

Lothar Mikos

# Wort und Spiele

## Ästhetik der Gewaltdarstellung in Game- und Talkshows

Gewaltdarstellungen in den Medien bringt man gewöhnlich nicht mit Gameshows in Verbindung, sondern schon eher mit handgreiflichen Auseinandersetzungen zwischen Kontrahenten in Talkshows wie der amerikanischen *Jerry Springer Show*. Dennoch gelten die Talksendungen gemeinhin nicht als Hort der Gewalttätigkeit. Doch auch wenn die Darstellung von Gewalt in diesen Sendeformen in der Regel nicht üblich ist, zeigen Ausnahmen doch, dass sie vorkommt. Ihre Inszenierung ist allerdings eng an den Rahmen gebunden, der durch das Sendeformat Game- bzw. Talkshow vorgegeben ist.

Bevor anhand von Beispielen auf die unterschiedliche Inszenierung von physischer und verbaler Gewalt in verschiedenen Ausprägungen der Gameshows und in Talkshows eingegangen wird, sollen kurz die wesentlichen Merkmale dieser beiden Sendungsformen dargestellt werden. Dabei liegt ein Augenmerk auch auf dem Aspekt des Spiels, der die Gameshows kennzeichnet, da dieser für die Darstellung von Gewalt eine besondere Bedeutung hat.

## Gameshows im Fernsehen

Seit Beginn des Fernsehprogramms in der Bundesrepublik Deutschland und der Deutschen Demokratischen Republik hat es Spiel- bzw. Gameshows im Programm gegeben: *Vergißmeinnicht* mit Peter Frankenfeld, *Der Goldene Schuß* mit Lou van Burg und später *Vico Torriani*, *Einer wird gewinnen* mit Hans-Joachim Kulenkampff, *Dalli-Dalli* mit Hans Rosenthal und viele andere bevölkerten den Bildschirm (vgl. Hallenberger/Kaps 1991). Sie alle weisen gemeinsame inhaltliche und formale Merkmale auf: Gäste und Kandidaten spielen nach festgelegten Regeln unter Anleitung ei-

ten aus, aber es gibt auch solche, in denen einzelne Kandidaten eine oder mehrere Aufgaben bewältigen müssen, um anschließend als Sieger oder Verlierer aus der Show zu gehen. In allen Fällen müssen sie die Regeln des jeweiligen Spiels befolgen. Auf deren Einhaltung achten die Moderatoren sowie in manchen Shows auch Juristen.

Für Spiele – seien es nun Sport-, Brett- und Computerspiele oder Spiele in Gameshows – ist entscheidend, dass in ihnen andere Regeln gelten als in der sozialen Wirklichkeit. Sie haben ihre eigenen Gesetze, die Spielregeln,

vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben.“ Als Huizinga dies Ende der 30er Jahre schrieb, waren Sportspiele weitgehend noch nicht zum Profisport mutiert und die kommerzielle Verwertung von Spielen noch nicht weit gediehen. Das materielle Interesse am Spiel ist bei Profisportlern grundsätzlich vorhanden, aber auch bei der Poker- oder Doppelkopfrunde, die um gerin-



„Sie sind der Meinung: Das war Spitze!“ – Hans Rosenthal in *Dalli-Dalli*.

nes Showmasters bzw. Spielleiters Spiele. In einem Studio oder einer Festhalle werden Situationen inszeniert, in denen die Akteure handeln müssen. Während Spielleiter und (in der Regel) Assistentinnen von Ausgabe zu Ausgabe der Show identisch bleiben und zum Wiedererkennungswert beitragen, wechseln Kandidaten, die Teilnehmerinnen und Teilnehmer von Sendung zu Sendung. Alle Akteure sind in die festen Abläufe einer Show eingebunden. Je nach Show sind unterschiedliche Spiele mit jeweils anderen Regeln zu spielen. Es gibt Shows, die einer Turnierstruktur folgen, d. h. pro Spielrunde scheiden Kandida-

nach denen gehandelt wird. Spiele stellen in diesem Sinne einen eigenen Wirklichkeitsbereich dar. Der Kulturhistoriker Johan Huizinga (1987, S. 22) hat das Spiel folgendermaßen gekennzeichnet: „Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als ‚nicht so gemeint‘ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb ihrer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums

ge Beträge spielt – ganz zu schweigen vom Glücksspiel, wo es oft „todernst“ zugeht (vgl. Nutt 1994, S. 27). Außerdem hat Huizinga verkannt, dass ein Zweck des Spiels darin besteht, zu gewinnen – und spätestens, wenn bei den Mitspielern dieser Wunsch nach einem erfolgreichen Abschluss entsteht, beginnt der Ernst des Spiels.

