunkbegriffs ebenso wie die hieraus abgeleiteten Abgrenzungskriterien, die, gerade weil sie grundsätzlich verfassungsrechtlich begründet sind, auch auf neue Angebote übertragen werden können. Dies gilt auch für das entschiedene Plädoyer des *Verf.* für die Beibehaltung einer besonderen positiven Ordnung des Rundfunks, mag man dem in der Sache beitreten oder nicht.

Prof. Dr. Christoph Degenhart, Universität Leipzig



**Thomas Miserre:**  
 Rundfunk-, Multimedia- und Telekommunikationsrecht. Abgrenzung der Anwendungsbereiche von Art. 5 I 2 GG, Rundfunkstaatsvertrag, Teledienstegesetz, Mediendienstestaatsvertrag und Telekommunikationsgesetz. Frankfurt am Main 2006: Peter Lang. 373 Seiten, 56,50 Euro



**Jan Peter Müßig:**

*Die Sicherung von Verbreitung und Zugang beim Satellitenrundfunk in Europa.* Baden-Baden 2006: Nomos Verlagsgesellschaft. 229 Seiten, 44,00 Euro

Die im Wesentlichen wohl 2004 gefertigte Kasseler Dissertation eines Mainzer Rechtsanwalts, die kein Vorwort enthält und mithin – abgesehen vom Ort der Veröffentlichung in einer Reihe unter der „Schriftleitung“ eines Kasseler Rechtslehrers – nicht kenntlich macht, bei wem sie entstanden ist, befasst sich mit einem aktuellen Thema. Sie ist knapp gehalten, führt anfangs in den Gang ihrer Untersuchungen in übersichtlicher und verständlicher Weise ein und endet mit überschaubaren Thesen, die ihre Ergebnisse wiedergeben. Vor dem Hintergrund aktueller, eher entgeltorientierter Verschlüsselungsdebatten – auch wenn sie gerade wieder dank kartellrechtlicher Intervention vom Tisch sind und insofern nun auch eine gebührenfinanzierte „Grundversorgung“ mit Rundfunk im Sinne der deutschen Rechtsprechung nicht in Frage stellen – ist die Schrift von erheblichem Interesse. Sie ist befasst mit einem Ausschnitt der zahlreichen Fragen auf den Grenzen zwischen Urheber- und Rundfunk- sowie Europa- und Verfassungsrecht im Lichte eines zureichenden Schutzes kommunikativer Rechte, die auch der öffentlichen Meinungsbildung in der Demokratie dienen. Sie setzt ein mit dem Phänomen, dass Lizenzierungen für Rundfunk territorial begrenzt von nationalen Autoritäten erfolgen, dies aber oft unter der Bedingung der Verschlüsselung für einzelne Zuschauergruppen geschieht. Dem steht das Interesse der Betrachter entgegen, die einen freien, d. h. einen zwar vielleicht nicht völlig kostenfreien, aber jedenfalls nicht von Ausschließlichkeitsrechten behinderten Zugang zu Programmen wünschen, ebenso wie das Interesse der Allgemeinheit an einem breiteren Meinungsmarkt. Das führt zu der Frage, unter welchen rechtlichen Bedingungen insoweit Lizenzen vergeben werden dürfen.

Antworten sucht die Arbeit auf den Ebenen des nationalen und des europäischen Rechts. Dabei geht sie von Maximen eines möglichst freien und unbeschränkten Zugangs aus. Für angemessen erachtet die Untersuchung aus Gründen des europäischen Rechts im Ergebnis, den Zugang frei zu machen, allerdings bei einer im Übrigen freien Rechtevergabe. Der Gang der Untersuchung führt nach einer Einleitung in einem zweiten Abschnitt zur Perspektive der Rechteinhaber, worauf ein dritter Teil folgt, der die Perspektiven der sons-

tigen Rundfunkbeteiligten sowie der Allgemeinheit einnimmt. Der nächste Abschnitt stellt die gegenwärtigen Lösungen des Rechts aus der Perspektive der Beteiligten dar. Dann folgen Erörterungen, die künftige Lösungen erschließen sollen, sowie ein Ausblick auf weitere technische Entwicklungen.

Ausgangspunkt ist bei alledem die Sicherung der Meinungs-, Informations- und Rundfunkfreiheit als Aufgabe des Staates. Dazu soll auch die Versorgung der Bevölkerung mit vielfältigen und ausgewogenen Rundfunkprogrammen gehören. Ziel gesetzlicher Maßnahmen muss es dabei sein, den Zugang der Hörer und Zuschauer zu über Rundfunk verbreiteten Inhalten sicherzustellen. Dem steht andererseits die Staatsaufgabe der Gewährleistung des Schutzes immaterieller Rechtsgüter gegenüber. Dieser Schutz muss die Urheber ebenso wie die Erbringer urheberrechtsverwandter Leistungen erreichen. Auch sollen diejenigen Erbringer von Leistungen zu schützen sein, die keinen urheberrechtlichen Gehalt aufweisen, aber einen ähnlich förderungswürdigen Aufwand voraussetzen. Damit sind ersichtlich vor allem Veranstalter angesprochen, die die mediale Übertragung von Ereignissen erbringen. Außerdem geht die Arbeit davon aus, dass der freie Zugang von Rundfunknutzern zu über Rundfunk verbreiteten Inhalten eine Grenze findet im Eigentumsschutz, den auch die Urheber und Inhaber ähnlich geschützter Rechte genießen. Dieser Schutz ist allerdings seinerseits – soweit es um Ausschließungsrechte geht – begrenzt durch den Schutz der Meinungs-, Informations- und Rundfunkfreiheit. Was grenzüberschreitende Sachverhalte angeht, so gilt zwar das internationale Territorialitätsprinzip in dem Sinne, dass jeder Staat befugt ist, Rechte nur für sein Staatsgebiet zu schaffen. Auch das Urheberrecht enthält daher zunächst ein Bündel nationaler Rechte. Indes sind vertragliche Gestaltungen möglich, die als Vertragsgegenstand Rechte unterschiedlicher staatlicher Herkunft und damit Rechte kraft der Gesetze mehrerer Staaten beinhalten. Was nun Rundfunksendungen betrifft, so gilt das Sendestaatsprinzip. Das hat zur Folge, dass für den Empfang – zwischenstaatlich betrachtet – keine Rechte erworben werden müssen. Von dem Grundsatz der Anknüpfung an den Sendevorgang ist allerdings die Frage zu trennen, welches

