

Jugendmedienschutz: Medienbildung und USK-Reform statt Panikmache und Verbote

Kein Feld wurde in der Öffentlichkeit nach dem Amoklauf von Winnenden so kontrovers diskutiert wie der Umgang mit Medien, vor allem der Umgang mit Computerspielen und Medien. Die Grünen müssen hier Position beziehen - ohne Scheuklappen, ohne Dogmen und ohne Berührungsängste: Wie können wir verantwortungsvollen Jugendschutz und die legitimen Interessen der Spieler vereinbaren? Die Antwort lautet: Mit viel Dialog und Medienbildung für alle Altersstufen und wirksamen Jugendschutzverfahren. Das Papier soll gleichzeitig als Grundlage für einen Dialog mit den Usern dienen.

Medienbildung als Lösung des Generationenkonflikts

Die Medienlandschaft wird immer vielfältiger, technische Grenzen verschwimmen zunehmend. Einige Formate wie Web 2.0 sind älteren Menschen weniger vertraut als jüngeren Erwachsenen und Jugendlichen. Wieder andere Angebote wie Computerspiele werden zwar von Menschen jeglicher Altersgruppen genutzt, sie sind jedoch weiterhin vielen Eltern, Lehrenden und Erziehenden fremd, diese allerdings spielen eine zentrale für Kinder und Jugendliche und deren Umgang mit Medien. So wird Mediennutzung zum Generationenproblem.

Kindern und Jugendlichen muss in Schule und Elternhaus Orientierungen im Umgang mit Medien aller Art vermittelt werden. Das setzt voraus, dass auch Eltern und Lehrende kompetente Mediennutzer/innen sind. Zu wissen, welche Angebote es gibt, unterscheiden zu können, welche Inhalte für welches Alter geeignet sind, fähig zu sein, mit ihren Kindern darüber zu reden und das Wissen, technische Aspekte der medialen Geräte zu beherrschen, sind Bestandteile eines kompetenten Umgangs mit Medien. Erst wenn Eltern und Lehrende in der Lage sind, die jungen Menschen kompetent zu begleiten, wird ein fruchtbarer Dialog zwischen den Generationen möglich sein. Deshalb müssen alle Anstrengungen unternommen werden, um Eltern, Lehrenden und Erziehenden Medienkompetenz zu vermitteln, die sie an die Kinder und Jugendlichen weiterreichen können.

Wirksamerer Jugendschutz zur Steuerung der Mediennutzung

Medien spielen nicht nur im Alltag von Kindern und Jugendlichen eine große Rolle, sondern sind auch für ihre Zukunft von maßgeblicher Bedeutung: Die Fähigkeit, Medien qualifiziert zu nutzen, ist für Kinder und Jugendliche unabdingbare Voraussetzung für ihr späteres berufliches und soziales Leben. Medien sind für eine moderne Wissens- und Kommunikationsgesellschaft unabkömmlich. Internet bietet eine Fülle von sinnvollen Informationen, viele Inhalte werden auf pädagogisch anspruchsvollem Niveau aufbereitet. Abgesehen davon sind abseits der möglichen Gefahren Instrumente wie Twitter, Facebook, StudiVZ inzwischen ein unverzichtbarer Teil nicht nur der Jugendkultur.

Die Rolle, die den Medien in der Gesellschaft zukommt, hat aber zwei Seiten: Neben dem großem Nutzen für Information, Kommunikation, Kultur und Bildung lauern die Gefahren der Mediennutzung, insbesondere ungeeignete Medieninhalte (Gewalt, Pornographie etc.), Cyberbullying, Datenmissbrauch und exzessiver Konsum bis hin zu Suchtverhalten. Insbesondere Kinder und Jugendliche müssen vor Medienabhängigkeit und Suchtkarrieren geschützt werden.

„Wissenschaftlich erwiesen ist, dass die *Konzentrations-, Lern- und Leistungsfähigkeit* bei übermäßigem Konsum von Fernsehen und Computerspielen beeinträchtigt wird. Neben gesundheitlichen Folgen (Übergewicht aufgrund mangelnder Bewegung etc.), kann vor allem der exzessive Konsum von Computerspielen mit Simulationscharakter nachweislich ein erhöhtes *Suchtpotenzial* hervorrufen.

(Quelle: Beitrag Landtagsanhörung: Mößle/Pfeiffer „Wirkung exzessiver Bildschirmmediennutzung auf Kinder und Jugendliche“)

Unstrittig ist auch, dass Computerspiele oder Videos mit extremen Gewaltdarstellungen auf Kinder und Jugendliche, die in ihrer Grundstruktur pathologische Auffälligkeiten wie Depression oder suizidale Gedanken aufweisen, in einer Aggressivität und Gewalt fördernden Art und Weise einwirken können.