Die Showbühne stellt den Spielplatz dar, der das Spiel räumlich begrenzt. Die zeitliche Grenze ist bei den meisten Shows mit der Dauer der Fernsehsendung identisch. Die Handlungen der Kandidaten stehen „außerhalb des gewöhnlichen Lebens“, nicht nur des

eigenen, sondern auch außerhalb des Daseins der Zuschauer. In dieser vom Alltag abgehobenen zeitlichen und räumlichen Begrenzung ist das Spiel aber nicht chaotisch, sondern folgt einer eigenen Ordnung, die in den Spielregeln festgelegt ist: „Jedes Spiel hat seine eigenen Regeln. Sie bestimmen, was innerhalb der zeitweiligen Welt, die es herausgetrennt hat, gelten soll. Die Regeln eines Spiels sind unbedingt bindend und dulden keinen Zweifel“ (Huizinga 1987, S. 20). Die Spieler müssen sich an die Regeln halten, ansonsten gelten sie als Spielverderber und

verstehen sind, und so, wie sie innerhalb des Spiels verstanden werden müssen (Hippel 1993, S. 139). Mitspieler und Zuschauer bewegen sich immer auf diesem doppelten Boden: Wenn im Rahmen eines Spiels eine Spielerin danach trachten muss, eine Mitspielerin von einem Podest zu stoßen, dann muss sie reguläre Stöße ausführen, die auch außerhalb des Spiels als Stöße gelten. Innerhalb des Spiels sind sie jedoch anders gemeint, sie sollen die Mitspielerin nicht verletzen, sondern lediglich im Spiel von einer bestimmten Position verdrängen.



Ulla Kock am Brink auf der Suche nach dem *Glücksritter*.

werden – im Zweifelsfall – des Spiels verwiesen. Wer falsch spielt, dem kann der Gewinn aberkannt werden. Wenn es zur Charakterisierung des Spiels gehört, dass es „nicht so gemeint“ ist (ebd., S. 22), dann bedeutet ein Spiel nicht unbedingt das, was es zu bedeuten scheint. „Das spielerische Handeln bezeichnet die Handlung, aber nicht das, was durch die Handlung bezeichnet wird“ (Bateson 1985, S. 244). Ein Spiel ist so immer ein Spiel mit doppeltem Boden, denn die spielerischen Handlungen sind „jeweils in einer paradoxen Weise doppelt definiert [...] – so, wie sie ‚normalerweise‘, außerhalb des Spiels, zu

Für die Beurteilung von Gewalt in Spielshows ist dieser doppelte Boden zu beachten. Denn Gewalt in Shows erscheint zwar als Gewalt, sie ist es aber zugleich nicht, weil sie im Rahmen eines Spiels stattfindet, in dem es um etwas anderes als Gewalt geht. Ein Beispiel mag dies verdeutlichen: Ende der 90er Jahre trat in der Show *Glücksritter*, die von RTL ausgestrahlt wurde, eine Frau auf, die mit Darts-Pfeilen auf eine Zielscheibe werfen sollte. Es war jedoch keine gewöhnliche Zielscheibe, sondern sie war auf den nackten Rücken eines Mannes aufgemalt. In der Show war die Regel, dass Kandidaten für einen Gewinn eine

ungewöhnliche Aufgabe bewältigen mussten, zu der meistens einige Überwindung notwendig war. Würde das genannte Spiel in der sozialen Wirklichkeit stattfinden, könnte man davon ausgehen, dass die Kandidatin mit den von ihr geworfenen Pfeilen einen Mann verletzt. Im Rahmen der Show bewegen sich alle Beteiligten jedoch in einem anderen Wirklichkeitsbereich – dem des Spiels. Der Mann entpuppte sich als Kleinkünstler, der mit dieser Nummer auch in Varietés auftrat, die Frau konnte ihn mit den Pfeilen also nicht wirklich verletzen.

