

Presstext – Dienstag, den 06. April 2010 um 11:51 Uhr

## Jugendmedienschutz nach Winnenden: Löchrig wie ein Schweizer Käse

Tübingen - Gut ein Jahr nach dem Amoklauf von Winnenden ist der Jugendmedienschutz in Deutschland nach wie vor "löchrig wie ein Schweizer Käse". Darauf weist der Verein Mediengewalt hin, in dem sich u.a. zahlreiche Wissenschaftler zusammengeschlossen haben, die sich für eine restriktivere Handhabung bei der Freigabe von Gewaltspielen für Jugendliche einsetzen.

Der Verein bezieht sich auf eine aktuelle Studie des Stuttgarter Medienpsychologen Dr. Rudolf H. Weiß, in der dieser nachweist, dass das aktuelle Gewaltspiel "Call of Duty-Modern Warfare 2" trotz Altersfreigabe durch die USK erst ab 18 Jahren auch von Minderjährigen in Deutschland intensiv gespielt werde. Weiß bezeichnet "Warfare 2" als das zurzeit weltweit meistgespielte Video-/Computerspiel. Zwar sei die amerikanische Originalversion von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien auf den Index gesetzt worden und durfte deshalb in Deutschland weder beworben noch verkauft werden, doch hätten die Hersteller nachgebessert und das sah laut Weiß so aus:

"Die Altersfreigabe wird u.a. damit begründet, weil ein Massaker eines Terrorkommandos im Moskauer Flughafen 'entschärft' wurde, indem in der deutschen Version der Killer, ein Undercover-Agent, mit seinem Maschinengewehr nicht selbst in die wehrlos wartenden Fluggäste feuern kann, sondern nur die vor ihm laufenden Schützen des Terrorkommandos. Das Blutbad an hunderten Flugreisenden findet also trotzdem statt."

Diese Kosmetik, so Weiß, habe gereicht, um diesen "menschenverachtenden und an virtuellen Faschismus grenzenden Kriegsshooter ab 18 Jahren freizugeben." Dass die Altersbegrenzung auf 18 Jahre auf die unter 18jährigen eher verkaufsfördernd wirkte, ergab die repräsentative Befragung des Wissenschaftlers von Neuntklässlern, also 15jährigen: 61 Prozent der befragten Jugendlichen spielten es und jeder Vierte hat es bereits komplett durchgespielt.

Die Altersbegrenzung gewaltverherrlichender Computerspiele sei nichts wert, weil sie in der Praxis eben keine Grenze sei, meint der Verein Mediengewalt. Eltern, Geschwister und Freunde stünden immer als willfähige Helfer bei der Beschaffung zur Verfügung. Deshalb, so der Verein, könne letztendlich nur ein Verkaufsverbot den schädlichen Einfluss durch Gewalt verherrlichende Computerspiele verhindern.

Aus "kommerziell interessierten Kreisen" werde zwar immer wieder behauptet, dass ein Verbot nichts bewirke. Dies sei dezidiert falsch, denn durch eine Indizierung gingen die Verkaufszahlen massiv zurück.

"Erschütternd" nennt Dr. Weiß die Antworten auf die Frage, nach der Faszination des Gewaltspiels "Warfare 2". Einsam an der Spitze aller Antworten (37%) nannten die Jugendlichen folgende Stichworte: "Blut, Leute töten, Gewalt, Waffen und Verbrechen."

"Wir Wissenschaftler fordern deshalb schon lange und völlig unabhängig von solchen aktuellen Ereignissen (wie in Winnenden) eine striktere Verbotsregelung von menschenverachtenden Video- und Computerspielen, die in staatlicher Hand liegen muss und nicht der wirtschaftsinteressierten freiwilligen Selbstkontrolle weiterhin überlassen werden darf," so der Verein

Mediengewalt. Er kämpft ehrenamtlich gegen einen wirtschaftlichen Riesen: In den ersten drei Monaten sei mit diesem ominösen Spiel ein Umsatz von einer Milliarde Dollar erzielt worden, so Dr. Weiß. Resigniert berichtet er davon, dass ihm ein namhafter Bundespolitiker schriftlich seine Ohnmacht gegen die Macht der Spielelobby bestätigt habe – mit der Bitte um Vertraulichkeit versteht sich...

Hier der Link zur Studie: [http://www.mediengewalt.eu/downloads/call\\_of\\_duty.pdf](http://www.mediengewalt.eu/downloads/call_of_duty.pdf)

Kontakt:

Prof. i.R. Dr. Günter L. Huber, Universität Tübingen, Institut für Erziehungswissenschaft,  
Münzgasse 22-30, 72070 Tübingen priv. Telefon: 07071 885147 e-Mail:  
[huber.paedpsy@uni-tuebingen.de](mailto:huber.paedpsy@uni-tuebingen.de) Diese E-Mail-Adresse ist gegen Spambots geschützt!  
JavaScript muss aktiviert werden, damit sie angezeigt werden kann.