

Internationaler Medienkongress "Computerspiele und Gewalt"
am 20. November 2008 in der HS-München

Jugendmedienschutz:

Das Gutachten des Bredow-Instituts

Referent: Dr. Rudolf H. Weiß (20.11.2008, 16.30 Uhr)

(Vortrags-Langfassung: der Vortrag wurde aus Zeitgründen so nicht gehalten, sondern in einer stark gekürzten Form)

Abstract:

Das Hans-Bredow-Institut für Medienforschung in Hamburg wurde mit der wissenschaftlichen Evaluation des Jugendmedienschutzes vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) und der Länder im Jahre 2006 beauftragt. Das Gutachten umfasst 394 Seiten und wurde im Oktober 2007 der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Als Basis für das Gutachten im „wissenschaftlichen“ Bereich dienten die Expertisen von

• Prof. Fritz (FH- Köln) • Prof. Kunzick, (Universität Mainz).

Darüber hinaus wurde in einer "Teilstudie" die Akzeptanz des Jugendschutzes bei Eltern, Jugendlichen und pädagogischen Fachkräften untersucht.

Zwar wird im Bredow-Gutachten die einschlägige wissenschaftliche Literatur im Wesentlichen zitiert, in den entscheidenden Konsequenzen jedoch eine nicht begründete einseitige Auswahl getroffen.

Die Quintessenz des Gutachtens erscheint in Anbetracht des `literarischen` Aufwandes recht bescheiden und wenig effizient. Erstaunlich sind allerdings die juristischen u. a. Winkelzüge, um durch Relativierungen schädlicher Wirkungen von Mediengewalt durch die ausgewählten Experten keine wirklich entscheidenden Konsequenzen ziehen zu müssen. Da man letztlich doch aufgrund des Forschungsstandes von Gewalt und Aggression steigenden Wirkungen bei Kindern und Jugendlichen ausgehen musste, werden für die Praxis Maßnahmen vorgeschlagen, die sich jedoch als untauglich erwiesen. Das Institut lieferte letztlich das „wissenschaftliche“ Alibi für Politik, Medienindustrie und Öffentlichkeit, dass am bisherigen System des Jugendmedienschutzes nur kosmetische Änderungen vorzunehmen seien.

Deren Wirkungslosigkeit zeigt sich allerdings bereits wenige Zeit nach der Novellierung des Jugend-Medienschutz-Gesetzes (1.7.08) deutlich.

Inhalt:

- Der Auftrag an das Institut
- Die „Philosophie“ des Institut und das Verfahren
- Bestandteile des Gutachtens ("Expertisen")
- Kritische Fragen zum Vergabeverfahren
- Wissenschaftlicher Anspruch und Wirklichkeit
(Schwerpunkt wird auf den elektronischen Medien liegen*)
- Umsetzung und praktische Konsequenzen

*) Auf die KJM (Kommission für Jugendmedienschutz) in Erfurt, Länderbeauftragter, Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, bei denen die Länder beteiligt sind, werde ich nicht eingehen, obwohl diese die USK kontrollieren sollten ("**regulierte Selbstregulierung**").

Der Auftrag an das Institut - Anlass und Auftraggeber

- Das Hans-Bredow-Institut für Medienforschung in Hamburg wurde mit der wissenschaftlichen Evaluation des Jugendmedienschutzes vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) und der Länder im Jahre 2006 beauftragt.
- Das Institut –gegründet 1950 in Hamburg (Universität) – sollte untersuchen, ob und inwieweit der Jugendmedienschutz effektiv funktioniert.
- Das Gutachten wurde im Oktober 2007 der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.
- Es umfasst 394 Seiten mit Anhang
- Ein Vorgutachten erschien bereits im Juli 2007 unter dem Titel „**Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele**“

Evaluationsvorgabe und Schlüsselrolle des Instituts

- Der Auftrag zur Evaluation basiert auf den gesetzlichen Vorgaben vom 1.4.2003: Nach diesen soll durch eine Untersuchung das Jugendschutzgesetz des Bundes und der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder analysiert werden, die beide am 1.4.2003 in Kraft traten.
- Das Hans Bredow-Institut besaß somit eine Schlüsselrolle sowohl beim Gesetzgebungsverfahren als auch bei dessen praktischer Umsetzung.

Beim weiteren Verfahren der Evaluation spielte dann jedoch das **Hans Bredow Institut Hamburg eine Schlüsselrolle**, denn es erhielt im Verlauf des Jahres 2006 den offiziellen Regierungsauftrag zur Evaluation der Jugendmedienschutz-Gesetzgebung. Alle – Regierung, Ausschussmitglieder und andere Parlamentarier – starrten wie das Kaninchen auf die Schlange.

