

Informieren und orientieren

Der Jugendmedienschutz der Zukunft braucht neue Ideen

Die Bedeutung der Medien im Sozialisationsprozess von Kindern und Jugendlichen wächst ständig. Vor allem das Internet bietet nahezu unbegrenzten Zugang zu Darstellungen, in denen jegliche Grenze im Hinblick auf Gewalt, die Wahrung der Menschenwürde oder von gesellschaftlichen Konventionen überschritten werden. Kinofilme, DVDs oder auch das Fernsehprogramm sind einer aufwendigen Kontrolle durch die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK), die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) oder durch die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) unterworfen. Die gesetzliche Kontrolle des Netzes ist dagegen durch die Flut der Angebote und die bestehende Rückzugsmöglichkeit für deutsche Anbieter verbotener Inhalte ins Ausland stark eingeschränkt. Jürgen Hilse war seit 1985 in verschiedenen jugendschützerischen Institutionen tätig. Nun hat er sich in den Ruhestand verabschiedet. *tv diskurs* sprach mit ihm über die Zukunft des Jugendmedienschutzes.

Sie sind ein Urgestein des Jugendmedienschutzes in Deutschland. Wie sind Sie überhaupt zu diesem Fachgebiet gekommen?

Das ist eine ganz lange Geschichte. Nach meinem Psychologiestudium habe ich zunächst am Kriminologischen Forschungsinstitut gearbeitet, das heute von Prof. Dr. Christian Pfeiffer geleitet wird. Da ich mich im Studium auf das Thema „Entwicklungspsychologie“ fokussiert hatte, habe ich mich anschließend bei der Landesstelle Kinder- und Jugendschutz Nordrhein-Westfalen auf eine freie Stelle im Bereich „Jugendmedienschutz und Medienpädagogik“ beworben. Das war Mitte der 1980er-Jahre, als der Jugendmedienschutz noch in den Kinderschuhen steckte. 1985 bin ich dann auch als Jugendschutzsachverständiger zur FSK gekommen.

Im Bereich der Medienwirkungsforschung gibt es die These der Desensibilisierung. Sie haben in den letzten 28 Jahren jede Menge an Gewaltdarstellungen gesehen. Beobachten Sie an sich eine solche Abstumpfung gegenüber Gewalt?

Nein, eher das Gegenteil. Erst einmal bin ich der Auffassung, dass all diese relativ einfach gestrickten Wirkungsannahmen viel zu kurz greifen. Wir dürfen nicht einfach in Wenn-Dann-Kausalbeziehungen denken. Für mich persönlich kann ich sogar sagen, dass es mich eher sensibilisiert und auf bestimmte Zusammenhänge und Mechanismen aufmerksam gemacht hat. In meiner Tätigkeit als Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) habe ich mehr als 30.000 Spiele geprüft. Da kann ich nicht nur für mich, sondern auch für die Prüfungsgremien sagen, dass Wirkungsrisiken überaus engagiert und kontrovers diskutiert werden. Gerade bei der Freigabe von Spielen für Kinder sind wir sehr sensibel vorgegangen. Bei den Prüfern jedenfalls ist also von Desensibilisierung nichts zu spüren.

Haben Sie im Hinblick auf die Rezeption Unterschiede im Umgang mit Gewalt zwischen Film und Computerspiel feststellen können?

Es besteht ein erster grundlegender Unterschied in der Bewertung darin, dass wir bei Spielen nicht über reale Menschen oder Darsteller reden, sondern über Pixelhaufen, die allerdings zugegebenermaßen im Laufe der Zeit immer lebensechter gestaltet worden sind. Wir reden zudem über ganz andere Zusammenhänge, denn bei Computerspielen liegen andere Verarbeitungsmuster zugrunde. Hier geht es weniger um das Mitdenken und Einfühlen eines Rezipienten in eine Filmhandlung, sondern schlicht um eine Reiz-Reaktion in Form eines schnellen und schlaun Betätigten von Knöpfen und Schaltern, um in einem Spiel voranzukommen und es – wenn möglich – zu gewinnen.