nationale Recht bei der Ausstrahlung anzuwenden ist. Denn unabhängig vom Vorgang der Ausstrahlung ist die Frage, ob für die Ausstrahlung Nutzungsrechte erworben werden müssen, sowie die weitere, ob die Modalitäten des Empfangs auf eine Ausstrahlung hin möglicher Gegenstand vertraglicher Abreden zwischen Verantwortlichen der Ausstrahlung und Rechteverkäufern sein können. Zudem kann das Sendestaatsprinzip nicht zu der Annahme führen, der für die Sendung Verantwortliche müsse ausschließlich die territorial beschränkten Nutzungsrechte des Sendestaates erwerben. Europäisches Richtlinienrecht soll daher so auszulegen sein, dass nationales Recht gemeinschaftswidrig ist, das den grenzüberschreitenden Zugang für Zuschauer nicht gewährleistet. Hingegen soll nationales Recht, das eine territoriale Beschränkung von Zugangsrechten ermöglicht, nicht grundsätzlich, sondern nur, sofern es Zugangsbeschränkungen bewirkt oder ermöglicht, europarechtswidrig sein, da das aktuelle deutsche Urheberrecht ermöglicht, dem Nutzer den Zugang zu über Satellit verbreiteten Rundfunkinhalten mit dem Argument zu verwehren, er gehöre nicht zu der Zuschauergruppe, für die der Programmveranstalter Nutzungsrechte erworben habe. Diese Lage gemäß §§ 20a, 31 Abs. 1 Satz 2 UrhG verstoße gegen Art. 1 Abs. 2 Buchstabe b) der Kabel- und Satellitenrichtlinie. Oft führt die Praxis im Bereich des Urheberrechts Fragen, die das Gesetz nicht beantwortet, vertraglicher Gestaltung zu und bewältigt sie so. Die Lösungen enthalten hier im Wesentlichen Duldungen fremder grenzüberschreitender Ausstrahlungen oder die Verpflichtung zu verschlüsselter Ausstrahlung. Das überbrückt dann die Diskrepanz zwischen national begrenzt zugewiesenen Nutzungsrechten und der grenzüberschreitenden Reichweite von Ausstrahlungen über Satellit. Rundfunkrechtliche Probleme können allerdings durch solche vertraglichen Regelungen erst entstehen. Das gilt auch für den schon erwähnten, aber nun ins Vertragliche überführten Fall, dass Zuschauern der freie Zugang mit dem Argument verwehrt wird, sie gehörten einer Zuschauergruppe an, für die die Senderechte nicht erworben seien. Das zeigt, dass für vertragliche ebenso wie für regulative Lösungsansätze die Gewährleistung der normativen Ziele fehlt. Dabei setzt die Arbeit in ihrem

eigenen Ansatz nun auf ein Modell, das auf dem Grundsatz der Vertragsfreiheit fußt. Sie soll sowohl die Interessen der Rechteinhaber am wirtschaftlichen Wert der geschützten Leistung als auch diejenigen der Nutzer am Zugang zum satellitenübertragenen Rundfunk am besten wahren. Vertragsgestaltungen vermögen auch, sich der technischen oder gesellschaftlichen Entwicklung anzupassen. Das gilt ebenso in Ansehung neuer Dienste infolge der Digitalisierung oder neuer Geschäftsmodelle der Betreiber von Satellitennetzen sowie von Änderungen der Finanzierung von Angeboten, etwa unter dem Aspekt des Rückgangs von Werbeeinnahmen. In die Vertragsfreiheit soll allerdings eingegriffen werden, soweit Vertragsgestaltungen der Verweigerung von Zugangsmöglichkeiten dienen. Der freie Zugang wird oft nur für Sportübertragungen diskutiert. Die Gewähr der Versorgung der Bevölkerung mit vielfältigen und ausgewogenen Rundfunkinhalten ist indes nicht auf Sportübertragungen zu beschränken. Diese grundrechtsgestützte, auch europa- und völkerrechtlich fundierte Sicht veranlasste die Untersuchung zu der oben genannten Auslegung der Kabel- und Satellitenrichtlinie, die andernfalls zu ändern wäre. Auch §§ 20a, 31 Abs. 1 Satz 2 UrhG sind entsprechend anzupassen. Eine frei beschränkbare Rechtevergabe wäre unter der Voraussetzung einer Verpflichtung zu europaweitem, freiem Zugang für Programm- und Plattformanbieter auf nationaler Ebene einzuführen. Zu befürworten wäre aus der Sicht der Arbeit außerdem eine Ausweitung der Verwertungsgesellschaftspflicht, wie sie bereits für die Kabelweiterverbreitung in dem Kabelrundfunkmarkt vorgesehen ist, auf die Satellitenweiterverarbeitung. Anders liegt es nur im Falle der Erstsending. Diese Verwertungsgesellschaftspflicht hat allerdings kaum praktische Bedeutung, solange das Geschäftsmodell der Satellitenplattformen nicht weit verbreitet ist. Eine solche Regelung komme aber – meint die Untersuchung – für Unternehmen in Betracht, die weder Programmveranstalter noch Satellitenbetreiber sind, Übertragungskapazitäten anmieten, Programme für Zweit-, Dritt- oder weitere Ausstrahlungen bündeln und Zuschauern gegen Entgelt anbieten. Die Arbeit, die leider nur mit einem Abkürzungsverzeichnis ausgestattet ist, kommt

nach allem zu praktischen Ergebnissen. Sie sucht ersichtlich Ausgewogenheits- und Vielfaltssicherungen, wie sie bisher durch Art. 10 der Europäischen Konvention zum Schutze der Menschenrechte und Grundfreiheiten aus dem Jahre 1950 und etwa auch seit der Charta der Grundrechte der Europäischen Union vom 7. Dezember 2000 – die inzwischen auch vom Europäischen Gerichtshof als Rechtskenntnisquelle anerkannt ist, aber in der Arbeit nur bezüglich des Eigentumsschutzes, nicht aber unter Aspekten der Meinungs-, Informations- und Medienfreiheit vorkommt – veranlasst sind und etwaigen Geschäftspolitiken der Ausschließung von Nutzergruppen oder auch der Refinanzierung über hohe, gebührenfinanzierten Rundfunk gefährdende Entschlüsselungsentgelte entgegenwirken. Insofern leistet sie einen gerade aus öffentlich-rechtlicher Perspektive weiterführenden Beitrag zu einer aktuellen Debatte.

Prof. Dr. Helmut Goerlich, Universität Leipzig



**Jens Petersen:**  
*Medienrecht.* München  
 2006 [3. Auflage]:  
 C. H. Beck Verlag,  
 255 Seiten, 21,50 Euro

Der rasche Erfolg des 2003 zuerst erschienenen Lehrbuchs spricht für sich. Es ist in dieser Auflage in Aufbau, Struktur und Gegenständen nicht wesentlich verändert. Allerdings sind viele Schwächen vor allem der ersten Auflage beseitigt, insbesondere zahllose Satz- und Druckfehler, die damals zu beklagen waren.