Dazu ein Auszug aus einem Brief des Bundestagsabgeordneten Uwe Benneter, Justiziar und eine der Schlüsselpersonen der SPD-Fraktion, den ich am 1.2.2006 erhalten habe:

(Hervorhebungen durch den Referenten)

„Sie nehmen unter anderem Anstoß an meiner Äußerung in der Diskussionsrunde „Verbot oder Selbstregulierung“ am 22. November 2006, in der ich vor „Schnellschüssen“ im Zusammenhang mit der Verbotsdiskussion um Computerspiele gewarnt habe. Ich stehe zu meiner Äußerung. Damit möchte ich keinesfalls behaupten, dass Ihre Studie oder die Ihrer Kollegen nicht sorgfältig erstellt worden wäre. Unsere Aufgabe als Abgeordnete ist es jedoch, insbesondere nach einer Gewalttat wie in Emsdetten, nach der verständlicherweise die Gemüter hoch kochen, alle wissenschaftlichen Erkenntnisse auszuwerten. **Und da muss ich rein objektiv feststellen, dass es viele Studien gibt, die keinen direkten Ursachen-**

Wirkungs-Zusammenhang zwischen einer Gewalttat und einem gewalttätigen Computerspiel feststellen können.“

Und weiter:

„Gegenwärtig wird im Auftrag von Bund und Ländern durch das **Hans – Bredow - Institut** noch einmal umfassend die Effektivität des jetzigen Kontroll- und Verbotssystems geprüft. Das Ergebnis wird Mitte/Ende des Jahres (2007) vorliegen. Ich halte es für richtig, auf diese Ergebnisse zu warten und empfinde es vor dem Hintergrund als Schnellschuss, wenn einige meiner Politikerkollegen am Tag nach Emsdetten nach Verboten rufen, um möglichst schnell Aktivitäten zeigen zu können. Damit geht man der eigentlichen Analyse aller Ursachen und Zusammenhänge aus dem Weg.

Dass allein ein Verbot nicht hilft, zeigt allein die letzte Verschärfung des § 131 StGB, mit der bereits nach geltendem Recht die Herstellung und Verbreitung von gewaltverherrlichenden Computerspielen unter Strafe gestellt wurde. Emsdetten konnte dadurch nicht verhindert werden. Jetzt muss erneut genau geprüft werden, ob das bestehende Kontroll- und Verbotssystem effektiviert werden muss beispielsweise hinsichtlich der Bewertung eines gewaltverherrlichenden Spiels. Lassen sich hier Defizite beheben, dann werden wir das auch tun. Wir dürfen aber nicht durch einseitige Diskussionsverengung auf Verbote den Blick dafür verlieren, dass die Probleme woanders liegen könnten“.

Gegenstand des Vorgutachtens vom Juli 2007

Im veröffentlichten Bericht zu Computer- und Videospiele vom Juli 2007 hatte das Institut Verbesserungen vorgeschlagen

- beim Verfahren der Begutachtung,
- bei der Gestaltung der Kennzeichnung und
- im Hinblick darauf, dass beim Blick auf die Verpackungen deutsche mit den europäischen PEGI- Kennzeichen „konkurrieren“.

Dem Institut ging also ausschließlich um das **wie** des bisherigen Verfahrens **und nicht um** die weitaus grundsätzlichere Frage nach dem **Sinn oder Unsinn einer freiwilligen Selbstkontrolle** überhaupt.

Die „Philosophie“ des Instituts und das Verfahren

- Die Erkenntnisse der Medienwirkungsforschung hätten umfassend und unvoreingenommen Bestandteil des Gutachtens sein sollen. Stattdessen schreibt das Institut in seiner „Hintergrundinformation Killerspiele“ bereits am 21.11.2006 unter www.hans-bredow-institut.de
- „Unabhängig von diesem aktuellen Forschungsprojekt ist die wissenschaftliche Erkenntnislage allerdings insoweit eindeutig, als sich generalisierte Ursache- Wirkung- Aussagen nicht belegen lassen.“

Von der „motivierten Wahrnehmung“ zur „Selffulfilling Prophecy“ ?