- Quizshows, in denen verschiedene Wissensformen im Mittelpunkt der Spiele stehen; dabei sind monothematische Quizshows wie das Musikquiz *Hast du Töne?* (Vox) und Quizshows, in denen ein breites Allgemeinwissen gefragt ist wie bei *Wer wird Millionär?* (RTL) oder *Die Quiz-Show* (Sat.1) zu unterscheiden;
- handlungsorientierte Shows, die noch einmal in Verhaltens- und Leistungsshow unterteilt werden können. Zu ersteren zählen die *Versteckte-Kamera*-Formate sowie auch *Donnerlippchen* (ARD), *Glücksritter*

Für die Inszenierung von Gewalt können Quiz- und Beziehungsshow vernachlässigt werden, relevant sind hier vor allem handlungsorientierte und Reality-Shows.

Einen Sonderfall stellen die täglichen Talkshows dar. Sie fallen nicht unter die Spielshows, sondern gehören zur Gattung der Gesprächssendungen. Sie lassen sich in Konfrontationsshow und Bekenntnisshow unterteilen (vgl. Mikos 1999, S. 225f.; Schilcher 1996, S. 11ff.; Semeria 1999, S. 25ff.). Während in ersteren der Streit zwischen Gästen im Mittelpunkt steht, geht es bei letzteren um die mög-



Wissen, Weisheit, Wetten:  
Die Quiz-Show mit Matthias  
Opdenhövel, Günther Jauch  
in *Wer wird Millionär*  
und Thomas Gottschalk in  
*Wetten dass...?*

Generell wird in Spielshows durch die Spiele und ihre Regeln ein Rahmen gesetzt, der Gewalt zwar als Gewalt erscheinen lässt, sie aber eigentlich für etwas anderes steht. Dieser doppelte Boden der Gewalt unterliegt jedoch in den verschiedenen Arten von Gameshow etwas anderen Bedingungen. Es lassen sich vier Arten von Spielshows unterscheiden, in denen jeweils eine andere Art von Spiel gespielt wird (vgl. Mikos/Herzog/Veihl 2001, S. 16f.):

- (RTL), *Die Stunde der Wahrheit* (Sat.1) oder *Jackass* (MTV), zu den Leistungsshow dagegen gehören Formate wie *Wetten dass...?* (ZDF), das *Kochduell* (Vox) oder die *Guinness-Show* (ARD);
- Beziehungsshow, in denen es um die Verkopplung vor allem heterosexueller Paare geht, z. B. *Herzblatt* (ARD) oder *Nur die Liebe zählt* (Sat.1);
- Reality-Shows, die verschiedene Spiel- und Inszenierungsformen miteinander verbinden wie *Big Brother – The Battle* (RTL2), *Expedition Robinson* (RTL2) oder *Mein Haus – Dein Haus* (RTL2).

lichst intimen Bekenntnisse der Gäste. Generell gilt für die täglichen Talkshows, dass es sich nicht um Gespräch, „sondern Gesprächsaufführung“ handelt: „Es rechnet darum nicht zu den Formen der Alltagskommunikation, sondern ist eine Form des Theaterspiels“ (Wulff 1998, S. 14). Daher wäre es sinnvoller, Talkshows nicht zu den Gesprächssendungen zu zählen, sondern sie als eine Sonderform von handlungsorientierten Shows zu betrachten. In ihnen wird – ähnlich wie in den klassischen Spielshows – eine Situation im Studio geschaffen, in der die Gäste handeln müssen. In diesem Fall spielen sie keine Verhaltens- oder

## Gewalt mit doppeltem Boden

Leistungsspiele, sondern führen ein Gespräch bzw. einen Streit auf. Auch hier gibt es den doppelten Boden. Das Gespräch als auch der Streit erscheinen als etwas, was es auch in der sozialen Wirklichkeit gibt, zugleich stellen sie aber im Rahmen der Show etwas anderes dar. Für die Inszenierung von Gewalt – in erster Linie verbaler Gewalt – sind die Konfrontationsshow von Interesse.