Zunächst handelt das Buch von den Grundlagen des Medienrechts, an erster Stelle vom Medienrecht als Querschnittsmaterie des Rechts, das sich aus seinem Gegenstand ergibt. Medienrecht wird als Rechtsmaterie durch seine Lehre hervorgebracht und umfasst alle rechtlichen Normen, die kommunikative „Medien“ betreffen. Dann folgt die Verankerung des Gebiets in seinen verfassungsrechtlichen Grundlagen, also insbesondere der Informations-, Presse- und Rundfunk-, aber auch in Aspekten der Kunstfreiheit sowie im Zensurverbot, dem Schutz des Fernmeldegeheimnisses und schließlich im Verhältnis von Medienfreiheit und Menschenwürde. Hier fällt auf, dass die individuelle Freiheit der Meinung und insbesondere der Meinungsbildung nicht hervorgehoben anzutreffen ist, wenngleich wenigstens das Gebot der Tendenzfreiheit, der Binnenpluralismus und das Konzept der Grundversorgung im Zusammenhang mit der freien Berichterstattung durch den Rundfunk behandelt werden. Darauf folgt als zweiter Teil das „bürgerliche Medienrecht“, beginnend mit dem Recht am eigenen Bild und dem allgemeinen Persönlichkeitsrecht, dann folgen die Unterlassungsansprüche zu Ehren- und Persönlichkeitsschutz, darauf die Gegenstände von Medien- und Bereicherungsrecht sowie der Gendarstellungsanspruch. Der dritte Teil ist dem Medienwirtschaftsrecht, darunter insbesondere dem Wettbewerbs- und dem Medienkartellrecht sowie dem Urheberrecht der Medien und schließlich dem Film- und dem Markenrecht gewidmet. Der vierte Teil befasst sich mit dem öffentlichen Medienrecht, zunächst unter Aspekten von Kompetenz und Verwaltung, dann nicht – wie man erwarten könnte – mit dem Rundfunkrecht, aber doch wenigstens dem Telekommunikationsrecht, der Werbung und dem Sponsoring nach dem Rundfunkstaatsvertrag sowie dem Jugendmedienschutz. Schließlich handelt der letzte Teil vom Medienstrafrecht, das sich zusammensetzt aus den medienrelevanten Straftat-

beständen, Fragen der Verantwortlichkeit im Internet und dem Urheberstrafrecht sowie last, not least aus Fragen der Medienöffentlichkeit im Strafprozess. Bei alledem bleibt unverständlich, weshalb das Lehrbuch das Rundfunkrecht ausspart, es sei denn, dies wäre Verlagspolitik, um die einschlägigen, nun in mehreren Auflagen vorliegenden Lehrbücher desselben Verlags von *Albrecht Hesse* und *Günter Herrmann/Matthias Lausen* nicht zu verdrängen.

Auch ist im Übrigen, insbesondere unter dem Aspekt der Verkürzung der verfassungsrechtlichen Perspektive um ihre individual-personal fundierte Basis in der Meinungsfreiheit mit ihren Demokratiebezügen, sehr deutlich, dass der *Autor* vom Privatrecht kommt. Mit diesem Vorbehalt aber ist das Lehrbuch inzwischen weithin zu empfehlen, es genügt nun auch technischen Standards, die unerlässlich gewahrt sein müssen, will man es Studierenden oder dem „verständigen Laien“ in die Hand geben.

Prof. Dr. Helmut Goerlich, Universität Leipzig

Das knappe Lehrbuch steht unter dem Vorzeichen, vom Öffentlichen Recht her geschrieben zu sein. Dies bedeutet, dass eine die Begriffe und Gegenstände abklärende Einführung zu den Aufgaben des „Medienjuristen“ sowie der wirtschaftlichen Relevanz dieses Rechts und eine Vorstellung des Medienrechts als Querschnittsmaterie, die von Öffentlichem, Privat- und Strafrecht geprägt ist und von Akteuren im Bereich der Medien sowie Rechtsquellen im nationalen und internationalen Recht bestimmt wird, vorangestellt ist. Sodann geht der zweite Teil vom Verfassungsrecht aus, d. h., dieser macht nach einer knappen kompetenzrechtlichen Übersicht Art. 5 Abs. 1 GG als Grundlage individueller Kommunikationsfreiheiten zum Gegenstand, geht dann auf die institutionelle Seite dieser Bestimmung ein, spricht weitere relevante Grundrechte an und stellt ein Glossar als Lernhilfe ans Ende. Erst darauf werden Presse-, Rundfunk-, Film-, Multimedia- und Telekommunikationsrecht abgehandelt, dies aber jeweils unter Einbeziehung des institutionellen Rahmens, der Organisations- und der verwaltungsrechtlichen Strukturen, wieder am Ende zusammengefasst mit Hilfe eines Glossars. Daran schließt als nächster Teil der Persönlichkeitsschutz an, der neben der verfassungsrechtlichen Verankerung und der zivilrechtlichen Ausgestaltung auch die Resozialisierung und strafrechtliche Sanktionierung umfasst. Hierauf folgt der fünfte Teil mit der Darstellung übergreifender Regelungen zu Ausgestaltung und Beschränkung des Medienrechts, insbesondere durch Medienstraf- und Ordnungswidrigkeitenrecht, den Jugendschutz, das Datenschutzrecht sowie das Wettbewerbs- und Kartellrecht – und schließlich Urheberrecht, Marken- und Werberecht. Der sechste und letzte Teil befasst sich dann mit den völker- und europarechtlichen Dimensionen des Medienrechts, unterschieden nach europa- und völkerrechtlichen Grundlagen, wobei die Europäische Menschenrechtskonvention dem völkerrechtlichen Teil unterfällt, wiewohl sie auch europarechtlich von Bedeutung ist.

Insgesamt sind angesichts der Kürze des Buchs und der Offenheit der Rechtsentwicklung in manchen Fragen die Ausführungen sehr knapp, etwa wenn zur Gebührenfinanzierung des Rundfunks auf eine bevorstehende Entscheidung des Bundesverfassungsge-

richts hingewiesen oder die Vielfaltskonvention der Unesco nur in Andeutungen als Schutz gegen weltwirtschaftliche Harmonisierungs- und Liberalisierungstendenzen angesprochen ist. Aber die Zusammenfassungen wie die Glossare und auch insgesamt der Text helfen dem Anfänger, wohl durchgehend in die Materie einzusteigen und sich diese durch Wiederholung in Erinnerung zu rufen, ebenso wie das die einführenden Übersichten über Literatur und Materialien ermöglichen. Insofern ist das Buch ein Lernmittel von nennenswerter Qualität und kann mit den anderen Werken am Markt, die diesem Zweck dienen sollen, sehr wohl konkurrieren. Besonders günstig scheint dabei die Zusammenarbeit der *Autoren*, die in Universität und Fachhochschule zugleich lehren und deshalb ein spezifisches didaktisches Geschick entwickeln, das ein rein akademisches Lehrbuch oft vermissen lässt und gerade auch für Praktiker – und darunter Laien – hilfreich sein kann. Zudem ist der Einstieg vom Verfassungs- und insbesondere vom Wirtschaftsverwaltungsrecht her nicht nur sachlich angezeigt, ergänzt vielmehr wiederum das Angebot der Lehrbücher in recht erfreulicher Deutlichkeit – und dies nicht nur als Orientierungshilfe, sondern auch in systematischer Absicht, was die Funktion der Medien in einer Demokratie angeht, die von der freien Debatte und dem allseitigen Austausch in den Medien lebt.

