

Die Diskussion um die zunehmende Gewalttätigkeit der Jugendlichen und die Suche nach den Gründen berührt die gesamte Gesellschaft. Effektive Maßnahmen zum Jugendschutz können allerdings auch nur auf der Basis eines intensiven Informationsaustauschs zwischen Politik, Wissenschaft und Praxis ergriffen werden. Der IVD, der auch die Interessen der vier Videoeinkaufskooperationen Entertainment Media Partner, World of Video, Media Marketing Bild und Tonträger Service und Medienhouse vertritt, möchte mit diesem Memorandum einen Beitrag zur Diskussion über die Zusammenhänge von Gewaltkonsum und Gewalttätigkeit leisten.

■ Jugend und Gewaltmedien



■ Impressum

Herausgeber:

Interessenverband des Video-
und Medienfachhandels
in Deutschland e.V.
V.i.S.d.P. Hans-Peter Lackhoff,
Geschäftsführender Vorsitzender

Hartwichstraße 15
40547 Düsseldorf
Telefon: (0211) 57 7390-0
Fax: (0211) 57 73 90-69
Mail: ivdev@aol.com
Internet: <http://www.ivd-online.de>

Redaktion:

Martina Sprotte
Topcom Communication GmbH, Berlin

Layout & Satz:

PR-Graphix, Heidelberg

Illustration:

Til Mette

Druck:

SpreeBoPrint, Berlin

Stand:

Februar 2003

Vorwort

In einem „Stern“-Interview Ende Januar 2003 hat Bundespräsident Johannes Rau gesagt, die Gesellschaft brauche auf Dauer eine intensive Diskussion über Gewalt, und „nicht nur dann, wenn wieder einmal etwas Schreckliches geschehen ist“. Und er bedauerte, dass die Sensibilität in der Gesellschaft zum Thema Gewalt nicht in dem Maße gewachsen sei, wie sie nach Erfurt hätte wachsen sollen. Wir halten diesen Vorwurf für berechtigt und fragen nicht zuletzt: Wo ist zum Beispiel der „Runde Tisch gegen Gewalt in den Medien“ geblieben, den Bundeskanzler Schröder direkt nach dem Attentat einberufen hat? Die konstituierende Sitzung war von der Elbe-Flut „Weggespült“ worden, wie der Tagesspiegel am 03. September 2002 titelte. Es ist leider nicht untypisch für unsere Gesellschaft, dass dramatische Ereignisse große Betroffenheit und vehemente Handlungsbekundungen auslösen, die schnell vergessen sind, wenn das nächste Ereignis eintritt.

Tatsache ist: Das Thema „Jugendgewalt“ ist zum Dauerbrenner in den Medien geworden, aber nicht in einer fortgesetzten Diskussion, sondern über immer neue Tatmeldungen. Ob sich in Deutschland zunehmend amerikanische Verhältnisse breit machen, ist deshalb für viele nur noch eine rhetorische Überlegung: Zwar erschien uns das Massaker in Littleton im April 1999 grausig, aber mit dem amerikanischen Waffenfanatismus erklärbar. Doch dieser „Entfernungsschutz“ hat versagt, als ein 15jähriger Schüler in Meißen seine Geschichtslehrerin erstach. Und er versagte, als ein 19jähriger in Erfurt 16 Lehrer und Mitschüler und schließlich sich selbst erschoss. Er versagte auch, als ein 16jähriger Schüler vier Kinder im Alter von elf bis 14 Jahren für sechseinhalb Stunden in Waiblingen zu seinen Geiseln machte.

„Nicht nur dann, wenn wieder einmal etwas Schreckliches geschehen ist“

Nach jeder Tat war das Entsetzen groß, und alle stellten schnell die Frage: Warum ist es geschehen? Was hat diese jungen Menschen so aus der Bahn geworfen, dass sie solche Grausamkeiten begehen? Verroht unsere Jugend? Und wer oder was hat daran schuld? Erklärungen waren genauso schnell bei der Hand: Diese

Jugendlichen hätten sich von gefährlichen Computerspielen und gewaltverherrlichenden Videofilmen beeinflussen lassen. Konsequenterweise forderten und fordern diejenigen, die sich mit dieser Erklärung zufrieden geben, Spiele und Filme dieser Art zu verbieten. Doch die Umsetzung eines solchen Verbots ist nicht realistisch: Zum einen gibt es in Deutschland keine Zensur – vor allem aber ist zu Zeiten des weltumspannenden Internets nicht national kontrollierbar, was aus dem WorldWideWeb konsumiert wird. Viele meinen, dass eine konsequente Umsetzung des Jugendschutzgesetzes, das in novellierter Form voraussichtlich am 1. April 2003 in Kraft treten wird, an gesetzlicher Regelung ausreicht. Der Bundesrat hat allerdings bereits im November 2002 eine erneute Gesetzesänderung vorgeschlagen, über die der Bundestag noch zu beschließen hat. Davon abgesehen stellt sich aber die Frage, ob man sich mit der Erklärung begnügen kann, dass der falsche Medienkonsum die Jugendlichen unserer Gesellschaft zu tickenden Gewalttätern macht.

Der Interessenverband des Video- und Medienfachhandels (IVD) möchte mit diesem Memorandum einen Informationsbeitrag in der Diskussion leisten – auf den folgenden Seiten haben wir die Debatte wie die wissenschaftlichen Positionen zusammengefasst, Informationen zur aktuellen Rechtslage gesammelt sowie Hinweise auf Informationsquellen gegeben. Seit Jahren setzen wir uns aktiv für den Jugendschutz ein, verfolgen „schwarze Schafe“ mit allen rechtlichen Mitteln und beteiligen uns mit fachlichen Beiträgen an Sondierungsverfahren wie dem zu einer möglichen Neufassung des § 131 des bundesdeutschen Strafgesetzbuches. Doch wir gehen konform mit Bundespräsident Rau, der in dem schon erwähnten „Stern“-Interview sagte, die Gesellschaft brauche auf Dauer eine intensive Diskussion über Gewalt. Verstehen Sie bitte dieses Memorandum als Angebot, mit Ihnen ins Gespräch zu kommen. Lassen Sie uns gemeinsam zu einer Einschätzung der Situation kommen, die dem Thema und ihrer Bedeutung für unsere Gesellschaft gerecht wird.

Ich würde mich freuen.



Ihr

Hans-Peter Lackhoff

Geschäftsführender Vorsitzender des IVD

Jugendliche Gewaltäußerungen – versagt unsere Gesellschaft?

■ Auf die Frage nach ihrem Motiv haben die elf Mitglieder der Harlem Gang, die in Mannheim fast wahllos Menschen angegriffen und brutal zusammengeschlagen haben, im Dezember 2002 gegenüber dem Haftrichter erklärt, sie hätten das Gefühl der Macht genossen. Kurz zuvor hatten drei junge Männer im Alter zwischen 17 und 23 Jahren gestanden, im Sommer 2002 im uckermärkischen Potzlow einen 17jährigen gefoltert und schließlich zu Tode geprügelt zu haben, weil ihnen seine Haarfarbe nicht gefiel. Und in Berlin zerschlug ein 15jähriger Schüler zusammen mit zwei älteren Komplizen mehrere Flaschen auf dem Kopf eines 20jährigen, der nur überlebte, weil ein Beamter des Bundesgrenzschutzes zufällig vorbeikam und eingriff. Geschehnisse wie diese, über die die Tagespresse mehr oder weniger ausführlich berichtet, lösen in uns zunehmend Entsetzen und automatisch die Frage aus, ob das die neue Wirklichkeit ist, ob die Jugendlichen unserer Gesellschaft nicht nur immer gewaltbereiter, sondern auch immer brutaler werden. Sinkt der Respekt vor dem Leben anderer?

■ **Vollkommen friedlich ist ein Achtel**

Experten warnen allerdings davor, dies so undifferenziert zu betrachten. Zwar belegt beispielsweise die Kriminalitätsstatistik der Polizei für den Zeitraum zwischen 1984 und 1997 in Westdeutschland einen Anstieg der Gewaltkriminalität um das 3,3-fache, aber begründet wird dies unter anderem mit der zunehmenden Bereitschaft in der Gesellschaft, die Gewalttaten Jugendlicher anzuzeigen, und damit, dass diese Zahlen Aggressionstaten aller Art erfassen. Die Untersuchung „Tatort Schule“ der Eichstädter Sozialwissenschaftler Mark Fuchs, Siegfried Lamnek und Jens Luedtke liefert ähnliche Erkenntnisse: Zwar notieren die Autoren in ihrem Buch, dass nur ein Achtel aller Schüler als vollkommen friedlich bezeichnet werden könne, aber die Schuljugend sei besser als ihr Ruf: „Gewalt findet auch(!) an Schulen statt - aber eben nicht nur dort“. Und auf die bayerischen Schüler der Untersuchung bezogen: „Wenig mehr als drei Prozent [...] waren für ein Drittel aller Gewalthandlungen verantwortlich.

Betrachtet man die „Intensivtäter“ innerhalb dieses „Harten Kerns“, so zeigt sich, dass dieses eine Prozent aller Schüler für mehr als ein Sechstel aller Schulgewalt verantwortlich ist.“

Das Gros der Wissenschaftler ist also nicht der Meinung, dass die Gewalt wirklich erheblich zunimmt, sondern glaubt vielmehr, dass sich die Qualität der Gewalt und das Bewusstsein für Fairness verändert haben. Der Sozialpsychologe Professor Dr. Heiner Keupp beispielsweise meint: In einer Welt, die immer abstrakter werde, ein hohes Maß an Flexibilität und Mobilität fordere und „global denke“, hätten Jugendliche es immer schwerer, individuelle Spuren zu hinterlassen – die Gewalt bietet zumindest einem kleinen Teil von ihnen nach Auffassung Keupps die Möglichkeit, Aufmerksamkeit zu erregen.

