

Jugendschutz (Claudia Mikat) ist erhellend, aber leider nicht mehr auf den aktuellsten Stand, da der neue Jugendmedien-schutzstaatsvertrag keinen Eingang mehr in die Darstellungen finden konnte. Berücksichtigt worden sind auch die Gewalt-Wirkungsforschung (Michael Kunczik/Astrid Zipfel und Jürgen Grimm) und die immer mehr ins Bewusstsein der Öffentlichkeit drängende Funktion der Medienpädagogik (Bernd Schorb).

Die übersichtlichen Blicke auf die Geschichte und die Genres von Gewaltfilmen – vom Horrorfilm (Gerhard Hroß) über den Action- und Experimentalfilm (Lothar Mikos) bis zum Zeichentrick (Markus von Hagen) – fokussieren rezeptionsästhetische Ansätze.

Hinzu kommen wesentliche und im Sinne des Jugendmedien-schutzes präventive Fragen nach der „Ethik der Produktion“ (Thomas Bohrmann). Sie zeigen, dass schon im ästhetischen Entstehungsprozess sinnvolle Überlegungen und Maßnahmen durchführbar sind, um mögliche Folgen eines gewaltdarstellenden Produkts zu verhindern. Die der Jugendmedienschutz-Praxis zugehörigen Leser dürfen aber nicht erwarten, dass ihnen nach der nicht immer einfachen Lektüre des vom demokratischen Prinzip „offene Kommunikationsstruktur“ getragenen Sammelbandes die Entscheidungen im Umgang mit Gewalt in den Medien leichter fallen.

Olaf Selg

Virtuelle Welten – reale Gewalt

Der Titel erinnert an den gleichnamigen Klassiker von Howard Rheingold, der 1991 die technischen Machbarkeiten des Cyberspace darstellte: *Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace*. Seither sind über zehn Jahre vergangen, und viele der rheingoldschen Visionen sind entweder Realität geworden oder haben sich als Hirngespinnste entpuppt.

Was 1991 noch überwiegend als Tummelplatz für Programmierer beschrieben werden konnte, ist heute längst zum Rummelplatz der Jugendkultur geworden. Florian Rötzer, Chefredakteur des Onlinemagazins Telepolis, hat 20 Essays in einem Sammelband zusammengefasst und damit den Status quo des digitalen Mediums für das Jahr 2002 aufgezeigt. Aber im Gegensatz zu Rheingold werden hier weniger die technischen Machbarkeiten analysiert. Das Augenmerk richtet sich größtenteils auf die neuen Actiongame-Welten und die damit verbundenen Diskussionen um die mediale Darstellung von Gewalt.

Dass Computerspiele nicht ausschließlich Trash sind, mit dem gelangweilte Jugendliche sich die Zeit vertreiben, verdeutlicht die Publikation nachhaltig. Auch das Genre Film hat seinerzeit auf den Jahrmärkten seinen Ausgang genommen. Und der lange Zeit als gewaltverherrlichend gerügte Comic hat sich ebenfalls von seinem Negativimage gelöst und als Kunstform etabliert. Die schärfsten Kritiker kommen zumeist aus den Reihen derer, die nie selbst zu Joystick oder Maus gegriffen haben und über die Vielfalt des Angebots keinen Überblick haben – was zu verkürzten Denkansätzen führt, wie sie etwa in der Bundestagsde-

batte zum Erfurter Massaker artikuliert wurden. Florian Rötzer aber will keine leichtfertigen Vorurteile gelten lassen. Er fragt: „Sind also Computerspiele wie Ego-Shooter bedenklicher als gelesene oder erzählte Geschichten, Mensch-Ärgere-Dich-Nicht, Räuber-und-Gendarm-Spiele mit Aststücken als Pistolen, fiktive Filme oder Nachrichten?“ Wer den Rezipienten vorschnell als willfähiges Opfer einer digitalen Gehirnwäsche abstempelt, verwendet demnach die vereinfachende Medientheorie von Reiz und Reaktion. Der Kommunikationswissenschaftler Manuel Ladas stellt dieses beliebte Schema ebenfalls in Frage. Für seine Promotion hat er über 2.000 Computerspieler befragt. Seiner Studie zufolge geht es den Spielern in der Regel um die Simulation von Macht und Kontrolle. Eine Abstumpfung gegenüber Gewalt hat Ladas dagegen nicht ermitteln können: Die Spielfiguren werden nicht als Opfer und Feind, sondern vielmehr als Objekt oder Inventar wahrgenommen. Von allzu deutlicher Darstellung des Sterbens sehen die meisten Actiongames ohnehin ab, es geht hier nicht um Mordlust, sondern um die Jagd auf den nächsten Highscore.

Hinzu kommt, dass es in den Actiongames die verschiedensten Erzählperspektiven gibt: Viele Spiele sind sogar defensiv erzählt. Es geht den Ego-Shootern folglich auch um das Spiel mit der eigenen Angst und das Trainieren von Selbstschutzreflexen. Oder gar um Interaktion mit seinen Onlinemitspielern, wie im Falle vom Szeneklassiker *Counter Strike*.