Prof. Dr. Helmut Goerlich, Leipzig



**Dieter Dörr/  
Rolf Schwartmann:**  
*Medienrecht.* Heidelberg  
2006: C. F. Müller Verlag.  
164 Seiten, 16,90 Euro

Ins Netz gegangen:

# Blog dir einen!

## Die neue öffentliche Nichtöffentlichkeit

Die Daten scheinen für sich zu sprechen: 2005 ging die Marktforschungsagentur Perseus davon aus, dass 50 Millionen Blogs ins Netz gestellt wurden und dass jährlich 15 Millionen neue hinzukommen. Da die meisten Menschen bequem sind und auch keine Computergenies, ist ein Großteil der weltweit geschalteten Blogs über die großen Blogdienste zugänglich: „BlogSpot“, „Xanga“, „LiveJournal“ oder „MSN Spaces“. 9 % aller US-amerikanischen Internetnutzer gaben damals an, einen Blog zu unterhalten, 25 %, dass sie regelmäßig Blogs lesen. Auf die Gesamtbevölkerung der USA übertragen, würde das bedeuten, dass vor zwei Jahren 16 % der Bevölkerung Blogs nutzten und 6 % einen eigenen ins Netz gestellt hatten.

Das klingt beachtlich. Schaut man jedoch genauer hin, ist alles nur noch halb so spektakulär. Die weitaus meisten Blogs werden selten oder gar nicht aktualisiert. Exakte Zahlen gibt es keine. Schätzungen gehen aber davon aus, dass zwei Drittel aller Blogs mausetot sind. Hegel nannte so etwas die List der Vernunft: Wenn schon nicht die Einsicht siegt, dass man eigentlich nichts zu sagen hat, verhindert zumindest schöne Faulheit Schlimmeres.

„Xanga“ besteht seit 1996, „BlogSpot“ und „LiveJournal“ seit 1999. In der Zwischenzeit hat sich viel verändert – vor allem technisch. Wir verfügen über schnellere Rechner, über leistungsfähigere Grafikkarten, über Digitalkameras, Breitbandkabel und über Internetzugänge, die es ermöglichen, das ganze Spielzeug auch zu benutzen. Die Folge: Neben den klassischen Textblogs überfluten Foto-, vor allem aber Audio- und Videoblogs das Netz. Dass aufgrund der techni-

schen Möglichkeiten auch jugendschutzrelevante Inhalte ins Netz gestellt werden, liegt dabei im Wesen der Sache.

Doch beginnen wir zunächst einmal mit den erfreulichen Seiten der schönen neuen Blogwelt, mit Menschen, die die neue Technologie nutzen, um zu informieren, um auf Missstände aufmerksam zu machen, zu unterhalten oder um Kommunikation als einfachen Selbstzweck zu betreiben – die Grenzen sind dabei allemal fließend. Die populärsten Blogs dienen dabei dem Gegenteil freiwilliger Selbstkontrolle: „BILDblog“ etwa oder „Spiegelkritik“, sogenannte Watchblogs, mithin unfreiwillige Fremdkontrolle. Überhaupt: Die interessantesten und informativsten Blogs stammen nicht selten von Medienjournalisten – wie etwa von Stefan Niggemeier. Das beinhaltet



allerdings auch die Gefahr einer gewissen medialen Selbstreferenz: Berichte von Medienjournalisten über Medien, in denen Medienjournalisten sich mit Medien befassen, sind auf Dauer auch nicht wirklich interessant.

Texte muss man lesen – und lesen ist anstrengend. Deshalb sind Hörbücher so erfolgreich – und Audioblogs. Audioblogs sind regelmäßig erscheinende Radiosendungen, die von ihren Betreibern zu Hause am Schreibtisch erstellt werden. Einer der erfolgreichsten deutschen Audioblogs ist „Schlaflos in München“ (SiM). SiM wird von der Journalistin Larissa Vassilian unter dem Pseudonym Annik Rubens betrieben und bietet von der Buchrezension über die Plattenbesprechung bis zur Münchener Kneipenkritik so ziemlich alles. Nach Angaben der Autorin hören im Schnitt 10.000 Besucher die einzelnen Sendungen. Weitere bekannte Audioblogs sind etwa Peter Marquards „Lemotox“, „Blick über den Tellerand“ des Medienberaters Alexander Wunschel oder „Andrea W. wills wissen...“. Da dieser Erfolg und die damit zusammenhängenden Marketingmöglichkeiten auch der Wirtschaft nicht entgangen sind, gibt es zudem eine Reihe von Audioblogs, die von Unternehmen oder Verlagen betrieben werden. Ein Beispiel ist der „Elektrische Reporter“ des „Handelsblatts“, betrieben von dem Journalisten Mario Sixtus.





Inhaltlich bieten die meisten Blogs wenig Neues. Doch das ist auch gar nicht wichtig. Blogs sind ein Sieg der Form über den Inhalt. Es kommt nicht darauf an, was präsentiert wird, sondern wie. Blogs sind subjektiv, einseitig und polemisch. Blogs geht es nicht um ausgewogene Information, sondern um Idiosynkrasie als Prinzip: *Ich* präsentiere das Thema, das *mich* interessiert, so wie *ich* es sehe und so wie es *mir* Spaß macht. Wen das nicht interessiert und wem das keinen Spaß macht – bitteschön, Pech gehabt.



Das Kriterium von Blogs ist es nicht, wahr zu sein oder falsch, sondern witzig und originell statt langweilig und dröge. Blogs spitzen zu, vereinfachen und verkürzen. Genau hier liegt aber auch das Problem: Parteiisch und idiosynkratisch zu sein, reicht allein nicht aus. Man muss auch wissen, dass man es ist. Blogs sind ein ironisches Medium. Wer das nicht kapiert und seine Subjektivität mit Objektivität verwechselt – so etwas kommt vor –, wird Sektierer und Extremist. Blogs sind öffentliche Nichtöffentlichkeit. Das unterscheidet sie vom klassischen Massenmedium, das Öffentlichkeit herstellt, aber auch von der kleinen Sektiererzeitung, die gar keine Öffentlichkeit möchte. Damit werden Blogs zu wichtigen Institutionen einer offenen und demokratischen Gesellschaft, die sich selbst gegenüber ehrlich

sein will. Was früher im Verborgenen blühte, ist nun allen zugänglich. Allerdings ergeben sich hieraus auch Probleme für den Jugendmedienschutz, besonders mit Blick auf den politischen Extremismus und auf Pornographie.