Tatsächlich haben die Medien über den Amokläufer in Erfurt wie über den Geiselnnehmer in Waiblingen zu berichten gewusst, dass diese ihre Taten angekündigt oder kommentiert hätten als demonstrative Reaktion auf zu wenig oder falsche Beachtung. Eine ehemalige Schülerin des Erfurter Gymnasiums schilderte Robert Steinhäuser im Gespräch mit n-tv als offenen, jungen Mann, der gern im Mittelpunkt stand. Er soll gesagt haben: "Einmal möchte ich, dass mich alle kennen." Einige von Roberts Mitschüler beschrieben ihn als ruhig, intelligent, kontaktfreudig und beliebt. Andere dagegen hielten ihn für introvertiert bis arrogant. Dass sich der 19-Jährige in seiner Schule tötete, erklären Psychologen mit einem Muster: Selbstmörder setzten ihrem Leben häufig am Ort ihrer Kränkungen ein Ende.

■ **Versagensängste haben die meisten**

Auch Jugendforscher Jürgen Zinnecker von der Universität Siegen hat in seiner Analyse des Massakers von Erfurt den großen Druck auf die Jugendlichen von heute beschrieben. Zwar werde nicht mehr so viel Disziplin verlangt, wie von vorherigen Generationen, aber es gibt neue Spannungen: So wollen beispielsweise 60 Prozent aller Schüler Abitur machen, aber nur die Hälfte schafft es. Versagensängste haben die mei-

sten, Schlafstörungen und Magenbeschwerden begleiten viele, aber Gefühle dieser Art dürften nicht gezeigt werden. „Wer schwach ist, geht auf Tauchstation“, so Zinnecker in einem STERN-Interview.

■ **Der Lebensernst beginnt mit zehn**

Für den Kinder- und Jugendforscher Klaus Hurrelmann, der den Kinderreport für das Kinderhilfswerk und die Shell-Studie 2002 erstellt hat, beginnt der Lebensernst für die Kinder heute schon mit zehn Jahren – die Jungen und Mädchen litten an Mangerkrankheiten wie Schlafstörungen und Erschöpfungen; ein Drittel der Acht- bis Zwölfjährigen nähme regelmäßig Medikamente, ein Viertel leide unter Allergien. Hurrelmann sagt, die Kindheit als pädagogischen Schonraum gäbe es in unserer Gesellschaft nicht mehr: Immer früher würden die Kinder dem schulischen Leistungsdruck ausgesetzt, nabelten sie sich von ihren Eltern ab und tauchten in die Erwachsenenwelt ein – unter anderem durch einen überstarken Medienkonsum.

■ **6000 Studien zur Wirkungsforschung**

Tatsächlich bestätigen mehrere Untersuchungen, dass bei den Jugendlichen heute der Konsum von CDs, Videos bzw. DVDs, Spielfilmen in Kino und TV und vor allem Computerspielen als Freizeitbeschäftigung an erster Stelle steht – und zwar für durchschnittlich vier bis fünf Stunden täglich! Es ist unbestritten, dass dies massiven Einfluss auf die Entwicklung der jugendlichen Gesellschaft nimmt. Aber welchen? Es gibt international schätzungsweise rund 6.000 Studien zur Wirkungsforschung von Medieninhalten, von denen sich die meisten auch oder im wesentlichen mit der Frage beschäftigen, ob Gewaltdarstellungen in Medien die Ursache für gewalttätiges Verhalten in der Realität sein kann. Übrigens ist diese Frage schon 1912(!) ganz allgemein in bezug zum damals neuen Medium Kino diskutiert worden – und hatte zur Folge, dass Filmtheater genauso allgemein von der kaiserlichen Polizei geschlossen wurden. Aber offensichtlich ist die Wirkungsweise von Medien so komplex, dass es die eine erklärende, gültige Theorie nicht gibt.

■ In der Medienwirkungsforschung unterscheiden die Wissenschaftler folgende Theorien:

■ Die Katharsistheorie:

Katharsis ist das griechische Wort für „Reinigung“. Der Philosoph Aristoteles beschrieb in seiner Literaturtheorie mit diesem Begriff die Wirkung der Tragödie, nachdem der Betrachter der Handlung mit Furcht und Mitleid gefolgt ist. Übertragen auf die Medienwirkungsforschung verstehen die Wissenschaftler darunter, dass Menschen, die Gewaltdarstellungen konsumieren, auf diese Weise ihre vorher vorhandenen Aggressionen abbauen. Mittlerweile gilt diese Theorie als widerlegt - obwohl kürzlich eine Untersuchung bewiesen hat, dass beim Konsum von Kampfsportfilmen eine zumindest kurzfristige Aggressionsminderung eintreten kann.

■ Die Suggestion- oder Stimulationstheorie:

Anhänger dieser Theorie gehen davon aus, dass Menschen mehr oder weniger direkt nach dem Konsum einer Gewaltdarstellung eine Nachahmungstat verursachen. Tatsächlich gibt es immer wieder Berichte, die eine direkte Verbindung zwischen einer realen Gewalttat und einem fiktionalen Vorbild herstellen können. So hatten zwei jugendliche Serienmörder in den USA angegeben, den Film „Natural Born Killer“ als direkte Vorlage für ihre Taten benutzt zu haben - der amerikanische Regisseur Oliver Stone wurde deshalb verklagt, aber nicht verurteilt. Tatsächlich ist der Effekt schon lang bekannt: Nachdem Johann Wolfgang von Goethe „Die Leiden des jungen Werther“ veröffentlichte, stieg die Selbstmordrate

kurzfristig enorm an. Die meisten Medienwirkungsforscher halten die Suggestionstheorie als Erklärung allerdings für nicht ausreichend und meinen, eine individuelle Disposition müsse zudem vorhanden sein.

■ Die Habitualisierungstheorie:

Habitualisierung meint Gewöhnung, d.h. diese Theorie geht davon aus, dass Menschen durch den ständigen Konsum von Gewaltdarstellungen abstumpfen, bis sie die soziale Hemmung der Gewalt sowie das Mitgefühl mit Opfern verlieren und Aggressionen als normales Alltagsverhalten ansehen. 30 Studien zwischen 1983 und 1992 haben versucht, diese Theorie zu beweisen – sie scheint aber am ehesten konsensfähig zu sein und wird in der Öffentlichkeit am häufigsten vertreten.

■ Die Lerntheorie:

Vertreter der Lerntheorie gehen davon aus, dass Menschen ihr Verhalten weder allein durch innere Kräfte noch allein durch Umweltreize entwickeln – vielmehr ist es eine Wechselwirkung, d.h. Kinder lernen durch Imitation und Identifikation: Sie beobachten, dass ein bestimmtes Verhalten Erfolg verspricht, ahmen dieses Verhalten nach, überprüfen praktisch die Richtigkeit ihrer Erfahrung und ziehen daraus eine Konsequenz, in dem sie dieses Verhalten bei Erfolg beibehalten oder bei Misserfolg verändern bzw. verwerfen. Es wird also davon ausgegangen, dass jeder Mensch die Ausübung einer Handlung von deren vermutlichen Konsequenzen abhängig macht.

Gewalttätiges Verhaltenspotenzial unterliegt normalerweise Hemmungen, die aus den sozialen Normen, der Furcht vor Bestrafung und Vergeltung, Schuldgefühlen und Angst bestehen. Was setzt dies außer Kraft? Die Wirkungsforscher Michael Kunczik und Astrid Zipfel glauben, dass von entscheidender Bedeutung auch die familiäre Situation ist: „Kinder aus intakten Familien sind weniger gefährdet, weil genügend kompensierende Einflüsse vorhanden sind. Auch für das Erlernen von Aggression gilt, dass zunächst erstens die unmittelbare familiäre Umwelt sowie zweitens die Subkultur bzw. die Gesellschaft, in der man lebt, die Quellen sind, aus denen aggressives Verhalten erlernt wird. Erst an dritter Stelle treten dann die massenmedial angebotenen aggressiven Angebote hinzu. Es scheint so zu sein, dass Gewaltdarstellungen auf die Mehrheit der Betrachter keine oder nur schwache Effekte haben, aber bei bestimmten Problemgruppen womöglich starke Wirkungen zeigen (aus: Gewalttätig durch Medien? in: Politik und Zeitgeschichte, hrsg. von der Bundeszentrale für politische Bildung B44/2002, S. 29-37).

Markus C. Schulte von Drach hat in der „Süddeutschen Zeitung“ deshalb in Erweiterung der Lerntheorie von einer „Doppelten-Dosis-Hypothese“ gesprochen: Danach scheinen diejenigen, die schon in der Familie viel reale Gewalt erfahren haben und zusätzlich Gewaltdarstellungen über Medien konsumieren, besonders anfällig zu sein, selbst Gewalt auszuüben.

Der Generaldirektor des Europäischen Medieninstituts, Professor Dr. Jo Groebel meint sogar, anders als immer noch unterstellt zeichne die Wissenschaft eigentlich ein recht homogenes Bild über die Wirkung der Gewaltdarstellung. Danach sollten die Thesen von Katharsis, Stimulation und Habitualisierung nicht mehr gegenübergestellt werden: „Dies ist wie ein Vergleich von

Äpfeln mit Birnen, denn sobald man nach Art der Gewalt, Dauer der Wirkung und Nutzergruppen differenziert, ergibt sich ein viel geschlosseneres Bild“. Der Autor zahlreicher Studien zum Thema „Gewalt und Medien“ findet, dass dosiert die Action von Gewaltdarstellungen tatsächlich durchaus auch entspannend wirken könne - allerdings ginge damit nicht automatisch der

Abbau von Aggressionen einher, „so wenig, wie ein komischer Film einen gutgelaunten Menschen zu Depressionen verführt“. Dass Gewaltdarstellungen durchaus Anregungen – im Sinne einer Stimulation – zu einer Aggression liefern und in Einzelfällen sogar extreme Gewalttaten auslösen können, hält Groebel ebenso für richtig, aber auch er spricht von Risikogruppen, deren Umfang

Jugendliche Gewaltäußerungen – versagt unsere Gesellschaft?

er auf der Basis seiner internationalen Studie mit zirka 10 bis 15 Prozent eines Altersjahrgangs bezifferte. Mit Sorge beobachtet der Medienwissenschaftler allerdings, dass Gewalt in der globalen Jugendkultur zunehmend Kult zu werden scheint: „Sie gilt als wirklich hipp, und um real oder virtuell dazugehören, meinen die zumeist männlichen Jugendlichen, Gewalt mindestens als soziale Handlung befürworten zu müssen“. Eine Gewöhnung und Abstumpfung hängt auch seiner Ansicht nach jedoch von der gesamten Entwicklung des Menschen- und Weltbildes ab und sei ein langfristiger Prozess.