- Zitat aus „Hintergrundinformation Killerspiele“ des Hans-Bredow-Instituts vom November 2006
- „Unabhängig von diesem aktuellen Forschungsprojekt ist die wissenschaftliche Erkenntnislage allerdings insoweit eindeutig, als sich generalisierte Ursache-Wirkung- Aussagen nicht belegen lassen.“ (www.hans-bredow-institut.de vom 21.11.2006)
- Zitat aus Bredow Gutachten Oktober 2007, Seite 106.
- „Die Forschungslage zur Wirkung gewalthaltiger Computerspiele ergibt zwar keine gesicherte Erkenntnis über generelle Effekte, da sich zu viele methodische Probleme ergeben. Gleichwohl weisen vorliegende Meta-Analysen der durchgeführten Studien am ehesten auf geringe negative Effekte hin.“

Die Subgutachten („Expertisen“)

- Prof. Fritz, Köln, Medienpädagoge (FHS-Köln) und
- Prof. Kunzick, Kommunikationswissenschaftler (Uni Mainz). Darüber hinaus wurde in einer „Teilstudie“ die Akzeptanz des Jugendschutzes bei Eltern, Jugendlichen und pädagogischen Fachkräften untersucht. Hierzu war das
- JFF – Institut für Medienpädagogik (München) – mit der Evaluation beauftragt (**Kooperationspartner**), **Expertise Dr. Christoph Klimmt (Klimmt 2007)**

Das Vergabeverfahren und andere kritische Fragen zum Gutachten

- **Warum erfolgte die Vergabe an das Bredow-Institut, das eine solche Grundüberzeugung wie oben vertritt?**
- **Warum wurde bei der Vergabe der Expertisen die wissenschaftliche Medienpsychologie übergangen?**
- **Warum wurde z.B. das bereits 2005 fertig gestellte Big Science Projekt zur Fernsehforschung von Prof. Lukesch, Uni Regensburg, total übergangen? („Das Weltbild des Fernsehens“, H. Lukesch, Roderer Verlag, Regensburg, 2006)**
- **Warum wurde stattdessen eine noch nicht abgeschlossene Promotionsarbeit als alleinige Basis für weitreichende Empfehlungen zur Altersfreigabe von Spielfilmen im TV genommen?**
- **Warum wurde eine Recherche von vier Medienwissenschaftlern über die Prozeduren und praktischen**

**Auswirkungen der Freiwilligen Selbstkontrolle
Unterhaltungssoftware (USK) aus dem Jahre 2006 nicht zur
Kenntnis genommen?**

Wissenschaftliche Unzulänglichkeiten und Fehleinschätzungen im Gutachten

- einseitige Akzentuierung der wissenschaftlichen Literatur bei der Bewertung von Wirkungsforschung
- Fehlendes Verständnis oder Unkenntnis kausalanalytischer Modelle
- Unerfüllbare Forderung nach monokausalen Wirkungsnachweisen und ausschließlicher Orientierung an aktuellen Entwicklungen (erinnert mich an das Märchen vom Hasen und dem Igel).

**PC-Spiele 7.3.1.4 Wirkung (Anm.782):
„Die Darstellung des Forschungsstandes
basiert insbesondere auf dem zusammenfassenden Überblick
von Kunczik und Zipfel (2006), der die bis 2004 erschienene
Forschungsliteratur berücksichtigt, sowie auf weiteren
aktuellen Untersuchungen.“ So u. a. auf Fritz (2007).**

Das Ergebnis nach dem Bredow-Gutachten (Zitat):

- „Die Frage nach den Wirkungen von (gewalthaltigen) Computerspielen spielt nicht nur in der Öffentlichkeit, sondern auch in der Medienforschung die größte Rolle.
- Wenngleich sich in den letzten Jahren zahlreiche Studien mit der Wirkungsfrage befasst haben, werden die Ergebnisse nach wie vor als uneindeutig bzw. inkonsistent beschrieben. (Anm. 783): In verschiedenen Forschungsüberblicken wird zumeist auf die Ergebnisse vorliegender Metaanalysen sowie Experimental-, Korrelations- und Interventionsstudien rekurriert, die auf unterschiedliche.....“ (Zitat Ende)

Ich glaube, dass die Vorträge des heutigen internationalen Kongresses weitaus mehr zu einer Klärung beigetragen haben als Kunczik, Zipfel und Fritz.

Wissenschaftliche Irrtümer

Wissenschaftlicher Irrtum Nr. 1 - man fordert Utopisches, das dann niemand erfüllen kann

- Insgesamt wird im Bredow-Gutachten die einschlägige wissenschaftliche Literatur zwar im Wesentlichen zitiert, in den entscheidenden Konsequenzen jedoch eine nicht begründete einseitige Auswahl getroffen bzw. Fehlinterpretationen vorgenommen.
- Zum Beispiel der im Bredow-Gutachten doch einmal zitierte Prof. Lukesch (*nach Überblick von Lukesch (1999)*):
- „Lukesch zufolge gibt es kaum einen Persönlichkeits- oder Verhaltensbereich, der nicht untersucht wurde, sei es die Frage der Wirkung von Medien auf die Gewaltbereitschaft oder die Wirkung auf das Gesundheitsverhalten, wobei er einen deutlichen Schwerpunkt auf potenziell negativen Wirkungen feststellt.“ (Seite 244, dazu Anm. 510)
- „Unter **jugendschutzbezogenen Gesichtspunkten** machen diese Studien in der Gesamtbetrachtung deutlich, dass eine unmittelbare, monokausale Beziehung zwischen medialen Inhalten und realem Handeln nicht nachweisbar ist“.
(S. 244/45, Anm. 511, in Anlehnung an **Schorb (1997)**).