Einen hübschen Einblick in die Gedankenwelt unserer, um das deutsche Volkstum besorgten Volksgenossen gewährt das „Nationale Netzstagebuch“, das mit der schönen Parole wirbt: „Wenn Lüge Wahrheit ist, wird Aufklärung zur Pflicht.“ Dort kann sich der völkisch gesonnene Leser über den Ausverkauf des deutschen Waldes informieren und über die Lügenpropaganda der Systemvertreter. Interessant sind auch die dortigen VBlogs, etwa mit dem rechtsradikalen Liedermacher Frank Rennicke. Diese werden von „Volksfront-Medien“, einer neonazistischen Hobbyfilmertruppe aus der Wetterau produziert und sind auch über YouTube-UK jedem Teenager zugänglich. Für diejenigen Volksgenossen, die des Lesens nur unter Mühen mächtig sind, bietet das „Radio Freiheit“, „der Sender für Selbstdenker“ wie er sich selbst nennt, einen Audioblog. Betrieben wird er von dem Dresdner NPD-Mann Waldemar Maier. Wo jedoch Schatten ist, ist Licht nicht weit: Patrick Gensing, Journalist für die ARD und das ZDF, betreibt den „NPD-Blog“, einen Watchblog, der umfassend Aktivitäten aus dem Umfeld der NPD dokumentiert. Aus der Perspektive des Jugendschutzes sind neben extremistischen Blogs vor allem Seiten mit pornographischem Inhalt interessant. Anders als in anderen Bereichen, schwimmt hier allerdings die Grenze zwischen dem netten Nachbarn mit exhibitionistischen Neigungen und Profis. Eigen-

produktionen, die noch den Geist echten Bloggens atmen, findet der interessierte Nutzer daher vor allem über Plattformen, in denen Gleichgesinnte ihre Fundstücke aus dem Netz zusammentragen. Die bekannteste ist vermutlich „Fleshbot“, die auch schon einmal in der guten alten Tageszeitung „Die Welt“ als Teil einer „neuen Kultur der Pornographie“ und „Beitrag zum Projekt Aufklärung“ hochgejubelt und von der „New York Times“ zum „Sudelbuch der Intellektuellen“ gekürt wurde – wobei man das mit dem Sudeln gerade noch nachvollziehen kann. Ehrlicher sind dann schon Portale wie „Fleshbot“, die auf demselben Prinzip basieren, deren Schwerpunkt aber in guter alter Bloggertradition auf häuslichen Eigenproduktionen liegt, deren Dogma-Bildästhetik gerade auch „Lettre“-Leser und Arte-Seher ansprechen dürfte. Blogs sind Orte der Demokratie. Deshalb sind sie mitunter anstrengend, nervig oder obszön. Sie sind einseitig und unausgewogen, wo wir Objektivität und Ausgewogenheit erwarten. Und sie konfrontieren uns mit Wahrheiten über uns, die wir früher leicht ignorieren konnten: Sei es der politische Irrsinn, der aus verqualmten Hinterzimmern ins Netz drängt oder die sexuellen Vorlieben unseres Nachbarn. Und da Blogs mit den Mitteln eines Rechtsstaates nicht zu kontrollieren sind, stehen sie auch insofern für die oft beschworene „Zivilgesellschaft“ – mit allen Herausforderungen, die sich für den Jugendmedienschutz daraus ergeben.

Alexander Grau

# Content als Schlüssel zur Zukunft

**Programmproduzenten und Kreative drängen Sender und Plattformbetreiber zu einer „neuen Wertschöpfungspartnerschaft“**

**Medienwoche 2007: Medienforum in Berlin, 29. bis 31. August 2007**



Für Kreative ist es schlicht ein Unwort, für Manager ein Zauberwort: Content. Besonders im audiovisuellen Markt ermöglicht die Digitalisierung etwas, was in der analogen Welt doch an erhebliche technisch-technologische Grenzen stieß: die Mehrfachverwertung von Filmen und Sendungen über verschiedene Vertriebswege. Nicht erst seit der „Amphibien“-Filmdebatte durch Volker Schlöndorff ist umstritten, ob sich jeder filmische Inhalt beliebig als TV-Movie bzw. Fernsehreihe, als TV-Event und Kinofilm sowie als DVD (Director's Cut mit Making-of-Bonus-Material) vermarkten lässt. Inzwischen sind auch Mobile TV und Spiele als neue Vertriebswege hinzugekommen. Erfahrenen Branchenprofis wie Jan Mojto von EOS kommt das eher wie eine „Gespensterdiskussion“ vor, denn sie wissen und praktizieren es geschäftlich erfolgreich: Es kommt immer auf den Einzelfall an! Genau dieses Problemfeld „Content“ stand

bei dem Medienforum, dem dreitägigen Kongress der Medienwoche Berlin-Brandenburg im Mittelpunkt – bei mehreren Präsentationen, Diskussionsrunden, Panels und dem European Forum for Mobile TV. Rasmus Steentoft von Nordisk Film, dem weltweit zweitgrößten Film- und TV-Produzenten, erläuterte, wie die neue Digital-Firma Nordisk Film PLAY, die er als Chef führt, aufgebaut wurde. Nötig sind dafür „eine klare Digitalstrategie“, ein „überschaubares Investitionsrisiko“ und „strategische Partner“, damit ein Film- und TV-Produzent erfolgreich in die neuen Geschäftsfelder einsteigen kann.

Wolf Bauer, Chef der UFA in Potsdam, sieht eine Schlüsselrolle der „programm kreativen Industrie“, die die Bewegtbildumsätze von derzeit 20 Milliarden Euro pro Jahr auf 100 Milliarden steigern könnte. Allerdings seien dafür andere „Terms of Trade“ zwischen Produzenten und Sendern sowie interessan-

te Inhalte und Formate nötig. Einen „Impuls wie zum Start des dualen Rundfunksystems“ erwartet Ulrich Lenze vom Cinecentrum Hamburg durch die Digitalisierung. Die Produzenten profitierten jedoch nur dann, ergänzte Martin Moszkowicz, Produktionsvorstand der Münchener Constantin Film, wenn die Sender die Produzenten zunehmend als Partner verstünden und ihnen eigene Rechte überließen. Fazit des Auftaktpanels der „Content Days“: Nur mit fairer Rechtaufteilung zwischen Kreativen, Produzenten, Sendern und Plattformen sei die nötige „neue Wertschöpfungspartnerschaft“ zu erreichen.

Zu den innovativen Formaten und neuen Techniken, die im Berliner Congress Center am Alexanderplatz präsentiert wurden, gehörten u. a. neue Plattformen. „Internetfernsehen ist ein neues Medium, jenseits von IPTV und herkömmlichem Fernsehen“, sagte Adam Berrey aus Cambridge unter Verweis auf die nicht nur in den USA explosionsartig wachsenden Zahlen der Videonutzung im Web. In seiner Keynote demonstrierte der Vizechef der Plattform Brightcove, wie mit einfach zu bedienender Software inzwischen Hunderte Firmen, Organisationen und andere Kunden auf der entsprechenden Plattform ihr Webfernsehen eingerichtet haben. Die Zukunft von Internetfernsehen hängt laut Berrey davon ab, wie neue Werbeformen und Videoformate kreiert werden, wie die Breitbandtechnologien permanente DVD-Qualität ohne Verzögerung erlauben und sich intelligente Lösungen für die unkomplizierte Interaktion von PC, TV-Gerät und anderer Heimelektronik entwickeln.

Ein Beispiel dafür präsentierte Stuart Colingwood, Vizepräsident von Sling Media aus London. Die Firma bietet in einer Kombination von Hard- und Software jedem Nutzer die Möglichkeit, sein gewünschtes Programm zu sehen – und zwar, wo er will, wann er will und wie er es will. Dazu vernetzen die SlingBox und der SlingPlayer den heimischen TV-Anschluss mit allen anderen Bildschirmgeräten des Nutzers. Der Start in Deutschland ist noch für dieses Jahr vorgesehen. Roger Pitton von Microsoft bot erste Einblicke in den Mediaroom des Software-Riesen, der IP-basiert ist. Und Tobias Trosse von Televised Revolution in Köln, die mit ihrer Lösung I-DOTV u. a. Tim Renner und I-D Media bei MotorTV unterstützen, gab wertvolle Hinweise für vernetzte Bewegtbildangebote.