Kritiker sehen bei Gewaltspielen die Gefahr, dass auch die Hemmschwelle gegenüber Gewalt im realen Leben sinkt, zumal den Spielern kein Kontext vermittelt wird. Für die Gewalt besteht kein Anlass, außer dass der Gegner einfach auf der anderen Seite ist. Wie schätzen Sie das ein?

Wir reden hier zum großen Teil über Spiele, die ohnehin nur für Erwachsene freigegeben sind. Das muss man meiner Meinung nach mit berücksichtigen. Davon abgesehen zeigen Untersuchungen, dass schon Kindern ab 12 Jahren völlig klar ist, dass es sich bei den Spielen um ein absolut fiktionales Setting handelt, in dem man bestimmte Reiz-Reaktions-Muster an den Tag legen muss, wenn man nicht verlieren will. Aber eine Übertragung in das eigene alltägliche Handeln und Empfinden ist nicht zu befürchten. Vielmehr handelt es sich um eine relativ klare Spielverabredung, die quasi zwischen dem Spieler und dem Spiel getroffen wird und ausschließlich für die Dauer des Spiels gilt. Aber natürlich kann niemand grundsätzlich ausschließen, dass es vielleicht einige wenige Menschen gibt, bei denen die Hemmschwelle tatsächlich herabgesetzt wird. Dies kann aber nur dann geschehen, wenn ein Spiel genau auf die Persönlichkeitsstruktur des Spielers passt und dann verschiedene, sehr seltene Variablen zusammenkommen.

Damit sind wir beim sogenannten gefährdungsgeneigten Jugendlichen, bei dem die Vermutung nahegelegt wird, dass bestimmte Medieninhalte zu einer Verstärkung bereits vorhandener problematischer Verhaltensweisen oder zu einer Senkung der Hemmschwelle beitragen können. Welche Rolle sollten diese Personen im Bereich des Jugendschutzes spielen?

Mir gefällt der Begriff der Gefährdungsneigung überhaupt nicht, denn er kann als Totschlagargument für alles Mögliche verwendet werden, weil selbst Erwachsene gefährdungsgeneigt sein können. Ich halte den Begriff für zu schwammig, als dass man gut mit ihm arbeiten könnte.

Kommen wir auf die allgemeine Situation des Jugendmedienschutzes zu sprechen. Als Sie 1985 bei der FSK begannen, war an Internet, User-generated Content und Video-on-Demand noch nicht zu denken. Wie hat sich Ihre Arbeit seitdem verändert?

Was die inhaltliche Beurteilung und den Umgang mit Filmen und Spielen angeht, hat sich für mich wenig geändert. In den Gremien erlebe ich immer noch, wie sich sehr intensiv und konzentriert über Wirkungsvermutungen, Sendezeitschienen und Altersfreigaben ausgetauscht wird. Was sich natürlich verändert hat, ist das gesamte Umfeld: Bei aller Wertschätzung unserer Arbeit ist die Vorstellung, dass wir einen hundertprozentigen Jugendschutz gewährleisten können, heute eine noch größere Illusion als je zuvor. Gerade was den Bereich der Spiele angeht, treibt mich momentan das Thema „Downloadplattformen“ um. Diese Plattformen sind in einem anderen Land gehostet und unterstehen somit nicht unserer Regulierung. Die Spiele sind jedoch auch in Deutschland abrufbar. Wenn diese Plattformen eine Verbreitung finden, ist mir schleierhaft, wie wir den Jugendschutz in einem ausreichenden Maße aufrechterhalten wollen.

Momentan werden die Bereiche „Fernsehen“, „Kino“ und „Video“ mit hohem Aufwand reguliert. Gegenüber dem Internet aber, das mittlerweile den größten Teil des Mediengangs ausmacht und stetig wächst, scheint man regulatorisch eher kapituliert zu haben. Passt das zusammen?