Virtuelle Welten – reale Gewalt gewährt einen differenzierten Blick auf die große Diversifikation der Computerspiele und



Florian Rötzer (Hrsg.):
Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover 2003.
Verlag Heinz Heise. 16,00 Euro, 191 Seiten.

gibt einen Überblick über die Gewaltdiskussion nach Erfurt. Die Essayisten verlassen hierbei oft das gewohnte Terrain der reinen Medienkritik und unternehmen Exkursionen in die Psychologie, die Politik, den Kommerz und die Kulturkritik. Sie thematisieren das *Counter Strike*-Verfahren der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften und erläutern die juristischen Grundlagen in Sachen Produkthaftung der Spieleindustrie. Insbesondere die Essays mit psychologischer Thematik – Aufmerksamkeitsterrorismus, Internet-Selbstmordforen, Asperger-Syndrom – setzen nachhaltige Akzente. Als einziges Manko des Buchs kann die willkürlich wirkende Aneinanderreihung der Beiträge angesehen werden. Aber diese Anordnung mag auch in der Natur des Essays liegen: Er umkreist sein Thema wie die Elektronen den Atomkern.

Lothar Glauch

Daily Soaps im Alltag von Kindern und Jugendlichen

In den USA, dem Mutterland der täglichen Seifenoperen, gibt es eine lange Tradition der wissenschaftlichen Beschäftigung mit diesem Sendeformat. In Europa und Deutschland standen seit den 80er Jahren des vergangenen Jahrhunderts vor allem abendliche Serien wie *Dallas*, *Denver-Clan* oder *Lindenstraße* im Zentrum des Interesses. Mit dem von Maya Götz vom Internationalen Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) herausgegebenen Buch liegt erstmals eine umfassende Studie zur Nutzung der vier deutschen Daily Soaps vor, die sich auf die kindlichen und jugendlichen Zuschauer konzentriert. Gegenüber der Studie *Daily Soaps und Daily Talks im Alltag von Jugendlichen*, die von den Landesmedienanstalten Nordrhein-Westfalen und Rheinland-Pfalz in Auftrag gegeben und im Jahr 2001 publiziert worden ist, besticht die vorliegende Untersuchung einerseits durch ihre größere Differenziertheit und andererseits durch einen tieferen Einblick in kindliche und jugendliche Lebenswelten. Die Studie basiert auf einer qualitativen Befragung von 401 Kindern und Jugendlichen im Alter von 6 bis 19 Jahren. Bereits in den forschungsleitenden Fragestellungen wird deutlich, dass sich die Autoren nicht undifferenziert mit den Soaps befassen, sondern dass ihnen auch daran gelegen ist, Ähnlichkeiten und Besonderheiten der vier Daily Soaps *Marienhof*, *Gute Zeiten Schlechte Zeiten* (GZSZ), *Unter Uns* und *Verbotene Liebe* herauszuarbeiten. Daneben wurde auch die Serie *Schloss Einstein*, die erste spezielle Kindersoap

auf dem Kinderkanal, berücksichtigt sowie – aus zum Zeitpunkt der Durchführung aktuellem Anlass – *Big Brother*. Hier kann aus Platzgründen nicht auf alle Ergebnisse eingegangen werden, einige sollen jedoch dargestellt werden. Die Soaps werden vorwiegend von Mädchen geguckt, die in knapp der Hälfte der Fälle zusammen mit der Mutter und zu etwa einem Drittel mit der Schwester vor dem Bildschirm sitzen. Die Geschichten der Soaps bestehen für die Befragten vor allem in Liebesbeziehungen und Schicksalschlägen. Allerdings zeigen sich deutliche Unterschiede zwischen den Fans der einzelnen Soaps, wenn sie sich zu deren Themen äußern sollen: „Insbesondere die Fans von *Verbotene Liebe* grenzen sich bei der Erklärung ihrer Soap häufiger zu den anderen Daily Soaps ab. Die *Marienhof*-Fans stellen in der Frage deutlich häufiger Bezüge zur Realität her als andere Soap-Fans. Darüber hinaus verweisen sie auf inhaltlicher Ebene deutlich häufiger auf soziale Probleme. Die zu GZSZ befragten Kinder und Jugendlichen nennen in ihren inhaltlichen Erklärungen relativ häufiger familiäre Zusammenhänge in der Soap“ (S. 83). Für alle Soap-Fans ist es besonders wichtig, dass man über die Geschichten und die Schauspieler reden kann. Diese Folgekommunikation findet vor allem in der Schule statt. Dabei lassen sich vier „interaktive Funktionen“ (S. 92ff.) unterscheiden: Erstens lassen sich mit Gesprächen über Soaps Freundschaften anbahnen und bestehende Freundschaften pflegen. Zweitens dienen die Gespräche der Gruppenbildung und Abgrenzung durch Distinktion – in der