Im Mittelpunkt der Inszenierungen in den täglichen Talkshows, die auf Konfrontation der Gäste aus sind (wie z. B. *Britt* [Sat.1] oder *Arabella* [ProSieben]), steht nicht unbedingt das zivilisierte Streitgespräch, sondern der Streit schlechthin. Die Gäste streiten dabei weniger argumentativ, sondern über Meinungen, Ansichten und vor allem Einschätzungen anderer Personen. Dabei spielen Vorwürfe eine wichtige Rolle. Allerdings ist diese Art der Streiterei ein wesentlicher Bestandteil der Aushandlung von moralischen Positionen (vgl. Mikos 2000; Mikos 2002, S. 68ff.). Die Zuschauer wohnen

der Regel schon erreicht, wenn sich die Kontrahenten auseinander setzen, so dass einige freie Plätze zwischen ihnen sind. Handgreifliche Auseinandersetzungen, wie sie in der US-amerikanischen *Jerry Springer Show* inszeniert werden, gibt es im deutschen Fernsehen in der Form nicht. Grundsätzlich erfüllen die Streitereien die Kriterien, die für verbale Gewalt gelten, denn sie zielen auf die Herabsetzung einer anderen Person ab. Allerdings findet dies im Rahmen fester Regeln der Talkshows statt und ist in die moralische Konsensbildung eingebunden. Verbale Gewalt er-



Die Stunde der Wahrheit schlägt mit Christian Clerici, Jörg Pilawa moderiert Herzblatt und Kai Pflaume weiß: Nur die Liebe zählt.

Ganz rechts: Nachmittäglicher Talk im deutschen Fernsehen mit Britt Reinecke und Arabella Kiesbauer.

in diesem Sinne einer Aufführung von moralischen Diskussionen in Streitform bei. Die Rollen zwischen Gut und Böse bzw. zwischen Protagonisten und Antagonisten sind klar verteilt. Zwar erweckt der Streit zwischen den Gästen den Anschein eines echten Streits, wie ihn die Zuschauer aus ihrem Lebensumfeld in der sozialen Wirklichkeit kennen, doch tatsächlich ist er in die Inszenierungs- und Aufführungsregeln der Talkshow eingebunden. Die Kontrahenten sind an feste Positionen gebunden, von denen aus sie brüllen, schimpfen, ihre Vorwürfe erheben oder sich selbst verteidigen. Der Gipfel der Auseinandersetzung ist in

scheint so als rituelles Spiel, das auch für die Zuschauer durchschaubar ist. Allerdings setzt dies ein Wissen über die Strukturen und Aufführungspraktiken von Talkshows voraus, das im Rahmen der Medienbildung erworben werden kann.

In den handlungsorientierten Spielshows finden physische oder verbale Gewalt gegen Mitspieler immer im Rahmen der jeweiligen Spielregeln statt. Hier ist allerdings zwischen verschiedenen Showformen zu unterscheiden. In den Leistungsshow bildet Gewalt eine Ausnahme. Die Leistungen, die zu erbringen sind, lassen sich in drei Gruppen einteilen:

sportlich-physische Leistungen, Geschicklichkeit und Mutproben.

In den klassischen Shows sind sie in den geregelten Ablauf integriert, und die Spielregeln sind zu befolgen. Bei den Mutproben sind die Regeln einfach, wer seinen Mut beweist, gewinnt das Spiel, wen der Mut verlässt, der hat verloren. Einen Sonderfall dieser Art Shows stellt das Format *Jackass* (MTV) dar, das auch in einem Kinofilm vermarktet wurde. Dabei handelt es sich nicht um eine Spielshow im herkömmlichen Sinn, denn es gibt keinen richtigen Wettbewerb, vielmehr geht es dar-

Muster von Musicals, Action-, Sex- und Pornofilmen als eine Art Nummernrevue. Dennoch ist ihnen der spielerische Charakter anzusehen, der sich insbesondere über die lustvolle (Selbst-) Inszenierung der Akteure vermittelt.