Was sich in diesem Bereich international und national entwickelt, zeigten die anschließenden Demonstrationen. So erläuterten Hannes Heyelmann von Turner Broadcasting System und Dr. Robert Niemann von Sony Pictures Television als etablierte Veranstalter ihre Strategien der gezielten Verbreitung interessanter Inhalte über mehrere Plattformen und Wege, etwa von Cartoon Network, AXN und Animax. Als neue Projekte wurden verschiedene Programmvorhaben vorgestellt: Jan Henne de Dijn erläuterte sein Konzept von Lettra, dem ersten digitalen Bücherkanal, und Wolf-Tilmann Schneider das seines digitalen Trauerkanals EosTV, der inzwischen als EtosTV eine Sendelizenz erhalten hat. Um crossmediale Entwicklerstrategien ging es in einem anderen Medienforumpanel, genauer um die Synergien zwischen Games und Film bzw. Games und Fernsehen. Präsentiert wurde das Spiel zum Kinofilm *Die drei ???* von dtp, Hamburg, das Spiel zum TV-Event *Die Schatzinsel* von Radon Labs, Berlin, ebenso wie das Quizspiel mit Hape Kerkelings Kultfigur „Horst Schlämmer“ von Aruba Studios, Dortmund. Besonders interessant war das Spiel zur Daily Soap *Herzengrund*, das die morgen studios, Berlin, künftig per Machinima komplett digital erstellen wollen. Die Firma sofatronic zeigte mit Kaleidoscope, wie künftig rund um Kinofilme DVD-Applikationen mit zusätzlichen Funktionen auf verschiedenen Plattformen online abgerufen werden können.

Unterhaltung via Handy stand neben technischen und medienpolitischen Rahmenbedingungen im Mittelpunkt des europäischen Mobile TV Forums. So wird das Umsatzpotenzial der Branche vom Beratungsunternehmen Goldmedia in einer aktuellen Studie auf 450 bis 500 Millionen Euro bis zum Jahr 2010 geschätzt. Für den Erfolg brauche Mobile TV aber „Top-Content-Marken“, sagt Prof. Dr. Klaus Goldhammer: „Attraktive Pakete und deutlich mehr als nur fünf Programme sind nötig.“ Fraglich sei auch, ob alle Inhalte auf Zwei-, Drei-Minuten-Schnipsel getrimmt werden müssen, wie es derzeit bei einigen Handy-TV-Serien (sogenannten „Mobisodes“) gemacht werde. Halbstündige Telenovellenfolgen etablierter TV-Programme, die vorab am Handy zu sehen sind, zeigten, dass „es auch anders geht“. Stefan Skrodzki von der Berliner GMT GmbH plädierte für vernetzte Angebote, etwa von IPTV und Mobile TV. Technisch sei das kein Problem, interessante Anwendungen für beide Verbreitungswege zu erstellen, denn bei beiden bieten sich „Interaktionen durch den integrierten Rückkanal“ an. Dabei sollten die Macher durchaus auch Web-2.0-Funktionen in die neuen Mobile-TV-Angebote integrieren, die Personalisierung und die direkte Teilnahme der Nutzer durch eigenen Content ermöglichen. An der Schnittstelle von Technik und Content operiert die MicroMovie Media mit Sitz in Potsdam-Babelsberg und Berlin schon seit 2003. Jasdan Joerges und sein Team sind auf die „kleinsten Filme der Welt“ spezialisiert und haben schon ein Dutzend Mobile-TV-Projekte umgesetzt. „Wir haben von Anfang an auf Mobile Video als eigenes, neues Format gesetzt“, begründet Joerges den Erfolg. Dagegen ist mando.TV ein Newcomer und startet in diesen Wochen mit DailyMe.TV ein neues, eigens für Handys konzipiertes Programm. Es mischt ausgewählte „normale“ Fernsehsendungen mit Vodcast und Videoblogs. Fazit: Berlin-Brandenburg ist auf dem besten Weg, ein Zentrum für innovative Contententwicklung und mobiles Entertainment zu werden. Ein Höhepunkt des Medienforums war das erste Treffen „Masters of Entertainment“, einer Initiative der internationalen Entertainment Masterclass (EMC) mit dem Erich

Pommer Institut (EPI) zur Entwicklung einer Formatakademie für Unterhaltungsfernsehen. Bei der ersten Veranstaltung waren die Macher weltweit erfolgreicher TV-Formate zu Gast und gewährten einen exklusiven Blick hinter die Kulissen ihrer „TV-Labore“. Programme wie *Wer wird Millionär?*, *Idol*, *Survivor!* und *Co.* sind nicht nur anspruchsvoll in der Entwicklung und im finanziellen Investment, sondern sorgen auch rund um den Globus für sensationelle Umsätze. Colman Hutchinson, einer der drei Erfinder von *Who wants to be a Millionaire*, zeigte Ausschnitte aus dem Piloten, der vor neun Jahren auf Sendung war. Zwei Jahre habe die Entwicklung in Anspruch genommen, ITV ging das Risiko ein, das Format auf Sendung zu bringen. Es wurde ein Riesenerfolg und ist inzwischen in 106 Länder verkauft. Hutchinson zeigte die Neubearbeitung des Formats, das seit dem 3. September 2007 auch in Deutschland läuft.

Formate zu überarbeiten, sei schwierig, erklärte ITV-Unterhaltungschef Paul Jackson. So sei es nicht leicht gewesen, bei Shows wie *Popidol* oder *Britain's got Talent* einen neuen Tonfall innerhalb des Formatkorsetts zu schaffen, weg von Voyeurismus hin zu wesentlich positiveren und differenzierteren Juryurteilen: „Ziel war immer, dass ein Star gefunden wird.“ Gary Carter, Kreativchef des europäischen Produktionshauses FremantleMedia, erläuterte, warum das Fernsehen lebt und auch nicht durch digitale Medien ersetzt werde. „Es geht gar nicht um das Fernsehen an sich, es geht um uns, es geht um Evolution.“ Der Mensch entwickle sich – und die Technologie – weiter, das liege in seiner Natur. Die wichtigen Fragen seien deshalb nicht, was die nächste große Sache sei, ob wir mobil fernsehen wollten oder welche Geschäftsmodelle im digitalen Zeitalter erfolgreich sein könnten. Vielmehr gehe es darum, sich zu fragen, was mit den neuen Entwicklungen zu tun sei und wer sie kontrollieren werde. Und wieder tauchte der Sender-Produzenten-Streit als möglicher Bremseffekt auf...