(Spitzer/Hüther, Neurobiologen, Heubrock, Rechtspsychologe)

Hier muss der generelle Jugendschutz ebenso wie das individuelle, medienkompetente Umfeld entgegenwirken. Das Töten von Menschen gilt in der menschlichen Zivilisation als absolutes Tabu. §131 StGB regelt die Darstellung von Gewalttätigkeiten eindeutig. Dennoch findet dieser Paragraph selten

Gewalt in Medien: Computerspiele und Medienkompetenz

auf Computerspiele Anwendung. Es muss daher die Frage beantwortet werden, weshalb exzessive Gewalt in Spielen als „normal“ betrachtet wird. Ein kausaler Zusammenhang zwischen Gewaltdarstellungen am Rechner und realer Gewaltanwendung ist im Einzelfall nicht nachweisbar, aber an einigen Stellen anzunehmen. Hier muss eine breite gesellschaftliche Debatte gefördert und Aufklärungsarbeit geleistet werden.

- **Medienkompetenz ist also mehr als technische Fähigkeit**
- **Medienkompetenz ist eine Schlüsselqualifikation (eigenverantwortlicher Selbstschutz)**
- **Medienkompetenz, Medienbildung und Medienerziehung geht Eltern, Lehrer und Multiplikatoren an**

Um Inhalte von Computerspielen zu bewerten, findet zum Einen eine Alterseinschränkung des Verkaufs der Spiele durch die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) statt. Bei der USK handelt es sich jedoch nicht um eine unabhängige Prüfinstanz. Zum Anderen kann eine Indizierung durch die von Unternehmen unabhängige Bundesprüfstelle für Spiele erfolgen. Durch die Indizierung wird jegliche Werbung verboten, der Verkauf eingeschränkt und damit eine erhebliche Verbreitungshemmung bewirkt. Ziel muss sein, dass die von der USK als jugendbeeinträchtigend eingestuften Spiele nicht den Bekanntheitsgrad erreichen. Gleichzeitig muss aber auch klar sein: Verbote machen Dinge erst interessant. Kinder und Jugendliche wissen, wie sie an verbotene Früchte rankommen. Reine Placebo-Politik ist wenig hilfreich. Jugendliche dürfen keineswegs auf diesem Wege kriminalisiert werden. Ob die bisherigen Kriterien für die Alterseinstufung und Indizierung den problematischen Elementen von Spielen gerecht werden, muss hinterfragt werden. Dringender Verbesserungsbedarf besteht in jedem Falle bei der Anwendung der Indizierung, da die Bundesprüfstelle für Spiele mit USK-Alterskennzeichnung kein Indizierungsverfahren durchführen darf. Faktisch hat man damit der USK für diesen Bereich des Jugendmedienschutzes eine verbindliche Vorprüfungskompetenz im Hinblick auf Indizierungskriterien eingeräumt. Im Interesse eines wirksamen Jugendschutzes muss dies geändert werden.

Handlungsempfehlungen

Medienkompetenz stärken

Medienkompetenz stärken heißt: Der junge Mensch lernt, die Rolle der Medien in der Gesellschaft kritisch zu hinterfragen, Bereiche für ihre angemessene Nutzung zu identifizieren, Manipulationsbemühungen durch Interessenverbände aufzudecken, aufrecht und ohne durch Verführung bedingte Schäden durch den Medienschwungel zu navigieren. Kurz: Medienkompetenz als Fähigkeit, die Medien zu beherrschen, statt von ihnen beherrscht zu werden.

- Verstärkung medienpädagogischer Programme vor allem in den Einrichtungen der Elementarpädagogik sowie in der Jugend-, Familien- und Elternbildung.
- Medienpädagogik als Querschnittsaufgabe für alle Fächer im Schulalltag: Bildungsstandards für Medienkompetenz für alle Schulformen und verbindliche Verankerung entsprechender medienpädagogischer Inhalte in Curricula.
- Verbindliche Verankerung einer medienpädagogischen Grundbildung in der Ausbildung von Erzieher/innen, Lehrer/innen, Erwachsenenbildnern/innen und Sozialpädagogen/innen.
- Mehr pädagogische Angebote für Heranwachsende aus Migrationskontexten und bildungsbenachteiligten Milieus sowie Angebote zur geschlechtersensiblen Arbeit in Einrichtungen der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit.
- Förderung von differenzierter, prozessbezogener Grundlagenforschung zu Mediennutzung in sozialen Kontexten.