Eine etwas andere Situation findet sich in Verhaltensshows, die dem Muster der Versteckten Kamera folgen. Hier werden Prominente, aber auch Menschen wie du und ich in außergewöhnliche, extreme Situationen gebracht, in denen sie zwar in der Regel keinen physikalischen Schaden erleiden, aber psychisch stark beansprucht werden. Diese For-



um, dass der Moderator Johnny Knoxville und seine Mitstreiter durch ungewöhnliche Aktionen auffallen, die Mut oder Ausdauer erfordern – vor allem aber Selbstüberwindung. Die Aktionen stellen häufig Formen autoaggressiver Gewalt, also von Gewalt gegen die eigene Person dar. Allerdings zielen sie nicht auf eine Schädigung ab, sondern sind als spielerische Herausforderung der eigenen Grenzen gemeint. Sie finden gemäß der Struktur von Spielshows auf doppeltem Boden statt, sie sind nicht das, als was sie erscheinen. Die Aktionen sind hier nicht in das Regelwerk einer Spielshow eingebunden, sondern folgen dem

Muster leben davon, dass die Aufbereitung im Fernsehen den spielerischen Aspekt hervorhebt und sich an klassischer Spannungsdramaturgie orientiert. Die Zuschauer wissen durch eine Erzählerstimme aus dem Off bereits, was passieren wird, sie können sich so ganz auf die Reaktionen der unfreiwilligen Opfer konzentrieren. Diese Opfer sind sich aber z. B. im Gegensatz zu *Jackass* nicht bewusst, dass sie lediglich an einem Spiel teilnehmen. Sie nehmen die Situationen ernst. Zwar ist hier auch ein Spielrahmen vorhanden und die Szenen folgen immer dem gleichen Muster, also gewissen Regeln, doch die Men-

Selbstüberwindung und Mut werden bei *Jackass* groß geschrieben.

#### Literatur:

##### Bateson, G.:

*Eine Theorie des Spiels und der Phantasie.* In: Ders.: *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven.* Frankfurt 1985, S. 241 – 261.

##### Hallenberger, G./Kaps, J. (Hrsg.):

*Hätten Sie's gewusst? Die Quizsendungen und Gameshows des deutschen Fernsehens.* Marburg 1991.

##### Hippel, K.:

*Parasoziale Interaktion als Spiel. Bemerkungen zu einer interaktionistischen Fernsehtheorie.* In: *Montage/AV*, 2, 2/1993, S. 127 – 145.

##### Huizinga, J.:

*Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel.* Reinbek 1987.

##### Mikos, L.:

*„Schmutzige Geheimnisse“. Eine andere Art der Öffentlichkeit – Betroffenheit und inszenierte Privatheit in den täglichen Talkshows.* In: J. v. Gottberg/L. Mikos/D. Wiedemann (Hrsg.): *Mattscheibe oder Bildschirm. Ästhetik des Fernsehens.* Berlin 1999, S. 223 – 250.

##### Mikos, L.:

*Die Verpflichtung zum Guten. Moralische Konsensversicherung im Fernsehen am Beispiel von Daily Talks und anderen Formaten.* In: *Medien Praktisch Texte*, Heft 3/2000 S. 3 – 13.

##### Mikos, L.:

*Wertekonservatismus und moralische Diskussionen in Daily Talks.* In: C. Gerhards/R. Möhrmann (Hrsg.): *Daily Talkshows. Untersuchungen zu einem umstrittenen TV-Format.* Frankfurt am Main u. a. 2002, S. 63 – 83.

##### Mikos, L./Herzog, K./

**Veihl, V.:** *Big Brother – Die Inszenierung der Realität.* Arbeitsheft für den Unterricht. Heft 1: Grundlagen. Köln 2001.

##### Nutt, H.:

*Chance und Glück. Erkundungen zum Glücksspiel in Deutschland.* Frankfurt am Main 1994.

**Schilcher, J.:**

*Seelenstriptease für Voyeure oder Lebenshilfe für jedermann? Vier Tages-Talkshows im Vergleich.* In: D. v. Bose/ J. Schilcher (Hrsg.): Sprechstunden des Fernsehens. Talkshows als Programmform. Eichstätt 1996, S. 8 – 49.

**Semeria, S.:**

*Talk als Show – Show als Talk. Deutsche und US-amerikanische Talkshows im Vergleich.* Opladen/ Wiesbaden 1999.