Holger Wenk

# Termine

## VERANSTALTUNGEN UND PROJEKTE

### Terrorismus und Dokumentarfilm

Selten vergeht ein Tag, an dem die Nachrichten keine Bilder von neuerlichen Anschlägen aus dem Nahen Osten zeigen. „Terrorismus boomt“, meinen Zyniker. Kaum jemand kann noch unterscheiden, wer wann wo gegen wen bombt. In den westlichen Staaten sieht das anders aus. Terroristen inszenieren ihre Anschläge peinlichst genau, um eine größtmögliche Wirkung zu erzielen. Die Medien dienen ihnen dabei (ungewollt) als Plattform. Wie soll Fernsehen aber über Terrorismus berichten? Wie kommt es aus der Falle der Selbstzensur und der Gefahr unfreiwilliger Propaganda heraus? Kann der arabische Nachrichtenkanal al-Dschasira eine seriöse Informationsquelle sein? Welche Bilder zeigt der Sender, die bei uns nicht zu sehen sind? Das „Haus des Dokumentarfilms“ des Europäischen Medienforums e. V. stellt diese und weitere Fragen in den Mittelpunkt der Tagung „Krieg der Bilder – Krieg der Kulturen. Terrorismus und Dokumentarfilm“, die am 29. und 30. November 2007 im Studiosaal des SWR in Stuttgart stattfinden wird. TV-Korrespondenten und renommierte Dokumentarfilmer werden ihre Sicht der Dinge vorstellen. Der Verfassungsschutz beschreibt, was er sieht und was er nicht gezeigt wissen möchte. In einer Abschlussveranstaltung soll diskutiert werden, wie viel Schrecken der Zuschauer braucht. Das Programm der Tagung ist unter [www.hdf.de](http://www.hdf.de) einzusehen. Die Teilnahmegebühr beträgt 50,00 Euro (ermäßigt 30,00 Euro).

#### Weitere Informationen und Anmeldung:

Haus des Dokumentarfilms  
Europäisches Medienforum e. V.  
Mörkestraße 19  
70178 Stuttgart  
Tel.: 07 11 / 99 78 08 - 11  
Fax: 07 11 / 99 78 08 - 20  
E-Mail: [hdf@hdf.de](mailto:hdf@hdf.de)

### Interkulturell mit Medien

Mit der Rolle der Medien für Integration und interkulturelle Verständigung beschäftigt sich die interdisziplinäre Fachtagung „Interkulturell mit Medien“, die am 30. November 2007 in der Bayerischen Landeszentrale für Neue Medien (BLM) stattfinden wird. Massenmedien spielen beim Integrationsprozess eine nicht zu vernachlässigende Rolle. Sie zeichnen ein Bild von der deutschen Gesellschaft und von den hier lebenden Menschen mit Migrationshintergrund. Dadurch können sie zur Integration beitragen, sie aber auch behindern. Aus der Perspektive einschlägiger, mit Integration und mit Medien befasster Disziplinen sollen auf der Tagung u. a. folgende Fragen diskutiert werden: Können Medien Integration unterstützen und zur interkulturellen Verständigung in Deutschland beitragen? Inwiefern bergen Medien und ihre Inhalte Hindernisse für Integration und interkulturelle Verständigung? Wie können Medien in Bildung und Erziehung Integration und interkulturelle Verständigung fördern? Die Tagung wird veranstaltet vom Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (JFF), von der BLM und vom Deutschen Kinderhilfswerk.

#### Weitere Informationen und Anmeldung:

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis  
Pfälzer-Wald-Straße 64  
81539 München  
Tel.: 0 89 / 68 98 90  
Fax: 0 89 / 68 98 91 11  
E-Mail: [jff@jff.de](mailto:jff@jff.de)  
Ansprechpartnerin: Verena Höhme

### GMK Forum:

#### Lost. Orientierung in Medienwelten

Medien informieren, ermöglichen Kommunikation und Unterhaltung. Sie sind fester Bestandteil unserer Kultur und Gesellschaft, sie beeinflussen unser Denken und Handeln, unser Zusammenleben und sogar unsere Biografien. Aufwachsen erfordert heute daher auch kompetentes Navigieren in Medienwelten. Doch diese „Navigationskompetenz“ entsteht nicht von selbst. Vor allem Kinder, Jugendliche und Familien benötigen Orientierung durch Bildung und Erziehung.

Kinder und Jugendliche haben zwar häufig einen spontanen Zugang zur Nutzung der neuen Medien- und Kommunikationsangebote. Doch die hinter der glitzernden Oberfläche liegenden Macht- und Wertesysteme erschließen sich ihnen nicht von selbst. Auch wenn die elektronische Kommunikation neue Chancen für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen bietet, gehen doch Risiken und Gefährdungspotenziale damit einher, vor denen unsere Gesellschaft Kinder und Jugendliche schützen möchte. Pädagogik und Bildung haben hier eine verantwortungsvolle Aufgabe. Vor dem Hintergrund der rasanten Entwicklung von Medientechnik und -angebot wird sich das 24. Forum der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) vom 16. bis 18. November 2007 mit diesen Themen auseinandersetzen.

#### Weitere Informationen und Anmeldung:

GMK Geschäftsstelle  
Körnerstraße 3  
33602 Bielefeld  
Tel.: 05 21 / 6 77 88  
E-Mail: [gmk@medienpaed.de](mailto:gmk@medienpaed.de)

# Materialien

## AUS- UND WEITERBILDUNG

### „Auf heißen Spuren ... Meisterdetektive im Museum“

Wer kennt sie nicht noch aus der eigenen Kindheit, die spannenden Abenteuer um den kleinen Detektiv Emil Tischbein und seine Freunde?! Kinder lieben Krimis, ganz besonders all diejenigen, in denen die Ermittler selbst Kinder sind. Furcht kennen sie nicht. Stattdessen spüren sie den Übeltäter mit sicherem Gespür auf und überlisten ihn mit raffinierten Tricks. Ob als Zeichentrick, Serie oder Spielfilm – das Genre des Kinderkrimis ist aus dem deutschen Fernsehprogramm nicht mehr wegzu-denken. Was aber fasziniert Kinder so an der Welt des Verbrechens? Was unterscheidet sie von erwachsenen Ermittlern? Was sind ihre Vorbilder? Wie greift das Fernsehen solche Krimis für Kinder auf? Diese und viele weitere Fragen stehen im Zentrum der Ausstellung „Auf heißen Spuren ... Meisterdetektive im Museum“ in der Deutschen Kinemathek – Museum für Film und Fernsehen. Es ist eine Ausstellung, die sich noch bis zum 31. Dezember 2007 besonders an Kinder und Jugendliche von 4 bis 14 Jahren wendet.

#### Weitere Informationen:

Deutsche Kinemathek – Museum für Film und Fernsehen  
Potsdamer Straße 2  
10785 Berlin  
Tel.: 0 30 / 30 09 03 - 0  
Fax: 0 30 / 30 09 03 - 13  
E-Mail: info@deutsche-kinemathek.de

## IN EIGENER SACHE

### DVD-ROM „Krieg in den Medien“

Die DVD-ROM „Krieg in den Medien“, die unter maßgeblicher Mitarbeit der FSF als Unterrichtsmaterial für Jugendliche ab 15 Jahren konzipiert wurde, ist ab sofort bei der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) in den Medienzentren in Bonn und Berlin kostenlos beziehbar.