■ Komplexe Suche nach Erklärungen

Einen Zusammenhang zwischen dem Konsum von Mediengewalt und realer Gewaltausübung wird also allgemein keinesfalls von der Hand gewiesen, aber dies gilt genauso für die Tatsache, dass nicht jeder, der Gewaltmedien konsumiert, automatisch zu einem Gewalttäter wird. Die Suche nach Erklärungen ist offensichtlich weitaus komplexer. Dazu gehören auch Fragen wie die

nach der „Wirkungsrichtung“: Schauen Schüler eigentlich Gewalt, weil sie gewaltgeprägt und gewaltbereit sind, oder sind die gewalttätig, die ihre Vorbilder in Gewaltmedien finden? Viele Medienwissenschaftler warnen vor schnellen Schlüssen. In seinem „Humanitätsappell gegen mediale Gewalt“ im Oktoberheft von Medien + Erziehung hat Goedart Palm geschrieben: „Familien, Bildungseinrichtungen und die gewaltfreudigen Medien der Spaßgesellschaft sitzen auf der Anklagebank. Diese Schuldzuweisung hält sich aber zumeist nicht lange mit den Feinheiten komplexer Wirkungszusammenhänge auf. [...] Wer über die wuchernden Medien der Gewalt redet, Bilder, Filme, Computerspiele und Texte inkriminiert, erspart der westlich exklusiven Gesellschaft humanen Fortschritts die Selbstreflexion ihrer dunkelsten Seiten“. Dem dann angezettelten „ordnungspolitischen Bildersturm“ folge regelmäßig „die bildungsbürgerliche Differenzierung von Hoch- und Alltagskultur: Shakespeare ja, Counterstrike nein“. Zu Palms Erstaunen stößt sich ein Verbot von Gewaltmedien

nicht am Paradox, dass Mediengesellschaften schreckliche Bilder im Überfluss aus ihrem Alltag selbst produzieren. Aber er findet, dass solche Darstellungen den Medien schon deshalb nicht umfassend ausgetrieben werden könnten, weil die mehr oder minder hehren Zwecke der Information, Aufklärung, Wissenschaft und Kunst, nicht weniger als Meinungs- und Wirtschaftsfreiheit staatlichen Zensurgelüsten enge Grenzen setzen.

■ Für die nachwachsende Generation

Und Palm schließt in seinem Beitrag: „Auch eine Zensur, die sich nicht staatlichen Herrschaftsinteressen verschreibt, sondern der Humanität, verkümmert in Zeiten globaler Vernetzung ohnehin zum Anachronismus“.

Aber trotzdem: Wir können nicht nur hilflos mit den Schultern zucken – jede Gesellschaft hat eine Verantwortung für die nachwachsende Generation und muss in eigenem Interesse mögliche Fehlentwicklungen frühzeitig aufspüren und Lösungen suchen.

■ Mehr Informationen im Internet

Wenn Sie noch mehr zu den angeschnittenen Themen erfahren möchten – wir haben Ihnen eine Auswahl von Webadressen zusammengestellt:

- www.medienkiosk.de/gewalt/..... Themenportal des Landesmedienzentrums Nordrhein-Westfalen mit vielen Aufsätzen, Zeitungsartikeln und Links.
- www.mediageneration.net..... Die Site des Bundesministeriums für Familie, Senioren Frauen und Jugend u.a. zu den Projekten zur Förderung von Medienkompetenz.
- www.kindergarten.medienpaed.de..... Die Site dokumentiert ein nordrhein-westfälisches Projekt zur Medienerziehung in Kindergarten und Hort.
- www.medienpaedagogik-online.de..... Die Bundeszentrale für politische Bildung bietet auf dieser Site eine Fülle von Aufsätzen und Projektbeschreibungen.
- www.jff.de..... Der Auftritt des JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis gibt umfangreichen Einblick in die Arbeit dieser Institution.
- www.gmk-net.de..... Dieser Auftritt der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK), einem bundesweiten Zusammenschluss von Fachleuten aus den Bereichen Bildung, Kultur und Medien, bietet Institutionen und Einzelpersonen eine Plattform zum Informations- und Meinungsaustausch.
- www.lehrer-online.de..... Der Webauftritt ist eine Service-, Netzwerk- und Informationsplattform für Lehrerinnen und Lehrer von Schulen ans Netz e.V. und bietet viele allgemein interessanter Hintergrundinformationen.
- www.jugendschutz.net..... Ausführliche Informationen zum Jugendschutz liefert die gemeinsame Stelle aller Bundesländer für Jugendschutz in den Mediendiensten.
- www.gewalt-in-der-schule.info..... Die Internetseite von VISIONARY, dem europäischen Kooperationsprojekt zum Thema „Gewaltprävention in der Schule“ richtet sich vor allem an Lehrer, Eltern, Experten und Schüler und liefert eine umfangreiche Linksammlung sowie täglich aktualisierte Beiträge.
- www.polizei.propk.de/kids/..... Dieser Auftritt für die Jüngsten ist von der Polizeilichen Kriminalprävention der Länder und des Bundes und erklärt Funktion und Fallen des WorldWideWeb kindgerecht.
- www.ivd-online.de..... Im Auftritt des Interessenverbandes des Video- und Medienfachhandelns e.V. finden Sie Hintergrundinformationen.
- www.tdh.de..... Die Webseite von Terre des Hommes beinhaltet im "Download" eine Dokumentation zum Thema Gewalt unter Jugendlichen mit dem Titel "Exit - Wege aus der Gewalt".

Wo konsumieren Jugendliche Gewalt?

Es besteht kein Zweifel, dass in unserer Gesellschaft in den vergangenen Jahren der Medienkonsum nicht nur bei den Jugendlichen, sondern generell erheblich gestiegen ist. Aktuelle Untersuchungen und zuletzt eine repräsentative TV TODAY-Umfrage haben beispielsweise ergeben, dass das Beziehungsleben der Deutschen vor allem vor dem Fernseher stattfindet: So isst die Hälfte der Bundesbürger vor flimmerndem Bildschirm, und fast ebenso viele, nämlich 49 Prozent lassen den TV-Apparat als Gesprächshintergrund laufen. Jeweils 38 Prozent telefonieren oder schlafen davor. Die Hitliste der Tätigkeiten setzt sich fort mit Aufräumen, Lesen und Bügeln. Nur gut jeder Zehnte sieht ausschließlich fern, ohne etwas nebenher zu erledigen. Wenn Menschen durch Imitation lernen, geben wir mit diesem Konsum en passant unseren Kindern dann nicht ein schlechtes Beispiel?

■ 40 Stunden Fernsehen wöchentlich

Erziehungsexperten bemängeln schon seit Jahren, dass der Fernseher außerdem in manchen Familien eine echte „Babysitter-Funktion“ besitzt. Untersuchungen wie die vom Lehrstuhl für Schulpädagogik der Universität München belegen, dass selbst jene Kinder voll und ganz in die Medienwelt integriert sind, deren Eltern bewusst ihren Medienkonsum bis hin zum Verzicht einschränken. Kaum ein Kinderzimmer ist heute ohne Radio, CD-Player, Playstation, Gameboy, Computer... vom eigenen Fernseher ganz zu schweigen, über den angeblich schon ein Drittel aller Neun- bis Zehnjährigen verfügt. 20 Prozent der Sechs- bis Achtjährigen sehen angeblich bereits bis zu 40 Stunden pro Woche Fernsehen. Eine ZDF-Medienstudie hat 1997 für die Gruppe der Drei- bis Fünfjährigen eine Sehdauer von täglich 80 Minuten festgestellt. Professor Dr. Klaus Hurrelmann, Jugendforscher an der Universität Bielefeld, sagte in einem Interview mit der „Süddeutschen Zeitung“: „Bis zur 12. Klasse haben die Kinder 15.000 Stunden in der Schule verbracht, aber 18.000 vor dem Fernseher“.

Eine Analyse der Fernsehnutzung von Sabine Feierabend und Walter Klingler aus

dem Jahre 1997 hat außerdem gezeigt, dass die meisten Kinder keineswegs dann fern sehen, wenn der öffentlich-rechtliche Kinderkanal sendet und andere Sender ein ausgewiesenes Kinderprogramm anbieten, sondern in der Zeit zwischen 17:00 und 19:00 Uhr. In der sogenannten Prime Time, der Zeit mit den höchsten Einschaltquoten zwischen 18:00 und 21:00 Uhr, sahen durchschnittlich 1,49 Millionen Kinder fern. Zwischen Mitternacht und 3:00 Uhr waren es immerhin noch 50 000.

Der Düsseldorfer Medienwissenschaftler Professor Dr. Jo Groebel ermittelte 2002 in einer Studie, dass 48 Prozent aller täglichen Fernsehsendungen Aggressionshandlungen enthalten – die Weizäcker-Kommission hatte schon 1994 70 Morde pro Tag und stündlich fünf Gewaltszenen ermittelt. Nach Groebels Schätzung ist damit aber ein 12-jähriger im Durchschnitt bereits mit 14.000 Fernsehminen in seinem Leben konfrontiert worden. Allerdings hat der „Spiegel“ in seiner Ausgabe 20/2002 notiert, den härtesten Stoff im Fernsehen böten ohnehin die Nachrichten: „Wirklich Drastisches präsentiert Phoenix morgens um 9.59 Uhr: Bilder vom Attentat auf den niederländischen Politiker Pim Fortuyn“. Und das ist ja beileibe keine Ausnahme: Kaum eine Nachrichtensendung kommt zur Zeit ohne Berichte über grausame Kriegshandlungen oder blutige Attentate aus – mit den entsprechenden Bildern.