**Wulff, H. J.:**

*Intime Plauderei als Politikum? Die Bedeutung der Talkshows im Medienalltag.* In: Unabhängige Landesanstalt für das Rundfunkwesen (Hrsg.): Talkshows. Tabuverletzung oder Therapie? Kiel 1998, S. 7 – 27.

schen, die hereingelegt werden, handeln auf einer anderen Basis, auf der des Alltags. Erst im Nachhinein erfahren sie, dass sie als Mitspieler in einer Fernsehsendung agiert haben. Für die Inszenierung von Gewalt hat dies zur Folge, dass die psychische Belastung in den Szenen für die Opfer höher ist, als wenn sie wüssten, dass sie nur „spielen“ müssen. Für die Zuschauer sind diese Szenen jedoch nicht belastend, da sie das Spiel erkennen, auch weil sie mit den Mustern solcher Formate von Kindheit an vertraut sind.

den handlungsorientierten Shows. Zu physischen Gewaltakten, die von den Spielregeln her nicht erlaubt sind, kommt es daher nur, wenn sich die Kandidaten über diese Regeln hinwegsetzen. Das hat zur Folge, dass sie des Spiels verwiesen werden, wie das z. B. in mehreren Staffeln der spanischen Ausgabe von *Big Brother* und in einer Staffel der portugiesischen Ausgabe der Fall war. Intrigen und Streitereien als psychische und verbale Gewalt der Bewohner werden für die täglichen Zusammenfassungen im Fernsehen so nachbereitet, dass sie in Geschichten über einzel-

Gesucht werden Kandidaten, die auch vor der Kamera authentisch sind: *Big Brother – The Battle*, *Expedition Robinson* und *Mein Haus – Dein Haus*.



Komplizierter verhält es sich mit den Reality-Shows, da hier der spielerische Rahmen zwar vorhanden ist, die Inszenierung aber auf Authentizität der Akteure und ihrer Handlungen abzielt. In Formaten wie *Big Brother* oder *Big Brother – The Battle* kann es prinzipiell zu physischer und psychischer sowie verbaler Gewalt kommen. Diese Gewalt folgt aber nicht den Mustern spielerischer Inszenierungen, sondern ist Teil der Interaktionen der Kandidaten, die in dem Container leben oder wie in *Mein Haus – Dein Haus* gemeinsam ein Haus bauen. Die Gewalt findet hier zwar in einer Spielshow statt, ist aber nicht nur Spiel wie in

ne Personen oder über die Beziehungen zwischen zwei oder mehreren Personen eingebettet sind. Dadurch bleiben sie nicht für sich stehen, sondern folgen dramaturgischen Mustern, die den Zuschauern aus anderen Fernsehsendungen oder Filmen bekannt sind.

## Schlussfolgerungen

Was könnte das für die Prüfpraxis bedeuten, in der Spiel- und Talkshows geprüft würden? Grundsätzlich gilt für Spiel- und Talkshows, dass Gewalt – sofern sie vorkommt – immer mit doppeltem Boden inszeniert ist. Sie ist Teil eines Spiels und folgt so anderen Gesetzen als denen der sozialen Wirklichkeit, nämlich den Regeln des Spiels. Vom Zuschauer wird sie immer zugleich als Gewalt und als spielerisches Element gesehen – allerdings setzt dies eine gewisse Mediensozialisation voraus, aus der die Fähigkeit der Unterscheidung von Fiktion und Realität und damit auch Spiel und

und Jugendlichen ausgeht, muss im Einzelfall entschieden werden. Allerdings ist dabei zu berücksichtigen, dass Kinder und Jugendliche ab einem Alter von zwölf Jahren relativ routiniert mit Fernsehformaten umgehen.

*Prof. Dr. Lothar Mikos ist Professor für Fernsehwissenschaft an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) „Konrad Wolf“, Potsdam-Babelsberg.*



Versteckte Kamera:  
Ohne Worte.

Realität resultiert. Das ist, davon gehen zumindest amerikanische Jugendschützer aus, in der Regel ab einem Alter von etwa sieben Jahren der Fall. Wichtig ist dabei allerdings, dass der spielerische Charakter deutlich im Mittelpunkt steht. Das muss nicht nur der Rahmen als Show, sondern auch die konkrete Inszenierung deutlich machen. In Fällen, wo dies nicht eindeutig gegeben ist – und dazu zählen einige Ausgaben von *Jackass* –, wäre eine Freigabe ab 12 Jahren zu erwägen. Ob von Sendungen wie *Jackass* oder einigen Themen in Talkshows eine sittliche (oder gar schwere sittliche) Gefährdung von Kindern