Eine „conditio sine qua non“

- **Beispiel:** ich trinke nur bei 100° vorab gekochtes Wasser. Da Wasser je nach Höhenlage auch schon bei 95° kochen kann, könnte diese utopische und irrealen Anforderung letztlich dazu führen, dass ich verdurste.
- Wenn man eine utopische Forderung nach Monokausalität für die Medienwirkungsforschung als *conditio sine qua non* aufstellt, ist eigentlich alles beliebig, was ich mir an Problemlösungen ausdenke.

Kritik

Das Verständnis kausalanalytischer Modelle (z.B. Pfadanalysen) scheint hier völlig zu fehlen! Niemand spricht von Monokausalität sondern von Effekten und Haupteffekten; diese utopische Forderung ist unerfüllbar und irreal.

Wissenschaftlicher Irrtum Nr. 2 - Die Bredowsche „Relativitätstheorie“

- Zitat Bredow-Gutachten: „Auf der Grundlage der heterogenen Befundlage lassen sich folgende Ergebnisse zur Wirkung von gewalthaltigen Bildschirmspielen festhalten:
- Die Untersuchungen deuten darauf hin, **dass es einen statistischen Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Bildschirmspielen und der Aggression auf Seiten der Nutzer gibt.** (199 Vgl. Gentile/Anderson (2003), erwähnt in Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O, S. 321.) (200 Vgl. u. a. Sherry (2007) a. a.)“

Aber weiter unten heißt es dann relativierend.

- „ trotzdem wird weiterhin kritisch angemerkt, dass sich der Forschungsgegenstand in den letzten Jahren aufgrund der technologischen Möglichkeiten enorm verändert hat (207), so dass sich die Frage stellt, inwieweit die Ergebnisse auf die heutige Bildschirmmedienlandschaft übertragbar sind.“ (208 Vgl. Kunczik/Zipfel (2006) a. a. O., S. 289.)

Gegenargumente

- **Dagegen:** dann gäbe es nie ein Forschungsergebnis zur Medienwirkung, das praktisch relevant wäre.
- **Beispiel:** Wirkungsnachweise fast ausschließlich an aktuellen Entwicklungen des Software-Spieleangebotes zu messen wäre genauso, wie **im Märchen das Schicksal des Hasen (Wissenschaft)**, der durch den raffinierten Igeltrick nie rechtzeitig ans Ziel kommt.

Wissenschaftlicher Irrtum Nr. 3 - Methodenkritik an bisherigen Längsschnittstudien

- Bredow-Gutachten: „Klimmt und Trepte (2003) kritisieren an den vorliegenden Studien (Längsschnittstudien) vor allem, dass den Spezifika von Bildschirmspielen (insbesondere den Aspekten der Interaktivität und der Wettbewerbsorientierung) nicht angemessen Rechnung getragen würde, und beurteilen die Befunde als unzureichend, „weil sie die Besonderheiten von gewalthaltigen Computerspielen im Gegensatz zu anderen gewalthaltigen (Medien-) gattungen nicht abbilden“. (Anm. 202)

- „Als Grundproblem wird angeführt, dass der **Gewaltbegriff** in vielen Studien – wenn überhaupt– nur sehr unzureichend und weit gefasst wurde.(203) Hinzu käme, dass aufgrund der Interaktivität der Spiele nicht davon ausgegangen werden könne, dass alle Spieler denselben Grad an Gewalt wahrnehmen.(204) Bereits in den Studien zur Wahrnehmung von Gewalt in Fernsehangeboten zeigten sich große intersubjektive Unterschiede, die vermutlich bei Bildschirmspielen noch deutlicher ausfallen.“ (Zitat Ende).

Gegenargument

- **Dagegen:** Da das Setting beim Spielen (allein – mit andern, sozialer Kontext wie z.B. bei LAN-Parties) in den meisten Fällen (50-60%) einen Mix darstellt, ist eine untersuchungsspezifische Differenzierung nicht möglich und auch nicht sinnvoll. Bezüglich der Alleinkonsumenten (ca. 25%) gibt es sehr wohl Untersuchungen (wie auch im TV/Video/DVD-Filmbereich), die einen besonderen Gefährdungsgrad feststellen (Weiß 2000 u. a.).
- Außerdem wäre dies sogar ein **Hauptargument gegen die Altersklassifizierung** durch die USK.