■ Gewalt nicht nur in Spielfilmen

Doch auch zwischen den Nachrichten geht es „nicht immer wie in der seelenschonenden Märchenstunde zu“ (Spiegel 20/2002). Grausamstes in Wort und Bild machten die Redakteure in Sendungen wie einer BBC-Dokumentation über die Varusschlacht, in Magazinen wie „Brisant“, aber auch in den diversen Serien der Privatsender aus, die ab dem frühen Morgen über den Bildschirm gehen. Bei ihren Ausstrahlungen halten sich die Sender in aller Regel an die Vorgaben des Landesmedienanstalten und der FSF (siehe Seite 7). Aber eine Entschärfung dieser Bilderwelt im Fernsehen ist trotz aller Schutzmaßnahmen kaum zu bewerkstelligen. Abgesehen davon,

dass sie eben zu nicht geringem Teil reale Geschehnisse abbildet, ist Gewalt „faszinierend, erregend für letztlich jeden Menschen“, so der Münchner Psychologe Wolfgang Schmidtbauer. Würde das Fernsehen entschärft, so sind sich die Experten einig, würden die „Actionfans“ andere Kanäle verstärkt suchen.

■ Umfangreiche Selbstverpflichtung

Schon jetzt ein Dorn im Auge sind den Kritikern von Gewaltdarstellungen ohnehin die Kino- und Videofilme. Auch für sie gelten in Bezug auf die Interessen des Jugendschutzes klare Richtlinien (siehe Seite 7), an die sich Kinobetreiber und Videohändler schon in eigenem Interesse halten. So hat beispielsweise der „Runde Tisch“ des Videofachhandels eine umfangreiche Selbstverpflichtung zur Alterskontrolle sowie Platzierung von Filmen verabschiedet und bringt definitiv keine Medien mit strafrechtlich relevanten Inhalten auf den Markt.

Indizierte Filme (also Filme, deren Abgabe, Verkauf oder Präsentation an Personen unter 18 Jahren verboten ist) dürfen nur in Videotheken angeboten werden, wo Jugendlichen auch schon der Zutritt verweigert werden muss. Indiziert sind aber auch so bekannte Hollywood-Filme wie Sylvester Stallones „Rambo 3“, „Cliffhanger“, „Blade“ oder „From dust till dawn“, für den die Jugendlichen Werbeplakate und Kinotrailer überall zu sehen bekommen. Und leider ist es ein Leichtes für den Nachwuchs, Videofilme über den Versandhandel oder als illegale Ware auf Flohmärkten zu kaufen – dies sind auch die Kanäle, über die man die in Deutschland aufgrund des gewaltverherrlichenden Charakters verbotenen Videofilme beziehen kann.

Einfacher ist allerdings die Bestellung per Internet: Die Regelung, dass in Deutschland Videos, die nicht mindestens eine Freigabe ab 16 Jahren besitzen, nicht im Versandhandel geführt werden, ist auf unserem Kontinent einzigartig. Ein Versandhändler aus Holland, Frankreich, Dänemark oder Großbritannien kann folgenlos überall in Deutschland direkt ins Haus liefern – auch nach § 131 des deutschen Strafgesetzbuches beschlagnahmte Filme. Jeder

Kontrolle entziehen sich außerdem die Tauschbörsen im Internet: Wer hier Zugang hat, liefert in die Community einen durch spezielle Programme in internetangemessene Portionen zerlegten Film und kann dafür auf gleichem Wege die begehrten Kinostreifen herunterladen. Keine Frage, dass hier vor allem Raubkopien, auch illegale Filme und sogar Kinderpornographie zu bekommen sind.

■ 52 Prozent sind regelmäßig online

Der Zugang zum Internet ist heute selbstverständlich, sogar Teil eines gewollten Bildungsprogramms für die gesamte Gesellschaft, das mittlerweile Früchte trägt: Im Frühjahr 2002 besaßen schon rund zwei Drittel der bundesdeutschen Haushalte einen Computer. Die neueste Erhebung @facts sagt aus, dass inzwischen 33,2 Millionen und damit 52 Prozent der Bundesbürger regelmäßig online sind. Der Nachteil: Vor allem für Jungen gehört das Spielen eindeutig und unangefochten mit nahezu 70 Prozent aller Nutzungsarten zu den häufigsten Beschäftigungen am PC. Mehrere Stunden pro Tag sind keine Seltenheit, ganz zu schweigen von den sogenannten LAN-Parties (LAN = Local Area Network), bei denen nächtelang mit Freunden vernetzt an mehreren Computern durchgespielt wird. Kommerzielle LAN-Parties dauern oft mehrere Tage und haben nicht selten hunderte (erwachsene) Teilnehmer. Tatsächlich prognostizieren aktuelle Marktforschungen, dass bis 2006 rund um den Globus 114 Mio. Menschen in virtuellen Online-Welten gegeneinander antreten (Quelle: DFC Intelligence). In Deutschland sind heute bereits 700 000 Menschen in sogenannten Clans organisiert, den „Sportvereinen“ der Online-Gamer.

Seit Beginn der Computerspiele-Entwicklung wird die Nutzung und Wirkung dieses neuen Mediums erforscht, insbesondere im Hinblick auf mögliche Gewaltwirkungen. Die Ergebnisse sind uneindeutig und zum Teil sogar widersprüchlich. Aber gleichzeitig sind sich fast alle Experten einig: Niemand wird allein wegen brutaler Spiele zum Gewalttäter oder gar zum Amokläufer. „Menschen sind keine blind

ablaufenden Computerprogramme, die durch einen äußeren Reizdruck gestartet werden“, schreibt Helge Meves in seinem Aufsatz „Das falsche Spiel mit der Gewalt“. Die Attentäter, bei denen Filme und Computerspiele gefunden wurden, hatten alle persönliche Motive für ihre Tat und noch andere Inspirationsquellen wie beispielsweise eine Mitgliedschaft im Schützenverein. Aber auch, wenn Computerspiele keine automatischen Handlungsbereitschaft schaffen mögen, ist es bei der Beurteilung von Medienwirkung nötig, zwischen den einzelnen Medien zu unterscheiden: Die Nutzungssituation ist bei Computerspielen eine völlig andere als beim Sehen von Filmen – bei Filmen ist der Verlauf vorgegeben und unveränderbar; bei Computerspielen wird der Spieler jedoch direkt zum Akteur und muss in dieser Fiktion selbst töten, um ein bestimmtes (Spiel-)Ziel zu erreichen. „Dabei besteht zumindest die Gefahr“, so formulierte es Gerhard Zeiler in der F.A.Z., „dass die Hemmschwelle, Gewalt auch in der Realität einzusetzen, herabgesetzt wird“.

Wie Bochumer Psychologen kürzlich festgestellt haben, kennen 23,8 Prozent der Mütter und 16,6 Prozent der Väter nicht eines der Computerspiele ihrer Kinder. Und die meisten Eltern spielen auch nie oder selten mit ihren Kindern am Bildschirm: Lediglich 13,5 Prozent der Mütter und 29,3 Prozent der Väter finden sich bereit, sich am Spielespass ihrer Kinder zu beteiligen. Wissen sie, woher diese Spiele stammen?

■ Kostengünstige Quelle Internet

Auch auf dem extrem schnelllebigen und vielfältigen Markt der Computer- und Videospiele ist das Internet für Kinder und Jugendliche eine einfache und vor allem kostengünstige Quelle. Die Zahl der Internet-Seiten, auf denen Spiele zum Download angeboten, besprochen, gespielt oder Spielpartner vermittelt werden, ist groß und wächst kontinuierlich. Und die Regeln des Jugendschutzes sind dort kaum effektiv anwendbar. So hatte der IVD unter anderem gegen das Internetauktionshaus ebay geklagt, weil es den Verkauf verbotener Filme und Spiele auf seiner Plattform nicht ver-

hindere und damit den Jugendmedienschutz unterlaufe. Der IVD ist unterlegen: In den Allgemeinen Geschäftsbedingungen für die Nutzung der Website hat ebay den Hinweis geschrieben, dass Minderjährige die Plattform nicht nutzen dürfen. Und es ist festgelegt, dass Artikel, die gegen die rechtlichen Vorschriften, die guten Sitten oder die ebay-Policies verstoßen, nicht angeboten werden dürfen – das Landgericht Potsdam hat das (noch nicht rechtskräftig) als ausreichend anerkannt und zudem bemerkt, dass ohnehin keine gesetzliche Regelung gäbe, die ebay zur Kontrolle der Angebotsinhalte verpflichte.

■ Im Web fragt niemand nach dem Alter

Obwohl über das Internet in erster Linie das gemeinsame Spielen organisiert, vermittelt und begleitet wird, können sich Jugendliche außerdem von bestimmten Seiten ohne größere Schwierigkeiten auch blutrünstige Spiele wie „Soldier of Fortune“ zumindest als Demoversion aus dem Netz ziehen – niemand fragt dort nach ihrem Alter. Das gleiche gilt für einige andere Ego-Shooter, denn Software-Hersteller nutzen gezielt das Netz, um Spielern Video-Previews, kostenlose Demo-Versionen oder Vorankündigungen von ihren Spielen anzubieten. Außerdem gibt es zahlreiche Seiten, die Anweisungen und sogenannte „Blutpatches“ verbreiten, mit deren Hilfe Entschärfungen von Spielen für den deutschen Markt (z.B. Verzicht auf Splatterszenen) rückgängig gemacht werden können.

Aber es geht auch ganz offiziell: Seit dem 4. Juli 2002, dem amerikanischen Unabhängigkeitstag, gibt es frei zugänglich im Internet ein Angebot der US-Army. Ein kostenloses Kampfspiel, um junge Männer für das Militär zu begeistern – die Spieler operieren im Team mit dem Auftrag, Terroristen und feindliche Kämpfer zu erschießen. Allerdings werden „Rambos“, die als Einzelkämpfer brillieren wollen oder auf Teamkameraden schießen, aus dem Spiel geworfen.

Fakt ist also: Je mehr die technischen Zugänge zu Medienprodukten vernetzt werden, desto schwieriger wird der Jugendschutz im Internet. Eine totale Kontrolle ist nicht möglich. In den Medien und der

Öffentlichkeit wird daher immer wieder die Frage aufgeworfen, ob mit dem World-Wide-Web der Jugendschutz unter die Räder kommt. Jugend- und Gewerbeämter sind beispielsweise seit geraumer Zeit darum bemüht, verbindliche Kriterien zu entwickeln, nach denen Internet-Cafés als un-

bedenklich für Kinder und Jugendliche einzustufen sind. Die stellvertretende Geschäftsführerin der Bundesstiftung Digitale Chancen, Jutta Croll, vertrat in einem Gespräch mit der Berliner Morgenpost im November 2002 jedoch die Auffassung, dass auch Filter nicht die Lösung sind: Bei

einer Sperrung von Begriffen können hunderte unverfänglichere Stichworte gleichen Inhalts eingegeben werden und zum Treffer führen. Nur Kontrollen könnten helfen, Verbotenes von den Bildschirmen fernzuzulassen, so Croll. Aber Kontrollen haben auch ihre Grenzen.