Jugendmedienschutz verbessern

- Start einer landesweiten Aufklärungskampagne zu Computerspielen und den mit ihnen verbundenen positiven und negativen Aspekten. Diese muss sich an die Zielgruppe der 8- bis 16-Jährigen, an ihre Eltern sowie an die Schulen richten und die über die aktuellen Erkenntnisse der Jugendmedienforschung informieren sowie praktisch realisierbare Lösungsansätze für die akuten Probleme anbieten.

Gewalt in Medien: Computerspiele und Medienkompetenz

- Stärkere Beteiligung von Herstellern und Vertriebsfirmen der Computerspiele bei der Finanzierung der Maßnahmen, die zur Verbesserung des Jugendmedienschutzes erforderlich sind.
- Beseitigung der gravierenden Mängel des Jugendmedienschutzes im Bereich gewalthaltiger Computerspiele:
 - ✓ grundlegende Reform der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) und der ihr Handeln steuernden Normen:
 - Befreiung der USK aus der Industrienähe: Sie muss mehrheitlich durch unabhängige Experten besetzt werden.
 - Sicherstellung, dass der Inhalt gewalthaltiger Spiele vollständig von Seiten der USK ermittelt wird, ohne dass Hersteller darauf Einfluss haben.
 - ✓ Weiterentwicklung der Indizierung:
 - Beseitigung des Vorprüfungsrechts der USK und Stärkung der Bundesprüfstelle und der ihr Handeln steuernden Normen sowie eine rechtlich leichter durchsetzbare Ausweitung der Indizierung, d.h. ein Verbot der Werbung und des öffentlichen Verkaufs solcher Spiele.
 - ✓ Die Regeln zur Alterseinstufung und Indizierung müssen sich stärker als bisher und explizit an den ethischen Grundregeln unserer Gesellschaft orientieren:
 - Die Regeln der USK zur Alterseinstufung müssen sicherstellen, dass Kindern und Jugendlichen ihrem jeweiligen Alter entsprechend nur Inhalte zugänglich sind, die gemäß aktueller ethischer und pädagogischer Einsichten nicht schädlich für sie sind. Entsprechende Kriterien sind unter wissenschaftlicher Begleitung unabhängig zu entwickeln.
 - Bei Spielen, von denen durch besonders entwürdigende oder gewaltverherrlichende Darstellungen eine erhebliche Gefahr für die Entwicklung von jungen Menschen ausgeht, muss über die USK-Altersbeschränkungen hinaus, eine Indizierung durch die Bundesprüfstelle erfolgen, damit sichergestellt ist, dass diese Inhalte keine Minderjährigen erreichen.
 - ✓ Konkretisierung der Anwendung des allgemeinen Gewaltdarstellungsverbots des §131 StGB im Bereich gewalthaltiger Computerspiele durch die Durchführung eines oder mehrerer „Musterverfahren“.
- Insbesondere Kinder- und Jugendliche müssen vor Medienabhängigkeit und Suchtkarrieren geschützt werden.
 - ✓ Anerkennung der Medienabhängigkeit – analog zur Glückspielsucht – als eigenständige Suchtform nach dem Diagnoseschlüssel ICD-10 der Weltgesundheitsorganisation.
 - ✓ Förderung von umfassenden, wissenschaftlichen Studien zur Entwicklung und Verbreitung von Computerspielsucht und zur Wirksamkeit von Therapieansätzen.
 - ✓ Aufbau eines flächendeckenden Beratungs- und Behandlungsstellennetzes für "Mediensüchte".
 - ✓ Das fehlende Ende mancher Spiele (insbesondere: Online-Rollenspiele) ist für suchtgefährdete Menschen problematisch, da kein geeigneter Zeitpunkt zum Aussteigen aus dem Spiel angeboten wird. Mit Spieleentwicklern und Sachverständigen ist eine Diskussion darüber anzustreben, ob Spielinhalte einen klaren Endpunkt benötigen oder wie anderweitig Möglichkeiten geboten werden können, den Ausstieg aus einem Spiel zu finden.

Service für Eltern:

- Kampagne des Bundesfamilienministeriums „Schau hin! was deine Kinder machen“ (praktische Orientierungshilfen zur Mediennutzung und -erziehung)
- Sensibilisierungskampagne „klicksafe“, „Kinder sicher im Netz“ (gemeinsame Aktion der Polizeilichen Kriminalprävention der Länder und des Bundes (ProPK), der FSK und der Deutschen Telekom AG)
- „Ein Netz für Kinder“: „fragFinn.de“
- Spielbar.de (Bundeszentrale für politische Bildung); Informationen über Computerspiele, pädagogische Bewertungen für Eltern und Lehrer/innen