Die „Freiwillige Selbstkontrolle“ Kritik im Gutachten am bisherigen Prüfverfahren durch die USK

- Im Bereich der Selbstkontrolle wird im Gutachten kritisiert, dass die Prüfungsgutachten der USK von „sehr unterschiedlicher Struktur, Differenziertheit und Qualität“ seien. Dies sei im Hinblick auf Akzeptanz und Evaluierbarkeit **suboptimal**. Eine Verbesserung könne durch die Ausarbeitung von nach außen kommunizierten Kriterienkatalogen erfolgen, die im Rahmen der Gesamtbetrachtung eines Prüfungsgegenstandes systematisch berücksichtigt werden.
- Inhaltlich haben die Gutachter an den Prüfkriterien der USK wenig auszusetzen. Diese stünden **„weitgehend in Übereinstimmung mit den wissenschaftlichen Erkenntnissen zur Wirkung von Computer- und Videospiele“**. Ausdifferenzierungen und Ergänzungen seien allein im Hinblick auf die konkrete Einbindung von Gewalt sowie auf Sucht- und Angstpotenzial sinnvoll. Die Kriterien, die der Altersfreigabe von Spielen durch die USK zugrunde liegen, sollten aber transparenter gestaltet werden.

Das war im Wesentlichen alles an kritischen Hinweisen! Und entschieden wird's trotz Transparenz dann doch nach Gusto der USK!

Die praktische Umsetzung

1. Kein Verfahrenskonflikt zwischen USK und BPjM?

- Die Indizierungskriterien der USK sollten laut Gutachter möglichst identisch sein mit denen der BPjM, denn
- ein von der USK freigegebenes Spiel kann nicht mehr von der staatlichen Prüfstelle BPjM indiziert werden.
- Deshalb wird von den Gutachtern eine stärkere Angleichung gefordert, gleichzeitig aber festgestellt, dass sie **angeblich „keine systematischen Hinweise“ darauf gefunden haben, dass es zu größeren Abweichungen kommt.**

Kritik:

- Die Praxis schaut nach wie vor anders aus, wie jüngst bei dem ab 18 von der USK freigegebenen „Killerspiel“ **„GTA IV“** geschehen. Dieses Videospiel hätte wegen seines nicht nur jugendgefährdenden Szenariums entsprechend den Vorgaben im novellierten Jugendschutzgesetz von der BPjM zwingend indiziert werden müssen. Weil aber die Altersfreigabe durch die USK vorher erfolgte, konnte es der BPjM gar nicht mehr vorgelegt werden. So wird das Verbot von Killerspielen unmöglich gemacht.
- Das Spiel ist seit März 2008 auf dem Markt und wurde inzwischen von 53% der 13jährigen Jungen schon einmal gespielt, fast jeder 5. spielt es regelmäßig und viele der 13;6 jährigen Gamer haben es selbst in einem Geschäft gekauft. (eigene Umfrage im November 2008 bei 252 Schülern aus 9 Schulen aller Schularten in Baden-Württemberg und Bayern).
- Ähnlich verhielt es sich bereits mit dem ab 16 Jahren freigegeben **Computerspiel GTA San Andreas, das bereits 85 % der 13jährigen Jungen spielen.**

2. Keine inhaltlichen Diskrepanzen zwischen USK und Wissenschaft?

- Inhaltlich haben die Gutachter an den Prüfkriterien der USK **mit Ausnahme mangelnder „Transparenz“ wenig auszusetzen.** Diese stünden „weitgehend in Übereinstimmung mit den wissenschaftlichen Erkenntnissen zur Wirkung von Computer- und Videospielen“.

Kritik:

- Dies klingt für kritische Wissenschaftler wie Hohn. Bereits im Jahre 2006 wurde in einer **Recherche von vier Wissenschaftlern** massive Kritik an den Kriterien und dem Verfahren der freiwilligen

Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware geübt. Man kam bei den Alterskennzeichnungen zu völlig anderen Ergebnissen und Konsequenzen als die USK. (Lukesch/ Hopf/ Huber/ Weiß (2006): «Recherche Jugendmedienschutz und die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle». Gleiche Ergebnisse ermittelte **Prof. Pfeifer, KFN-Hannover**, im Jahre 2007.

Quintessenz des Gutachtens und Praxisbezug

Ein bisschen Selbstkritik der Gutachter oder das Eingeständnis des Versagens?