■ Jugendschutz in Deutschland: Ein dreistufiges System

Kindern und Jugendlichen wird in unserer Gesellschaft ein besonderer Schutzraum zuerkannt, der durch bestimmte gesetzliche Regelungen abgesichert wird. So sind Kinder und Jugendliche beispielsweise nicht voll geschäftsfähig, nicht voll haftbar, nicht voll straffähig. Geregelt ist dies zur Zeit noch im „Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit“ (JÖSchG). Es soll Jugendliche vor strafbaren Handlungen sowie vor Handlungen, die sie in ihrem Wohl beeinträchtigen können, bewahren. Das JÖSchG bildet auch die Grundlage für den Jugendschutz im Medienbereich – zusammen mit dem „Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalten“ (GjSM) und den Paragraphen 130, 131 und 184 des bundesdeutschen Strafgesetzbuches (StGB), in denen das Verbot der Verbreitung von Darstellungen mit volksverhetzenden, gewalttätigen und pornographischen Inhalten geregelt ist. Voraussichtlich am 1. April 2003 wird allerdings mit einem neuen Jugendmedienschutz-Staatsvertrag auch ein neues Jugendschutzgesetz in Kraft treten, das JÖSchG und GjSM ablöst.

1. Stufe: Altersgerechte Freigabe der Medien

Die Umsetzung des Jugendschutzes ist in der Bundesrepublik dreistufig geregelt: In der ersten Stufe erfolgt eine Selbstkontrolle durch die Hersteller bzw. Vertrieber in Deutschland. Dies ist für den Bereich Film die "Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft" (FSK), für die Computerbranche die „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK) und für das Fernsehen die „Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen“ (FSF). Diese Stellen werden bereits im Vorfeld tätig, d.h. bereits vor Veröffentlichung der deutschen Ausgaben des jeweiligen Mediums. Kindern und Jugendlichen bis zum Alter von 18 Jahren ist der Besuch von Kinos grundsätzlich nicht erlaubt, außer wenn die Filme von der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK), in der u.a. Vertreter der obersten Landesbehörden sitzen, für Kinder und Jugendliche in bestimmte Kategorien eingestuft worden sind: Entweder „freigegeben ohne Altersbeschränkung“, „freigegeben ab sechs Jahren“, „freigegeben ab zwölf Jahren“ oder „freigegeben ab sechzehn Jahren“. Darüber hinaus gibt es noch die Kennzeichnung „nicht freigegeben unter achtzehn Jahren“ für Filme, „die geeignet sind, das körperliche, geistige oder seelische Wohl von Kindern und Jugendlichen zu beeinträchtigen“ (§ 6 Abs. 2 JÖSchG).

Das Fernsehen wiederum unterliegt der Kontrolle durch die Landesmedienanstalten. Im Rundfunkstaatsvertrag, der zwischen den einzelnen Bundesländern ausgehandelt wurde, wurden für die Ausstrahlung von Filmen im Fernsehen Sendezeiten für bestimmte Altersfreigaben festgelegt. So dürfen Filme, die eine Freigabe ab 16 Jahren haben, erst ab 22.00 Uhr gesendet werden; Filme, die erst ab 18 Jahren freigegeben sind, sogar erst ab 23.00 Uhr.

1993 haben die privaten Fernsehveranstalter als Konsequenz aus der Diskussion um gewalttätige Fernsehinhalte die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) gegründet, der umstrittene Filme zur Prüfung vorgelegt werden. Bei ihren Prüfungen spricht die FSF Empfehlungen für die Ausstrahlung aus, die sich an den im Rundfunkstaatsvertrag ausgehandelten Zeitvorgaben orientieren. Nur für das digitale Pay TV wird möglicherweise in Kürze eine Ausnahme gemacht: Eine Lücke im neuen Jugendmedienschutz nutzend will in naher Zukunft Premiere Pornos ausstrahlen. Der Jugendschutz soll durch die Technik gewährleistet werden, also per Decoder und Abfrage einer Ausweisnummer (Spiegel 45/2002). Der IVD, der sich bereits seit Jahren aktiv für den Jugendschutz einsetzt, hat dazu ein Rechtsgutachten in Auftrag gegeben – eine eventuelle Klage vor dem Landgericht Potsdam steht noch aus.

Für mediale Veröffentlichungsformen wie Videos und Computerspiele gelten ähnliche Regelungen. Computerspiele beispielsweise prüft ein ähnlich wie die FSK zusammen gesetztes, unabhängiges Gremium: Die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) ist eine gemeinnützige Institution mit Sitz in Berlin und arbeitet als gutachterliche Stelle zur freiwilligen Selbstkontrolle der Unterhaltungssoftware-Wirtschaft. Derzeit werden Computerspiele auf Antrag von knapp 200 Herstellern geprüft. Nur wer hier besteht, erhält einen der begehrten gelben Aufkleber auf die CD-Box mit dem Hinweis „USK ohne Altersbeschränkung, geeignet ab 6, 12, 16 oder das rote Label mit dem Hinweis "Nicht geeignet unter 18 Jahren". Das neue Jugendschutzgesetz sieht im übrigen eine altersgerechte Kennzeichnung von Computerspielen ab dem 1. April 2003 verbindlich vor.

Für das Internet gelten zur Zeit als Jugendschutzvorschriften noch zwei 1997 in Kraft gesetzte Regelwerke: Auf der Ebene der Bundesländer ist dies der Mediendienste-Staatsvertrag (MDStV) und auf Bundesebene das Teledienstegesetz (TDG). In den beiden Gesetzen wird

■ Jugendschutz in Deutschland: Ein dreistufiges System

festgehalten, dass für Online-Dienste, die sich an die Allgemeinheit richten, vergleichbare Regelungen gelten wie für andere Massenmedien: Danach sind im Internet, wie auch in Rundfunk und Fernsehen, gewaltverherrlichende, rassistische oder pornographische Angebote unzulässig. Angebote, die Kinder und Jugendliche in ihrer noch nicht abgeschlossenen Entwicklung gefährden und beeinträchtigen, sollen soweit möglich auf Erwachsene beschränkt werden.

Die gemeinsame Stelle aller Bundesländer für Jugendschutz in den Mediendiensten jugendschutz.net wurde übrigens ebenfalls 1997 gegründet. Ihre Aufgaben sind von der Jugendministerkonferenz wie folgt definiert wurden:

- Jugendschutz.net soll jugendschutzrelevante Inhalte im Internet und anderen Mediendiensten aufspüren und gegebenenfalls das nach dem Mediendienste-Staatsvertrag zuständige Land informieren;
- Jugendschutz.net soll die entsprechenden Anbieter dazu bewegen, diese Inhalte zu ändern oder aus dem Internet bzw. anderen Mediendiensten herauszunehmen.

Die Spruchpraxis der zuständigen Institutionen des Jugendschutzes in Deutschland orientiert sich immer an dem aktuellen Stand der Forschung, zudem fließen immer auch die Erfahrungen aus der Praxis mit ein. Auf diese Weise hofft man, Kinder und Jugendliche von vermeintlich schädlichen Einflüssen von Filmen, Fernsehsendungen und Videos fernzuhalten. Eine sittliche Gefährdung soll im Vorwege vermieden werden.

2. Stufe: Indizierung von Medien

In Deutschland legt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) fest, welche Medien von Kindern und Jugendlichen ferngehalten werden müssen. Mit dem neuen Jugendschutzgesetz erhält sie allerdings nicht nur einen neuen Namen („Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien“), sondern auch erweiterte Kompetenzen. Durch ihren Einsatz sollen nicht nur Gewaltvideos und Computerspiele schneller vom öffentlichen Markt genommen, sondern auch jugendgefährdende Internetseiten schneller festgestellt und gesperrt werden können. Die als jugendgefährdend eingestuften Internet-Seiten sollen außerdem nicht mehr im Bundesanzeiger veröffentlicht werden, sondern nur noch der Polizei, den Jugendämtern und den Herstellern von Filtersoftware zugehen. Damit soll vermieden werden, dass die Internet-Seiten durch das Eingreifen der Prüfstelle eine zusätzliche Aufmerksamkeit in der Öffentlichkeit erfahren.

Außerdem wird das Indizierungsverfahren neu geregelt: Bisher prüfte die BPjS vor allem auf Anzeigen durch Jugendämter hin jegliche Art von Medienwerk (Videos, Computerspiele, aber auch Comics, Musik, Bücher) auf die Vereinbarkeit des Inhaltes mit den gesetzlichen Vorgaben. Künftig wird die Bundesprüfstelle auch ohne Antrag tätig werden dürfen. Ein Gremium bestehend aus Vertretern gesellschaftlich relevanter Gruppen entscheidet hier über die mögliche Aufnahme eines Mediums in den sogenannten Index. Wird der Titel "indiziert", dann ist sein Anbieten, Überlassen oder Zugänglichmachen gegenüber Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren verboten. Für diese Medien gelten außerdem – wie auch für die pornographischen Produkte – Einschränkungen beim Vertrieb und bei der Werbung. Erwachsene dürfen diese Medien aber kaufen und zu diesem Zeitpunkt auch noch leihen. Zu den indizierten Medien in Deutschland gehören aber auch zahlreiche, zum Teil ausgezeichnete Hollywood-Klassiker und allgemein als Filmkunst eingestufte Werke wie Paul Verhoevens Science-Fiction-Film „Starship Troopers“ oder Francis Girods schwarze Komödie „Trio Infernal“ mit Romy Schneider. Übrigens: Selbst die Filmdatenbank der Katholischen Kirche empfiehlt eine Reihe von Filmen, die erst ab 18 Jahren freigegeben bzw. indiziert sind, darunter Titel wie „Cold Blooded“, „Dust Devil“ und „True Blood“.