Das ist ein zentrales Thema, dem wir uns stellen müssen. Die Schutzmöglichkeiten werden immer eingeschränkter; ob und wie lange man dieses System noch aufrechterhalten kann, weiß ich nicht. Vermutlich wird die Tendenz dahin gehen, dass man es so lange wie möglich versucht und gleichzeitig bestrebt ist, andere Mittel und Wege zu finden. Wir müssen schauen, wie wir die Eltern besser informieren und stärker in die Verantwortung nehmen können. In Europa passiert da insgesamt schon sehr viel. Bei uns könnten die Anstrengungen noch intensiviert werden, denn ich halte solche Projekte wie den „Medienpass NRW“, mit dem versucht wird, Kinder an Thematiken wie

„Mobbing im Internet“ heranzuführen, für sehr sinnvoll. Dabei geht es nicht darum, Kinder schon im Grundschulalter zu Computernerds zu machen. Doch wenn wir Medienkompetenz als eine Schlüsselqualifikation der Zukunft betrachten, dann sollten wir auch versuchen, diese so früh wie möglich zu vermitteln – und zwar vor allem dann, wenn wir noch einen Großteil der Kinder erreichen.

Nun gibt es viele, die sagen, dass Medienpädagogik zwar gut und sinnvoll ist, dass die Medienwirkungen auf das Unbewusste allerdings so stark sind, dass wir sie durch Rationalisierungsformen, wie die Medienpädagogik sie leistet, gar nicht auffangen können. Sie kann somit keine Alternative zum gesetzlichen Jugendschutz sein, oder?

Ich denke, man darf die Signalwirkung der Institutionen, in denen wir tätig sind, nicht unterschätzen. Nach einer Umfrage des Hans-Bredow-Instituts sind die Altersfreigaben das bekannteste Jugendschutzinstrument überhaupt. Insofern ist es immer noch eine gute Idee, Eltern zu signalisieren, dass dieses Programm ab 6 Jahren oder jenes ab 12 Jahren freigegeben ist. Ob das auch weiterhin in Form einer gesetzlichen Regelung vorgeschrieben werden muss, das glaube ich eher nicht.

Alterskennzeichen auf Trägermedien haben nicht nur für Eltern, sondern auch für Kinder und Jugendliche eine Orientierungsfunktion. Trotzdem können diese Kennzeichnungen nur die Abgabe regeln, nicht aber die Nutzung, denn schließlich kann man ein Spiel oder einen Film kopieren, weitergeben, von älteren Freunden kaufen lassen usw. Ist es nicht an der Zeit, dass wir unsere Bemühungen dieser Realität anpassen und die Information über die Restriktion stellen?

Die FSK und die FSF stellen bereits Kurzkritiken zu einigen der von ihnen geprüften Filme oder Formate ins Internet. Das finde ich eine sehr gelungene Idee, die ich mir auch für andere Medieninhalte wünschen würde. So könnten Jugendliche auch erfahren, warum ein Spiel eben eine Freigabe ab 12 Jahren erhalten hat, während ein ähnliches Spiel erst ab 16 Jahren freigegeben wurde. Ich weiß nur nicht, in welcher Art und Weise man diese Informationen liefern kann, damit sie auch sehr viele Menschen erreichen.



Es wäre wünschenswert, wenn die Information direkt mit dem jeweiligen Medium verbunden wäre. Eine andere Frage ist natürlich, ob sich die Menschen den Text überhaupt durchlesen würden. Von daher gefällt mir die Idee einer Grafik, mit deren Hilfe man schnell erkennen kann, welche Kriterien der Film beinhaltet ...

Großartig, weil es dann auf den ersten Blick erkennbar wäre. Im Rahmen der PEGI-Altersempfehlungen wird mit Piktogrammen gearbeitet, eine Spinne steht z. B. für Angst, eine Spritze für Drogenkonsum. In Deutschland sind diese Piktogramme überhaupt nicht bekannt. Grundsätzlich bin ich für alle Informationen dankbar, die man Eltern zugänglich machen kann. Die Medienwelt heute ist allerdings so komplex und schwierig, dass wir gleichzeitig aufpassen müssen, Eltern nicht mit Infos zu überschütten, sodass sie den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr sehen.