#### Weitere Informationen:

bpb Bonn: Adenauerallee 86 53113 Bonn	bpb Berlin: Anhalter Straße 20 10963 Berlin
---	---

[www.bpb.de/publikationen](http://www.bpb.de/publikationen)

### Eltern-Medien-Trainer

Die Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen hat 48 pädagogische Fachkräfte zu Eltern-Medien-Trainern fortgebildet, die ab sofort für Elternabende und Elternkurse zum Thema „Medienpädagogik“ zur Verfügung stehen. Die ausgebildeten Pädagoginnen und Pädagogen informieren über die verschiedenen Medieninhalte, deren Bedeutung für Kinder und Jugendliche sowie über deren mögliche Wirkung auf Mädchen und Jungen. Die organisatorischen Details und die jeweiligen Inhalte können mit den Trainern individuell abgesprochen werden. Informationen und Kontaktdaten zu den Eltern-Medien-Trainern sind über die Internetseite [www.eltern-medien-trainer.de](http://www.eltern-medien-trainer.de) abrufbar.

#### Weitere Informationen:

Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen  
Leisewitzstraße 26  
30175 Hannover  
Tel.: 05 11 / 85 87 88 oder 85 30 61  
Fax: 05 11 / 2 83 49 54  
E-Mail: [info@eltern-medien-trainer.de](mailto:info@eltern-medien-trainer.de)  
Ansprechpartnerinnen: Eva Hanel und Andrea Urban

### „Gewalt auf Handys“ – neue Broschüre

Mit dem Gebrauch von Handys – was ist verboten, was kann sogar als Straftat geahndet werden – und speziell mit der Thematik „Handys und Schule“, setzt sich eine Broschüre auseinander, die von der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle Nordrhein-Westfalen e. V. (AJS NRW) erstellt wurde und nun erstmals als Onlineversion zur Verfügung steht. Die Projekte „Handysektor“, „Klicksafe“ und „Internet-ABC“ bieten die Broschüre als PDF-Datei auf ihren Internetseiten an. Der Download ist kostenlos.

#### Weitere Informationen:

[www.handysektor.de](http://www.handysektor.de)  
[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)  
[www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)

## Das letzte Wort

# „...einfach in eine andere Welt eintauchen!“

Marie (13 Jahre) und Patrick (12 Jahre) vom Puschkin-Gymnasium in Berlin-Hennigsdorf erzählen von ihren Erfahrungen mit Computerspielen

## Was macht ihr in eurer Freizeit?

Patrick: Ich muss leider viele Hausaufgaben machen. Dann treffe ich mich mit Freunden. Wir gehen hier auf den Acker um die Ecke. Abends spiele ich Computerspiele oder sehe fern.

Marie: Ich spiele Fußball und lese gern, mache auch viele Hausaufgaben und spiele am Computer, meistens auch Fußball.

## Welche Spiele spielt ihr am Computer?

M: FIFA, Sims und auch so Gehirnjoggingspiele wie Sudoku usw.

P: (holt begeistert einige seiner Spiele aus dem Schrank) Star Wars-Battlefront 2! Das ist zwar erst ab 16, aber das spielen eigentlich alle. Die „Zahlenbewerter“ übertreiben voll [er meint die Gutachter der USK, Anm. d. Red.]. Und dann noch Rise & Fall und Herr der Ringe.

## Warum ist Computerspielen so faszinierend?

P: Weil es lustig ist, mit Freunden zu chatten, die ganz woanders sind. Beispielsweise bei Rise & Fall schießt man sich gegenseitig ab und denkt sich dann: Oh Mann, jetzt hast du mich erwischt, ich bin weg. Und das macht einfach Spaß. Man schreibt sich dann auch immer noch so ein paar Sachen beim Chat. Man kann einfach in eine andere Welt eintauchen!

M: Ja, das ist es, in eine andere Welt. Man kann alles vergessen, einfach mal entspannen und Spaß haben. Keiner redet einem dazwischen. Ich spiele ja Fußball am Computer, bin Hertha-BSC-Fan – und da kann Hertha dann gegen Mailand spielen, obwohl die in der Wirklichkeit gar nicht so gut sind. Ich spiele Computerspiele immer allein und Brettspiele lieber mit anderen, die dann auch da sind.

## Hattest du schon einmal das Gefühl: Ich komme von diesem Spiel gar nicht mehr los?

P: World of Warcraft hab ich auch schon mal sechs Stunden hintereinander gespielt, bin gerade mal noch aufs Klo gegangen und habe mir mal schnell was Warmes zu essen und ein Tonicwater geholt.

## Wie stehen eure Eltern zu der Spielerei?

P: Wir haben eine klare Abmachung, dass wir nicht länger als zwei Stunden pro Tag spielen. In der Woche muss ich aber eh so viel lernen, da hab ich kaum Zeit, überhaupt zu spielen. Wir haben da extra so eine Liste und ein Tagebuch. Mein Vater spielt auch ab und zu, aber andere Spiele.

M: Mit meinem Vater kann ich manchmal Fußball am Computer spielen – und ich gewinne eigentlich immer. Aber es gibt die Vereinbarung, nicht so lange zu spielen, rauszugehen und aufzupassen, dass man nicht vor dem Computer anfängt zu rauchen.

## Wie seht ihr das mit der Gewalt in den Spielen?

P: Bei Rise & Fall kommen beispielsweise so Blutspritzer raus, die sehen aber überhaupt nicht echt aus. Deswegen finde ich die Einordnung „ab 16 Jahren“ wirklich übertrieben. Wahrscheinlich haben die das da nie gespielt.

M: Die denken wahrscheinlich, dass viele noch nicht reif genug sind für diese Spiele. Deswegen darf ich die auch nicht spielen. Aber mit 14 darf ich das dann.

## Spielt man Computerspiele am liebsten mit Freunden/Kindern, die es richtig gut können, oder hilft man auch Spielern, die es nicht so bringen?

P: Bei Strategiespielen kann man schon helfen. Bei Shootern kann man beispielsweise einem Verwundeten als Techniker ein Pack zuwerfen, das dem anderen wieder Leben zufügt. Das coole ist immer gegen Stärkere zu spielen, weil das die Herausforderung ist. Gegen den Computer zu spielen, ist langweilig – den bringst du einfach um – und dann war's das.

## Wie erfährst du von einem neuen Spiel?

M: Bei einem Typ aus der Klasse lädt sich der Vater die neuesten Spiele aus dem Netz oder ich lese es in der Zeitung bzw. in der Werbung. Aber die Spiele sind so teuer, beispielsweise FIFA 08 kostet 80 Euro, und dann ist es auch schon bald wieder veraltet. Da müsste man jedes Jahr neu kaufen, das wird zu teuer.

## Träumt ihr manchmal von den Spielen?

M: Ja, ich träume manchmal davon, genauso gut tricksen zu können wie im Computerfußballspiel. Angstträume habe ich eher durch Filme, denn dort sind es „echte“ Menschen, die gezeigt werden. Bei Computerspielen entscheide und spiele ich selbst, die Figuren sind auch eher animiert als echt.

Die Interviews wurden geführt und aufgezeichnet von Leopold Grün und Niklas Chimirri.