3. Stufe: Verbot von Medien

Auf dritter und letzter Stufe steht das Strafgesetzbuch: Auf der Grundlage des §131 StGB werden beispielsweise die Produktion und Verbreitung von Schriften und Bildern geahndet, welche „grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame und Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt“. Hier geht es – im Gegensatz zu den Entscheidungen von FSK, FSF, USK und BPjS – nicht mehr nur um den möglicherweise gefährdeten Jugendlichen, sondern um die Interessen der gesamten Gesellschaft. Die in diesem Sinne als „gewaltverherrlichende und gewaltverharmlosende Schriften“ eingestuften Medien unterliegen dem Verbreitungsverbot und anderen Einschränkungen. Die entsprechenden Filme oder Computerspiele werden beschlagnahmt und damit auch dem Zugriff Erwachsener entzogen. Die Verbreitung ist unter Strafe gestellt (Strafmaß: Geldstrafe oder Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr). Zur Zeit prüft das Bundesjustizministerium gerade, ob eine Neufassung des §131 sinnvoll wäre. Befürworter meinen, einer angeblich zunehmenden Gewaltverherrlichung könne so begegnet werden; Gegner sind der Ansicht, dass eine konsequentere Auslegung der Vorschriften eigentlich ausreichend wäre: Eine Verschärfung könnte nämlich sogar schnell einen „Tatort“ treffen.

Wie viel Verbot muss sein?

Als Konsequenz aus dem Amoklauf in Erfurt hat der deutsche Bundestag Mitte Mai 2002 schneller als geplant nicht nur eine weitere Verschärfung des Waffenrechts, sondern auch das neue Jugendschutzgesetz verabschiedet, das nun am 1. April 2003 in Kraft treten soll. Festgelegt ist eine Bewährungszeit von fünf Jahren; das Gesetz soll laufend evaluiert und gegebenenfalls verändert werden. Es war eine Konsensentscheidung, und ob es geeignet ist, Kinder und Jugendliche künftig besser zu schützen, bezweifeln nicht wenige – wenn auch aus unterschiedlichen Gründen: Den einen ist es noch zu wenig, den anderen bereits zu viel Regulierung.

Tatsächlich nimmt Deutschland mit seinen Regelungen der möglichen Indizierung und Altersklassifizierung von Gewaltmedien eine Sonderstellung in Europa ein: Die Ländernachbarn haben sämtlich deutlich liberalere Regelungen, ohne signifikant höhere Zahlen an Gewalttaten vorweisen zu müssen. „Und Verbote werden besonders dann obsolet, wenn sie nicht durchsetzbar sind – dies betrifft den gesamten Bereich des Internets“, meint unter anderem die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur. Jede gesperrte Seite könne sofort in jedem anderen Land wieder ins Netz gehen und damit allgemein verfügbar sein.

■ Bundesrat fordert Nachbesserung

Aber es gibt auch die Meinung, dass der Jugendschutz mit dem neuen Gesetz noch nicht umfassend genug ist: Schon bei seiner damaligen Beratung im Bundesrat, die mit einer Zustimmung endete, hatte Bayern das Gesetz für „fachlich unzureichend“ erklärt und Nachbesserung gefordert. Auf seinen Antrag setzte der Bundesrat die Änderung des Jugendschutzgesetzes wieder auf seinen Tagesordnung. Allerdings plädierten nur drei der fünf Fachausschüsse, nämlich der Finanzausschuss, der Ausschuss für Innere Angelegenheiten und der Rechtsausschuss des Bundesrates für die Eingabe der Gesetzesänderung in den Bundestag; der federführende Ausschuss für Frauen und Jugend und der Ausschuss für Familie und Senioren sprachen sich dagegen aus.

Der Bundesrat beschloss mit Mehrheit die Einbringung des Gesetzes in den Bundestag im September 2002. Die erste Lesung hat am 17. Januar 2003 stattgefunden. In der Diskussion bezogen Vertreter von SPD, Bündnis 90/Grüne und FDP generell bereits gegen den Gesetzentwurf Stellung. Tenor der Beiträge war, die von CDU/CSU gewünschten Regelungen seien für den Jugendschutz unzumutbar und unverhältnismäßig, vielmehr sollte dem JuSchG, das am 1. April 2003 in Kraft tritt, die Chance zur Bewährung gegeben werden. Zeit beraten die Ausschüsse des Bundestages.

■ Abschaffung des Elternprivilegs?

Ginge es aber nach dem Willen der CDU/CSU-Fraktion, dann würde Kindern und Jugendlichen unter 16 Jahren künftig das Spielen an Bildschirmgeräten ohne Gewinnmöglichkeit in der Öffentlichkeit verboten werden. Außerdem sieht der Gesetzentwurf die Abschaffung des Elternprivilegs vor, wonach Eltern mit ihren Kindern im Kino Filme gemeinsam ansehen dürfen, auch wenn sie nicht für ihre Altersgruppe freigegeben sind. Während SPD und Bündnis 90/Die Grünen es richtig finden, die Erziehungskompetenz der Eltern auf diese Weise zu stärken, halten CDU/CSU dies nämlich für einen falschen Weg. In der Bundestagsdebatte sagte die CDU/CSU-Bundestagsabgeordnete Michaela Noll wörtlich: „Die Erfahrungen haben gezeigt, dass Eltern nur unzulänglich mit dem Medienkonsum ihrer Kinder umgehen können.“ Eine Stärkung der Erziehungskompetenz sehen CDU/CSU, indem Eltern ermutigt werden, Grenzen zu setzen, die ein verbindlicher und verlässlicher Rechtsrahmen vorgibt. Dazu gehört offensichtlich auch ein altersunabhängiges Vermiet- und Verleihverbot schwer jugendgefährdender Bildträger sowie ein Verbot von Videoleihautomaten - zwei Punkte, die die Bundesratsinitiative vor allem bewirken will.

Eine eindeutige Aussage zum Gesetzesentwurf gibt es auch schon von der Bundesregierung: Sie hält die vom Bundesrat vorgeschlagenen Regelungen grundsätzlich für ungeeignet, den Kinder- und Jugendmedienschutz effektiv zu verbessern.

In einer veröffentlichten Erklärung heißt es wörtlich: „Bei den gesetzlich festgelegten Altersgrenzen für den Kinobesuch werde von Fachleuten insbesondere die Spanne zwischen sechs und zwölf Jahren problematisiert. Das bestehende Elternprivileg, welches der Bundesrat abschaffen wolle, löse diese Problematik, da Eltern am besten wüssten, was ihre Kinder emotional oder intellektuell überfordere. Die Regierung lehne auch das generelle Verbot von Videoverleihautomaten in Hinblick auf die technischen Sicherungsmöglichkeiten ab, die eine Bedienung durch Kinder und Jugendliche verhindern könnten. Sie spreche sich weiter gegen ein generelles Verbot jugendgefährdender Trägermedien aus. Ebenso wie bei einem grundsätzlichen Verbot von Medien mit erotisch wirkenden Darstellungen von Kindern und Jugendlichen, die nicht als pornographisch eingestuft werden können, seien die Belange des Jugendschutzes mit den Grundrechten der Informationsfreiheit der Erwachsenen und der Kunstfreiheit abzuwägen. Der Gesetzgeber müsse einen Ausgleich zwischen den widerstreitenden Grundrechten finden. Dem werde ein generelles Verbot nicht gerecht.“

■ Entscheidungskompetenz stärken

Die Parlamentarische Staatssekretärin im Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Marieluise Beck, brachte den Standpunkt ihres Hauses auf die Kurzformel: „Viel hilft nicht immer viel“. Dies, so Beck in der Bundestagsdebatte, sei schon die Konsequenz aus dem abgeschlossenen Gesetzgebungsverfahren gewesen, in dem die verfassungsrechtlichen Möglichkeiten und Grenzen und die rasante technologische Entwicklung ausführlich beraten worden sind. Statt weiterer gesetzlicher Vorschriften empfahl Beck das Nachdenken über Maßnahmen, wie neben der Erziehungskompetenz der Eltern auch die Entscheidungskompetenz von Kindern und Jugendlichen gestärkt werden könnte. Dass Verbote der Weg nicht sei, zeigten ihrer Meinung nach die Versuche, das Rauchen bei Kindern und Jugendlichen zu unterbinden: „Wir könnten uns bemühen, das

Rauchen insgesamt zu verbieten [...]. Trotzdem gibt es eine Grenze, ab der kein Zugriff auf die Jugendlichen mehr möglich ist, es sei denn, es ist uns gelungen, sie wirklich davon zu überzeugen, dass Tabak ihnen nicht gut tut“.

Doch es ist nicht nur strittig, ob die von der CDU/CSU geforderten eindeutigen Verbote den Jugendschutz verbessern – es gilt auch, Wirkung und Verhältnismäßigkeiten abzuwägen. Dass beispielsweise das in dem Gesetzentwurf des Bundesrates vorgesehene Vermiet- und Verleihverbot von indizierten Bildträgern mit dem Grundrecht auf Kunstfreiheit und Berufsausübungsfreiheit kollidiert, hat mittlerweile auch ein vom IVD in Auftrag gegebenes Rechtsgutachten der (seit vielen Jahren auch für die Bundesprüfstelle tätigen) Kanzlei Redeker Sellner Dahs & Widmaier festgestellt.

Keine Einschränkungen beim Verkauf

Bereits 1987 war ein ähnlicher Vorstoß vom Bundestag nicht zuletzt mit Blick auf diese Aspekte abgelehnt worden. Problematisch erscheint das Vermietverbot zudem vor

dem Hintergrund, dass der Gesetzentwurf keinerlei Einschränkung beim Verkauf der indizierten Bildträger vorsieht. Befürworter des Vermiet- und Verleihverbotes argumentieren, dass mit der Änderung des JuSchG die Weitergabe der Mietbildträger an Jugendliche unterbunden werden soll. Diese angeblich gängige Praxis, dass knapp über 18jährige ihren noch jugendlichen Freunden nicht für sie zugelassene Videos besorgen, ist bisher allerdings nicht mit Untersuchungen belegt. Die Gegner des Vermiet- und Verleihverbotes halten dagegen, dass Erwachsene Bildträger in der Regel nur über Nacht leihen – bei einem Vermietverbot jedoch würden die längst nicht mehr so teuren Bildträger gekauft, wären für Kinder und Jugendliche im Prinzip somit leichter zugänglich und kopierbar. Statt kontrollierter Vermietung käme es sogar zu einer Förderung des unkontrollierbaren Privathandels: Jugendliche würden eher das Geld für einen Kauffilm zusammenlegen, sich im Zweifelsfall sogar einfach über Kanäle wie Flohmarktstände, Internet und europäischen Versandhandel den Film kau-

fen, raubkopieren und weiterverkaufen.