Politiker betonen gern, dass eine Beteiligung am Jugendschutz eine wichtige Positionierung des Staates gegenüber jugendgefährdenden Inhalten sei und man deshalb am System festhalten sollte, auch wenn es Bereiche gebe, auf die man keinen Zugriff mehr habe. Machen wir uns nicht lächerlich, wenn wir immer weiter an einer Front kämpfen, die schon lange aufgegeben wurde?

Absolut. Dennoch besteht die Schwierigkeit für mich persönlich darin, dass mit FSK, USK und FSF etwas organisch Gewachsenes geschaffen wurde und es sich hier um Strukturen handelt, in denen ich mich auskenne, von denen ich weiß, wie verantwortungsvoll hier gearbeitet wird. Es brähe mir das Herz zu sagen: Jetzt treten wir all das in die Tonne, weil wir die Kontrolle nicht mehr haben. Ich denke, wir sollten das machen, was wir können, da die Freigaben immer noch Signalwirkung haben. Parallel dazu sollten wir aber auch nach zusätzlichen neuen Wegen Ausschau halten. Wieder einmal hinkt der Jugendschutz der technischen Entwicklung hinterher. Das ist ziemlich ernüchternd. Zudem ist es an der Zeit, dass wir auch all unseren ideologischen Ballast diskutieren. Was z. B. die Pornografie betrifft, gehen wir heute noch immer von einer per se negativen Wirkungsvermutung aus. Doch die müsste man erst einmal wissenschaftlich belegen.

Alle Untersuchungen, die ich kenne, gehen davon aus, dass sich an der Sexualmoral von Kindern und Jugendlichen trotz der Zugangsmöglichkeit zu Pornografie im Internet wenig geändert hat.

Womit wir wieder an einem ähnlichen Punkt wären wie bei den Computerspielen: Kinder und Jugendliche sind sehr wohl in der Lage, zwischen fiktionalen Medienangeboten und dem Real Life zu unterscheiden. Sie sind somit auch in der Lage zu wissen, dass sie sich nicht so verhalten können wie die Darsteller in Pornofilmen. Kinder und Jugendliche wissen sehr genau, wo eine Grenze zu ziehen ist. Insofern wäre es sinnvoll, sich von einigen dieser alten Hüte einfach zu verabschieden.

Wagen wir einen Blick in die Zukunft: Gibt es in zehn Jahren noch die heutigen Jugendschutzinstitutionen?

Das weiß ich nicht. Ich kann nicht einschätzen, wie hoch z. B. der internationale Druck sein wird. Für den Bereich der Computerspiele kann ich nur sagen, dass mit PEGI ein System besteht, das in 29 Ländern Europas funktioniert. In diesem Punkt steht Deutschland ein wenig da wie das kleine Dorf der Gallier. Unsere gesetzlichen Regelungen werden der Technik vermutlich immer hinterherhinken. Gesetzliche Regelungen an sich stehen oft im Weg, wenn es darum geht, einen vernünftigen Kinder- und Jugendschutz zu gewährleisten. Damit meine ich einen Kinder- und Jugendschutz, der elastisch genug ist, dass damit alle Beteiligten arbeiten können. Möglicherweise wäre es besser, wenn die Gesetze nicht alles berücksichtigen würden. Der Weg von der Diskussion bis zur Verabschiedung eines Gesetzes ist so lang, dass das beschlossene Gesetz oft schon veraltet ist, wenn es in Kraft tritt. Deshalb sollte sich der Gesetzgeber auf das Notwendigste beschränken und den Anbietern oder der Selbstkontrolle die Möglichkeit überlassen, auf Veränderungen der Medieninhalte zu reagieren.

Das Interview führte Prof. Joachim von Gottberg.