- Die Quintessenz des Gutachtens hört sich daher auch recht bescheiden an, da man trotz aller Relativierungen schädlicher Wirkungen durch die ausgewählten „Experten“ nach wie vor von schädlichen Wirkungen auf die Jugendlichen ausgehen musste.
- Die Evaluation habe zwar festgestellt, „dass der Jugendmedienschutz im Grunde akzeptiert wird, **im Alltag aber an Grenzen stoße. Minderjährige nutzten Medien zunehmend zeitlich und räumlich autonom, so dass ihre Mediennutzung aus dem Blick der Eltern gerate.**“ Über solche und andere Mängel in der praktischen Umsetzung wurde in der Expertise des JFF – Institut für Medienpädagogik (München) Im Widerspruch dazu steht allerdings die Feststellung im Bredow-Gutachten, „Insgesamt hat die Evaluation der Einhaltung der Regelungen – jedenfalls in großen Elektromärkten und Fachgeschäften, aber auch bei inländischem Versandhandel mit Ausnahme der angesprochenen Verkaufsplattformen – keine strukturellen Probleme aufgedeckt. Umgehungsmöglichkeiten ergeben sich jedoch durch die Beschaffung über ausländische Versandshops und den Download raubkopierter Materialien.“(Seite 368).

Kritische Anmerkung dazu:

- Warum dann überhaupt eine Altersfreigabe-Regelung durch die USK, wenn man sowieso weiß, dass sie wirkungslos ist ??
- Eine Lösung des Dilemmas kann da nur die „**Rahmungskompetenz**“ nach **Prof. Fritz** bringen.

Das neue

Zauberwort „Rahmungskompetenz“

in Abschnitt 9.7 „Relevanz für den Jugendmedienschutz“

- Im Gutachten lautet es dazu: „Vor diesem Hintergrund gewinnt die so genannte „Rahmungskompetenz“ (nach Fritz, FHS-Köln, Anm. 210) an Bedeutung, um einerseits zu begründen, weshalb die Nutzung von violenten Bildschirmspielen nicht unmittelbar zu Gewalthandlungen führt
- und um andererseits einen Ansatzpunkt für jugendschutz- und medienpädagogisch relevante Maßnahmen zu formulieren.“
- **„Rahmen stellen Fritz zufolge „Ordnungssysteme zur Orientierung und Handlungsoptimierung“ dar** (Anm. 211), die abhängig sind von Alter, Bildung und den (Spiel-) Erfahrungen der Spieler.“
- **Fritz wendet sich auch dagegen, dass** extrem gewaltbeherrschte Spiele verboten werden sollten. Als wissenschaftliche Begründung schreibt Fritz (Zitat):

„Eine solche gesetzliche Bestimmung ginge an der Realität virtueller Spielwelten vorbei. Wie ausführlich dargelegt wurde, gehört es zum Wesen der Computer- und Videospiele gegen einen „Widerstand“ die Spielziele durchzusetzen. Das Erreichen des Spielziels ist bei den allermeisten Spielen untrennbar mit den verschiedenen Formen der Gewaltanwendung verbunden (Abschießen von Raumschiffen, Vernichten von Armeeeinheiten, Abdrängen eines Autos, Erledigen von Monsterhorden, Zerstören von Gegenständen, bis hin zu sportlicher Gewalt). Die Gewaltanwendung kann in sehr unterschiedlicher grafischer Form erfolgen: phantastisch bis realistisch, comicartig bis futuristisch, kleinteilig bis großflächig. Ein Abgabeverbot würde die meisten Computer- und Videospiele betreffen, auch diejenigen, die mit USK 12 gekennzeichnet sind.“ (J. Fritz: Expertise für Hans-Bredow-Institut 6/2007, Kapitel 9, S.54)

Diese und ähnliche Texte werden in der Expertise als „neueste wissenschaftliche Erkenntnisse“ präsentiert und damit als „Beweise“ vorgelegt, dass Verbote von besonders gewalthaltigen Computerspielen unnötig und unsinnig wären.

Fritz begründet mit diesen Worten, dass ein gesetzliches Verbot solcher Gewaltspiele aus seiner Expertensicht „nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen“ nicht zu empfehlen sei. Seine Schlussempfehlung lautet dann auch, dass Eltern und Pädagogen durch „Weiterbildung“ geschult werden sollen, solche Gewaltspiele zu akzeptieren und Kinder und Jugendliche dafür passend zu machen. Dazu, erklärt Fritz, müssten Kinder **eine „Rahmungskompetenz“ entwickeln**. Dies bedeutet nach seiner Logik, dass Töten und Foltern als „ästhetische Konvention“ akzeptiert werden soll. In der Praxis wird dies umgesetzt indem diese Fähigkeiten vermittelt werden, z. B. in einem Institut wie „**Spielraum**“, eine Initiative von Herstellerkonzern **Electronic Arts** gemeinsam mit den Professoren Fritz und Kaminski an der Fachhochschule Köln.