Dass Verschärfungen des Jugendschutzes generell gegenteilige Effekte erzeugen können, halten nicht nur Pädagogen, sondern auch zahlreiche Medienwissenschaftler für möglich. Thomas Hausmanninger, Professor für Christliche Sozialethik an der Universität Augsburg, urteilte in einem Interview mit der „Videowoch“ schon über Regelungen, die am 1. April 2003 in Kraft treten: „Die Indizierung bietet kaum Handhabe dagegen, dass sich Jugendliche solche Filme ansehen. Da hilft es auch nichts, dass nun Teile der Indizierungsliste nicht mehr öffentlich zugänglich sein sollen. Daran ist nur zu sehen, dass der Gesetzgeber ein Stück weit spürt, wie wirkungslos das Handeln der Bundesprüfstelle für das Rezeptionsverhalten von Jugendlichen ist“. Und Prof. Michael Kunzick meint: „Hilfsmittel wie der V-Chip oder die Kennzeichnung von Sendungen bringen die Schwierigkeit mit sich, dass der Reiz des Verbotenen die entsprechenden Sendungen für Kinder und Jugendliche oft noch attraktiver macht.“



aus: STERN 24/2002

Kinder müssen lernen – auch den Umgang mit Medien

Nachhilfekurse für das Internet – dieses aktuelle Informationsangebot macht die Polizei Hannover Eltern, Großeltern und Lehrern, „weil mittlerweile selbst viele 7jährige mehr Ahnung vom PC haben als die Erwachsenen“, so Kripo-Oberkommissar Oliver Mengershausen in einem „Bild“-Interview. Vermittelt werden Grundbegriffe des Surfens genauso wie Schutzmaßnahmen gegen Betrüger und Schmuddelseiten im Netz. Die Empfehlung: Eltern sollten eine Filter-Software installieren oder einen Internet-Anbieter mit einem Extra-Kinderzugang wählen.

Filter sind einfach auszuschalten

Doch das kann nur ein Schritt von vielen sein: Dass Kinder und Jugendliche nämlich kompetente Mediennutzer vor allem auch dann sind, wenn es um die Technik geht, konstatieren die Autoren auf den Seiten von www.jugendschutz.net: „Für einen halbwegs begabten Jugendlichen ist es zur Zeit kein großes Problem, die elterlichen Schutzmaßnahmen auszuschalten“. Und schließlich ist es ja auch von Vorteil, wenn der Nachwuchs kein Problem mit Surfen und Chatten hat, wenn er den Zugang zu den neuen Informations- und Kommunikationstechniken so spannend findet, dass er mit aller Welt kommuniziert – für seine berufliche Zukunft ist dies wichtig.

Was also ist zu tun? Für die Medienwissenschaftler ist die Antwort klar, und auch in der Debatte des Bundestags um eine erneute Änderung des Jugendschutzgesetzes am 17. Januar 2003 war davon häufig die Rede: Förderung der Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen. Institutionen wie die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur fordern schon seit Jahren, Medienkompetenz als Bildungsziel in Kindergarten, Schule und außerschulischer Jugendarbeit fest zu integrieren: Nur so könnten Kinder von frühester Kindheit an in die Lage versetzt werden, mit Medien kreativ umzugehen und ihre Chancen für sich zu nutzen, ohne sich von der Medienflut berauschen zu lassen. Dabei geht es eben nicht darum, Kinder und Jugendliche vor bestimmten Darstellungsformen, z.B. medialer Gewalt zu schützen –

sie sollen vielmehr in die Lage versetzt werden, sich mit den Medien kritisch auseinander zu setzen und fähig werden, eine sinnvolle Auswahl zu treffen. Folker Hönge von der FSK in Wiesbaden schrieb dazu in der Zeitschrift „medien praktisch 2/1999“: „Der mediale Raum dient auch dazu, Erfahrungen kennen zu lernen, die in der realen Welt noch nicht gemacht worden sind. Kinder sind vollwertige Menschen mit Rechten, auch mit dem Recht auf Information, auf Kennenlernen ihrer Gefühle in einem medialen Raum. [...] Aber genauso deutlich ist darauf zu achten, dass Kinder diesen medialen Raum verkraften, verarbeiten und einordnen können. [...] Junge Menschen sind nicht als bloße Konsumenten medialer Botschaften anzusehen, sondern als Teilnehmer einer Mediengesellschaft, für deren Gestaltung wir Erwachsene als Medienanbieter, Jugendschutzsachverständige und Eltern die Verantwortung tragen“.

Für Medienwissenschaftler wie Professor Dr. Lothar Mikos von der Hochschule für Film in Babelsberg geht es sogar um mehr als Medienkompetenz. In einem Aufsatz für das Internetangebot der Bundeszentrale für Politische Bildung mit der Adresse www.medienpaedagogik-online.de schreibt er, „Medienkompetenz als Zielvorstellung der Medienpädagogik kann sich nicht darin erschöpfen, die Subjekte, seien es nun Kinder, Jugendliche oder Erwachsene, auf den Umgang mit politisch oder ökonomisch implementierten Technologien vorzubereiten bzw. sie in diesen Umgang einzuweisen. Medienkompetenz kann nur als Teil sozialer und kultureller Handlungskompetenz gesehen werden“.

Förderung der Medienkompetenz

Auch das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis hält es für wichtig, realistische und damit erfolgversprechende medienpädagogische Konzepte zu entwickeln und großflächig zu implementieren, um Kindern und Jugendlichen zu helfen, sich kompetent in der Medienlandschaft zu bewegen. Damit sie mit der Vielfalt, den Potenzen und den Gefahren, die Medien für Heranwachsende bereithalten, so umgehen, dass es ihnen selbst und

unserem Gemeinwesen zuträglich ist, sieht das JFF medienpädagogischen Handlungsbedarf in vier Punkten:

- in einer Intensivierung der Jugendarbeit vor allem in bezug auf die Jungen – wörtlich heißt es im Internetauftritt des JFF: „Gleichermaßen notwendig sind hier Modellmaßnahmen und Handreichungen, die reale Sozialisation und Konfliktverhalten mit medialen Vorlieben in Beziehung setzen.“
- in einer Thematisierung von problematischen Medienvorlieben – die Schule sei hier ebenso gefordert wie die außerschulischen Jugendarbeit, so das JFF: „Erfolgversprechend sind nur Konzepte, die sich den Medienvorlieben vorurteilsfrei zuwenden und sich mit den Heranwachsenden ernsthaft und kompetent auseinandersetzen“.
- in der Beratung von Eltern, Lehrkräften und den in der Jugendarbeit Beschäftigten – dies tut nach Auffassung des JFF Not, damit Sicherheit im Umgang mit problematischen Medienvorlieben Heranwachsender gewonnen wird.
- in der strukturellen Absicherung eines nachhaltigen medienpädagogischen Handelns – dies will das JFF für alle Maßnahmen geltend wissen. Aber insbesondere bei der professionell in Erziehungsfeldern Beschäftigten müsse diese strukturelle Absicherung bereits in der Ausbildung beginnen, findet das JFF.

In den letzten Jahren wurden medienpädagogische Forschungsprojekte unter anderem durch die Landesmedienanstalten bereits erheblich gefördert, aber ein großer Teil dieser Projekte ist mehr an Themen der Medienwissenschaften oder der Rezeptionsforschung orientiert als an medienpädagogischen Fragen. Praxisprojekte werden vor allem auf lokaler Ebene sichtbar. Und größer angelegte Modellprojekte wie beispielsweise das der „Profilbildung ‚Medien und Kommunikation‘ in der gymnasialen Oberstufe“ sind noch selten: Dies Programm des Medienpädagogischen Zentrums des Landes Brandenburg zusammen mit der Voltaire-Gesamtschule in Potsdam und fünf weiteren Netzwerkschulen im Land Brandenburg läuft vom 1. August

1998 bis 31. Januar 2003 und wird gefördert durch das Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg sowie durch das Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft, Forschung und Technologie. Die Bewertung steht also noch aus.

■ Europäische Programme

Immerhin gibt es bereits seit einigen Jahren bewährte Schulmaterialien verschiedener Verlage, die Lehrern ermöglichen, Unterrichtseinheiten zum Thema Medien vorzubereiten, aber Pflichtstoff ist es in den deutschen Schulen noch nicht. Auch das Internet macht Angebote: 20 Wissenschaftler aus fünf europäischen Staaten sammeln unter dem Dach des Projekts VISIONARY (steht für: violence in school – intelligence on the net – applying resources for youngsters) Informationen für Lehrer, Eltern und Schüler. Gefördert wird dies Angebot von der Europäischen Union, genauso wie die „Netd@ys“: In jedem Jahr finden Aktionswochen für Kinder und Jugendliche, Eltern und

Lehrer statt, um sie in öffentlichkeitswirksamen Events, aber auch längerfristigen Projekten mit der Informations- und Kommunikationstechnologie vertraut zu machen.

Aber auch die Verbände setzen sich mit eigenen Projekten ein: So können beispielsweise Mitglieder des Interessenverbandes der Video- und Medienfachhandels in Deutschland (IVD) für die Videotheken, die Jugendlichen zugänglich sind, ein Gütesiegel "Cinethek Videoarchiv" bekommen. Dazu müssen sie im Programm mindestens 300 prämierte und anspruchsvolle Filme anbieten. Zu ihnen gehören Filmtitel wie „Schindlers Liste“, „Homo Faber“, „American Beauty“ oder „Das Fest“. Orientierung bieten dabei die positiven Bewertungen der Filmbewertungsstelle in Wiesbaden, des Kinder- und Jugendfilmzentrums in Deutschland und die kirchlichen Filmdienste. Außerdem bietet der Verband auf seiner Internetseite www.cinetheken.de quartalsweise Empfehlungen von anspruchsvollen Filmen.