Bredow-Abschlussbericht Seite 319: Zitat: „Nach Aussagen von Spielern **hat Gewalt in Bildschirmspielen vor allem eine instrumentelle Funktion**, um das Spielziel zu erreichen (823 Vgl. Fritz (2007); vgl. auch Ladas (2002). Ein Bezug zu realer Gewalt wird nicht hergestellt):

„Gewalt ist nach den Ergebnissen der Untersuchung für die Spieler offenbar ein spannender, herausfordernder Wettkampf und ermöglicht die schadensfreie virtuelle Simulation von Macht und Kontrolle. Sie ist weniger ein Abbild realer Gewalt als vielmehr eine abstrakte Metapher für Wünsche und Motivationen der meist unter 25jährigen, männlichen Spieler –

Wünsche und Motivationen wie Herausforderung, Erfolg und Nervenkitzel.“ (Anm. 824 Vgl. Ladas (2002), S. 1). Fritz zufolge handelt es sich bei diesen unterschiedlichen Sichtweisen in erster Linie um „Rahmungskonflikte“ (Anm. 825 Vgl. Fritz (2007), S. 18).

Weiter Zitat aus dem Bredow-Gutachten:

- „Für die Angebote wäre die Empfehlung zu formulieren,
- dass gewalthaltige Spiele dem Nutzer Anhaltspunkte bieten sollten, die Spiele entsprechend „rahmen“ zu können. Die Alterskennzeichnungen stellen einen Orientierungspunkt dar, evtl. lassen sich weitere Möglichkeiten finden.
 - Im Hinblick auf die Ausbildung der Rahmungskompetenz wären ergänzend **medienpädagogische Maßnahmen** zu erwägen.“ (Zitat Ende)

Kritik: Da sind wir also wieder einmal bei der Vermittlung von **Medienkompetenz als Allheilmittel**. Viele Jugendliche und Kinder können sich halt doch noch nicht richtig „rahmen“.

„Rahmungskompetenz“ – ein Schlüsselwort im Bredow-Gutachten

- Dass der „Experte“ Fritz, Medienpädagoge und Verfasser der Expertise offensichtlich eine gewisse Distanz zu psychologischen Begrifflichkeiten hat, legt die zitierte Begründung zur „Rahmungskompetenz“ nahe. Diese eigene Wortschöpfung und Beschreibung entbehrt jeder wissenschaftlich-psychologischen Basis. Man kann nur aufgrund der zitierten Aussagen vermuten, dass sich hierunter psychologische Fachtermini verbergen, wie
- Affektkontrolle, Frustrationstoleranz, Aggressivität
- Kognitive Steuerung, „Intelligenz“ und Ichstärke
- Selbstkontrolle, Selbstkonzept, Konfliktbewältigung

ohne dass sie konzeptionell und medienrelevant operationalisiert werden.

Die Erkenntnisse ganzer Disziplinen der wissenschaftlichen Psychologie, wie Differenzielle Psychologie, Persönlichkeitspsychologie und auch Psychopathologie (wie: was macht man bei einer schizophrenen Psychose oder bei Debität?) bleiben außen vor. Prof. Fritz hat - einfach gesagt - das Rad neu erfunden. Und auf dem lässt sich ganz bequem fahren, selbst wenn es in die falsche Richtung fährt. Bedenklich ist nur, dass die Gutachter daraus ihre **wichtigsten Schlüsse ziehen mit weitreichenden gesellschaftspolitischen Konsequenzen**.

Was ist bei der ganzen Evaluation durch das Bredow-Institut herausgekommen?

Resümee:

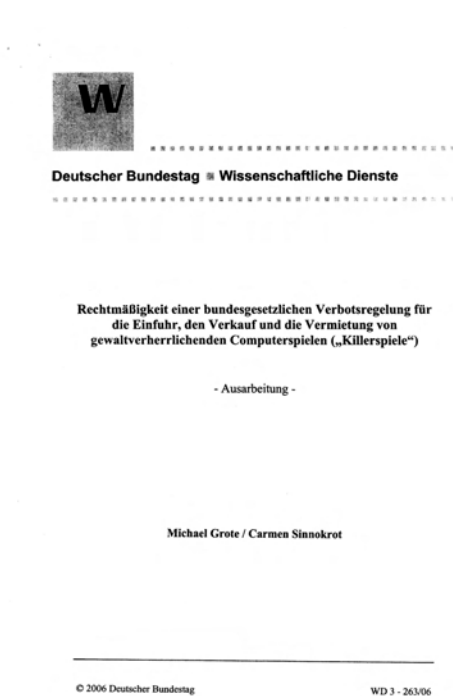
Ein Papiertiger-Gesetz zum Jugendschutz

- Das am 1. Juli 2008 in Kraft gesetzte novellierte Jugendschutzgesetz ist trotz seiner verschärften Formulierung in den §§ 15 und 18 ein Papiertiger geblieben, da es durch die freiwillige Selbstkontrolle unterlaufen wird, indem bei entscheidenden umsatzträchtigen Produktionen von Killerspielen nach wie vor **die BPjM als alleinige Indizierungsinstitution umgangen wird!** Eine Freigabe ab 18 ist und bleibt ein Freibrief, auch wenn das rote USK- Siegel auf den Verpackungen mit dem Hinweis ‚keine Jugendfreigabe gemäß §14 JuSchG‘ jetzt etwas größer sein muss!
- Diesen **Freibrief** haben das Bredow-Institut und die allzu (gutachter-) gläubigen Politiker zu verantworten sowie die Politiker, denen der „Wirtschaftsstandort Deutschland“ einer expandierenden Medienindustrie wichtiger ist, als das Wohl unserer Kinder. Und davon gibt es sehr viele!

Wie können die Wirkungen von Mediengewalt auf Kinder und Jugendliche reduziert oder verhindert werden?

- Sicher nicht allein durch Vermittlung von **Medienkompetenz**. Dies wird seit mehr als 20 Jahren versucht. Empfehlungen mancher Populärwissenschaftler, auf solchen gewalthaltigen Bilderfluten halt durch Mithilfe von Eltern und Medienpädagogen „schwimmen zu lernen“ oder sich zu „rahmen“ sind zum Misserfolg verurteilt. Sie dienen vor allem der **Medienindustrie als Alibi zur weiteren Gewinnsteigerung**.
- Wichtig ist besonders, die gesetzlichen Vorgaben durch effektivere – weil allein staatlich verantwortete – Ausführungsbestimmungen zu verändern. Dazu gehört, dass die quasi Vorprüfung durch die **USK mit der Altersfreigaberegulung abgeschafft und der BPjM übertragen wird**.

Könnten „Killerspiele“ generell verboten werden?



- In einem Gutachten des „Wissenschaftlichen Dienstes“ des Deutschen Bundestags wurde dies rechtlich geprüft und grundsätzlich bejaht:
- „Der Bundesgesetzgeber ist generell nicht gehindert ein Verbot der Einfuhr, des Verkaufs, der Vermietung und des Verleihs von Killerspielen zu erlassen“ (Deutscher Bundestag - Wissenschaftlicher Dienst, 2006, S. 11)
- **Warum geschieht das nicht?**
Weil durch das Bredow-Gutachten die freiwillige Selbstkontrolle nicht infrage gestellt wurde.
So kann unter dem Deckmantel einer „regulierten Selbstregulierung“ durch die Altersfreigabe ab 18 Jahren weiterhin das **„Geschäft mit der Gewalt“** blühen.

Quellennachweise:

Deutscher Bundestag (2006) – Wissenschaftlicher Dienst,
Bearbeitung: Michael Grote und Carmen Sinnokrot:
„Rechtmäßigkeit einer bundesgesetzlichen Verbotsregelung für die
Einfuhr, den Verkauf und die Vermietung von
gewaltverherrlichenden Computerspielen („Killerspiele“).
© 2006 Deutscher Bundestag, WD3 – 263/06.

Hans Bredow Institut für Medienforschung, Hamburg (2007):
Analyse des Jugendmedienschutzsystems Jugendschutzgesetz und
Jugendmedienschutz-Staatsvertrag Endbericht, Oktober 2007
abrufbar unter:
[www.hans-bredow-institut.de/forschung/recht/071030Jugendschutz-
Gesamtbericht.pdf](http://www.hans-bredow-institut.de/forschung/recht/071030Jugendschutz-Gesamtbericht.pdf)

Expertise **Jürgen Fritz** im Auftrag des Hans-Bredow-Instituts für das
Projekt
„Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und
Computerspiele“. Site Bredow-Institut:
[http://www.hans-bredow-institut.de/forschung/recht/jugendmedienschutz-
games.htm](http://www.hans-bredow-institut.de/forschung/recht/jugendmedienschutz-games.htm)
Direktlink:
http://www.hans-bredow-institut.de/presse/070628Expertise_Fritz.pdf

Michael Kunczik (2007): **Befunde der Wirkungsforschung und
deren Relevanz für die altersbezogenen Kennzeichnung von Video-
und Computerspielen.**
Expertise im Auftrag des Hans-Bredow-Instituts für das Projekt „Das
deutsche
Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele“, April
2007

Spielraum - Institut zur Förderung von Medienkompetenz
<http://www1.fh-koeln.de/spielraum/>

Lukesch, Hopf, Huber, & Weiß (2006): „Recherche –
Jugendmedienschutz und die Unterhaltungssoftware
Selbstkontrolle“ .

Weiß, R.H. (2000): **Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern.**
Hogrefe, Göttingen.