■ Nicht ungesteuert fernsehen lassen

Für Thomas Hausmanninger, den Professor für christliche Sozialethik an der Universität Augsburg, kann die Medienerziehung des Nachwuchses allerdings nicht früh genug beginnen, und zwar schon im Elternhaus: „Mein dreieinhalbjähriger Sohn sieht nicht ungesteuert fern. Erst nach Beurteilung einer Sendung darf er sie sehen. So sollten Eltern handeln“. Dass viele dies nicht tun, begründet Hausmanninger mit zu wenig Medienkompetenz schon bei ihnen. Seiner Meinung nach sind alle Bildungsinstanzen gefragt, und alle Personen, die Zugang zu Jugendlichen haben, sind gefordert, die Entwicklung von Medienkompetenz als gemeinsame Aufgabe zu betreiben. Dazu müsse eigentlich auch gehören, dass ein Lehrer seinen Schülern einen indizierten Film zeigen können müsste, um in der anschließenden Diskussion Qualitätsbewusstsein und Medienkompetenz entwickeln zu lassen – dies ist aber gesetzlich verboten.

Der Tagesspiegel Berlin, 05.05.2002

Julius, wir müssen reden

Was macht eigentlich mein Sohn den ganzen Tag? Fragt sich unser Autor. Er geht zur Schule, er treibt Sport, und er spielt am Computer. Counterstrike. Wie Robert Steinhäuser.

Sonntag vor einer Woche, beim Frühstück. Die Familie liest Zeitung, der Amoklauf von Erfurt beschäftigt Mutter, Vater, den fast 15-jährigen Sohn.

Die Bemerkung, ein lapidarer Hinweis: "Du, hier steht, dass der Täter auch immer Counterstrike gespielt hat."

Der Wutausbruch: "Ich bin kein Amokläufer", schnauzt der Sohn.

Dann, schließlich, das Nachdenken:

Könnte es sein, dass die Bemerkung gar kein lapidarer Hinweis war? Dass sie ein massiver Vorwurf gegen den Sohn war, weil der auch oft "Counterstrike" spielt? Dass in ihr Ängste stecken? Und wenn, zeugen diese Ängste nicht von mangelndem Vertrauen ins eigene Kind?

In der Zeitung steht, dass der Täter von Erfurt ein stiller, in sich gekehrter Typ war, die Schule hat er nicht geschafft, er hat sich zurückversetzt gefühlt. Julius, mein Sohn, steckt in der Pubertät, er ist manchmal sehr still und in sich gekehrt. In der Woche vor Erfurt hat er in Mathematik eine Fünf nach Hause gebracht, auch in Latein, überhaupt sind seine schulischen Leistungen, entgegen sonstiger Gewohnheit, derzeit nicht zufriedenstellend. Und jetzt hat Julius auch noch Streit mit dem Trainer seiner Fußballmannschaft, weil der ihn nicht eingesetzt hat. Vor Erfurt habe ich mir die Schweigsamkeit mit Julius' Entwicklungsphase erklärt. Der Abfall der schulischen Leistung betrifft die gesamte Klasse, eine Mitschülerin ist kürzlich auf tragische Weise ums Leben gekommen, das hat die gesamte Klasse erschüttert. Die Sache mit dem Fußball - gut, das ist nicht lustig für Julius, aber auch kein Grund, das Selbstbewusstsein zu verlieren.

Virtuelle Ballerei

Habe ich gedacht. Vor Erfurt. Da habe ich auch diesen Computerspielen keine dramatischen Nebenwirkungen beigemessen. Kleinere Streitigkeiten hat es darum schon mal gegeben, wir Eltern finden diese Spiele schlichtweg bescheuert, auch sollte man sie unter den Prämissen der politischen Korrektheit und der Menschenwürde besser nicht diskutieren. Aber zum einen spielt Julius sie bei weitem nicht so exzessiv wie viele seiner Mitschüler. Und zum anderen habe ich bisher als größten anzunehmenden Schaden der virtuellen Ballerei gewisse Konzentrationsschwächen angenommen, denen war mit zeitlicher Reglementierung des Computergebrauchs beizukommen.

Nachdem der Computerspieler Robert Steinhäuser in Erfurt 16 Menschen und sich selbst erschoss, habe ich bisher Udenkbares bei mir erfahren. Ich fand mich Seite an Seite mit Kanzlerkandidat Stoiber, der ein Verbot der Killerspiele forderte. Bin ich hysterisch? Hoffentlich bin ich hysterisch!

Der für Computer zuständige Redaktionskollege hat in einer Umfrage herausgefunden, dass 59 Prozent der Computerspieler keinen Zusammenhang zwischen den Gewaltorgien auf den Bildschirmen und realer Gewalt sehen. Bedeutet dies, dass 41 Prozent sehr wohl einen Zusammenhang herstellen? Die Psychologie spricht von der Verstärker-Theorie, davon, dass anfällige Naturen bei Ballerspielen Aggressionen eher auf- statt abbauen, dass sie helfen, natürliche Hemmschwellen zu senken. Wer ist von anfälliger Natur?

Julius und seine Freunde sind normale Jungs. Sie treiben Sport oder auch nicht. Sie sind gut in der Schule und manchmal schlecht. Sie sind fröhlich und niedergeschlagen, aufmüpfig und hilfsbereit, vorlaut und liebenswert, halbstark und verletzlich. L. ist ein besonders lustiger Freund von Julius, der Besuche stets mit dem Satz beginnt, mit dem sich Karlsson vom Dach im Kinderbuch von Astrid Lindgren immer vorstellt. "Hier kommt der immer fröhliche, intelligente, hübsche Junge ..." L. spielt "Hitman", ein besonders brutales Spiel, das für Jugendliche auf dem Index steht, gleichwohl in Umlauf ist. Wie auch "Counterstrike", "Unreal Tournament", "Max Payne" oder "Serious Sam". "Doom" kennen die Jungs nur vom Hörensagen, aber wenn sie ins Internetcafé gehen, können sie dort "Quake" spielen - "Doom" und "Quake" sind indizierte Spiele, es sind die Spiele, die die Mörder von Littleton gespielt haben. L. sagt, früher hätte er mit Julius eben Cowboy und Indianer gespielt, und wenn der eine gesagt habe, Peng, du bist tot, habe der andere gesagt, nein, ich bin ausgewichen. Getötet, sagt L., hätten sie damals schon. "Na ja", sagt L., "genauso wenig wirklich, wie heute."

Ich habe dann mit Julius "Counterstrike", "Hitman" und "Serious Sam" gespielt. Absurde Sätze sind gefallen, als Julius mir die Funktionen erklärte. Geld brauche er, um die Waffen zu kaufen, "Geld bekomme ich, indem ich andere Leute töte." Die Option "Blutigkeit" regelt, ob "Blut verfügbar" sein soll oder nicht, was die Wahl ist, ob

aus den getroffenen Figuren Blut spritzt oder eben nicht. "Serious Sam", sagt Julius, "finde ich ekelig, da gibt es Figuren, die den Kopf unter dem Arm tragen." Und als er mir zeigen wollte, wie in "Counterstrike" Bomben gelegt werden, brach er die Demonstration nach fünf Versuchen ab: "Das nervt jetzt, dass ich immer sterbe, bevor ich die Bombe deponieren kann." Als die Mitschülerin vor ein paar Wochen aus dem Fenster gestürzt war, da waren die Jungs vom Tod nicht genervt, da waren sie furchtbar traurig und haben diese Trauer auf einer Webseite im Internet ausgedrückt.

Langeweile und Übelkeit

Der Selbstversuch. Ich habe gemordet am Bildschirm und keine Faszination entdecken können. Auch keinen Ehrgeiz, mal nicht nach wenigen Sekunden abgeballert zu werden. Ich fand's langweilig, und der nachhaltigste Eindruck von "Counterstrike" war die Übelkeit, die aufkam, weil das Bild wackelt. Aber das besagt vielleicht nur, dass die Welt eines 46-Jährigen nicht unbedingt der temporären Welt von 15-Jährigen entspricht.

Kürzlich ist Julius tief in diese Welt eingetaucht, da war er zur LAN-Party eingeladen bei K., einem weiteren Freund. K.'s Eltern sind Psychologen und möglicherweise haben sie sich von der Erlaubnis zur LAN-Party karthesische Wirkung erhofft. Die Jungs haben ihre Computer mitgebracht und miteinander vernetzt und einen Tag und eine Nacht "Counterstrike" durchgespielt. Wie besessen, mit Tunnelblick und Ausdauer und Energie. Anschließend waren sie fröhlich und niedergeschlagen, aufmüpfig und hilfsbereit, vorlaut und liebenswert, halbstark und verletzlich. Müde Jungs, aber ganz normale Jungs. Man weiß es wohl, aber in der Woche nach Erfurt war es auch ganz hilfreich, sich immer wieder zu vergewissern, dass wohl mehr im Argen sein muss als die geschmacklose Computerspiele-Industrie, um aus normalen Jungs gestörte Jungs zu machen.

Und gegen die Sorgen eines Vaters war es auch hilfreich, mal auf Distanz zu gehen. Am Montag nach Erfurt habe ich Julius' Schule besucht. Das ist ein altsprachliches Gymnasium in Berlin-Charlottenburg, von Größe und Architektur dem Gutenberg-Gymnasium von Erfurt nicht unähnlich. Nach Schulschluss waren etliche Klassensprecher und Klassensprecherinnen in den Filmraum der Schule gekommen. Das war eine sehr aufgeweckte und nachdenkliche und kluge Runde. Computerspieler waren darunter und ein 16-jähriges Mädchen, das wie der Täter von Erfurt den Brutalo-Sound von "Slipknot" hört. Man werde nicht Amokläufer, weil man Computer spiele oder Slipknot höre, sagt sie. Und dann sagte sie, dass man es sich wohl ein wenig einfach mache, dass Staat und Lehrer und Eltern es sich ein wenig einfach machen, die Schuld an Erfurt ein paar wüsten Computerspielen zuzuschreiben. "Soll ich Counterstrike nun löschen", hat Julius gefragt. Nein, Julius. Das wäre wohl zu einfach.

Von Helmut Schumann



Interessenverband des Video- und Medienfachhandels in Deutschland e.V.