

P r o g n o s e n

Joachim von Gottberg

Lassen sich Jugendschutzkriterien wissenschaftlich begründen?

auf dünn

Anmerkungen:

1

Luca, R.:

„Rambo“ und „Barbie“:
Mediale Gewaltdarstellung
ist an die Geschlechterrolle
gebunden. In: B. Schorb/
H. J. Stiehler (Hrsg.):
Medienlust – Medienlast.
München 1996, S. 143.

„Jedes Kind und jeder Jugendliche rezipiert Medienangebote geprägt von seinem kognitiven, emotionalen, sozialen und moralischen Entwicklungsstand und bearbeitet sie individuell in Abhängigkeit von diesen Prozessen. Die Entwicklung des logischen Denkens und der Fähigkeit zur sozialen Perspektivübernahme, auch im Hinblick auf die Entwicklung der moralischen Urteilsfähigkeit eines Heranwachsenden, steht dabei im Mittelpunkt“. (Paus-Haase, S. 45 dieser Ausgabe). Ein wesentlicher Faktor in der Rezeption von Filmen, auch darauf weist die Autorin hin, ist das Geschlecht. Mädchen suchen in Filmen andere Themen als Jungen, sie nehmen beispielsweise bei der Rezeption von Gewaltdarstellungen eher die Perspektive des Opfers ein, während sich Jungen stärker mit den Tätern identifizieren¹. Zwar weisen alle Autoren darauf hin, dass die Verarbeitungsfähigkeit von Filmen abhängig vom Alter ist, es fällt aber schwer, die entwicklungspezifischen Altersphasen in klare Alterskategorien einzubinden, welche die Jugendschutzgesetze vorgeben.

Unterschiedlicher Entwicklungsstand

Wenn für einen Film eine Freigabe ab 12 Jahren entschieden wird, so könnte er möglicherweise einen Teil dieser Altersgruppe überfordern, gleichzeitig würde wahrscheinlich manch Neunjähriger diesen Film ohne Schaden nachvollziehen können. Die individuellen Wirkungsvariablen wie kognitive und emotionale Reife, Erfahrungen im Rahmen der „realen“ Sozialisationsinstanzen wie Familie oder Schule sowie das Geschlecht können bei den Altersfreigaben nicht berücksichtigt werden. In der Spruchpraxis der Instanzen hat sich daher der Grundsatz herausgebildet: „Im Zweifel für den Jugend-

em

schutz“ – was praktisch eine Orientierung an denjenigen bedeutet, deren Reifungsprozesse aufgrund individueller und sozialer Variablen langsamer ablaufen. Darüber hinaus muss nach den Grundsätzen der FSK auch auf die so genannten „gefährdungsgeneigten“ Jugendlichen Rücksicht genommen werden, deren Verhalten zum einen auf eine langsamere Entwicklung hindeutet, zum anderen aber auch ein soziales Umfeld einschließt, das negative Wirkungen begünstigen könnte.

Berücksichtigung von Risikogruppen

Diese Vorstellung vom gefährdungsgeneigten Jugendlichen scheint sich durch die wissenschaftliche Gewaltwirkungsforschung zu bestätigen. Aufgrund von Metaanalysen aller etwa 5.000 Forschungsergebnisse, die im Rahmen der Gewaltwirkungsforschung durchgeführt worden sind, sieht Michael Kunczik sehr schwache Hinweise darauf, dass die Darstellung von Gewalt eine aggressionssteigernde Wirkung hat. Sie sind so schwach, dass sie eigentlich nicht zu interpretieren wären. Er deutet das so: Heranwachsende können im Regelfall mediale Gewaltdarstellungen ausreichend verarbeiten, so dass es nicht zu Gefährdungen kommt. Korrespondiert allerdings die Gewaltdarstellung mit individuellen oder sozialen Grunderfahrungen des Rezipienten (Dispositionen), so kann die ohnehin vorhandene Gewaltbereitschaft verstärkt werden. Ähnlich sehen das auch Selg und Groebel, die von einem Wirkungsrisiko sprechen. Sie gehen nicht von einer mechanischen Wirkung nach dem Motto „hier Fernsehgewalt, dort reale Gewalt“ aus, sondern sie sehen das Risiko einer Wirkung von Mediengewalt vor allem bei solchen Gruppen, die aufgrund ihres sozialen Umfelds an Gewalt gewöhnt sind oder aufgrund individueller Dispositionen zu Gewalt neigen. Andere sprechen von der „doppelten Dosis“², d. h., dass Jugendliche, die in ihren realen Lebensbezügen Gewalt erfahren, in medialen Gewaltdarstellungen dafür eine zusätzliche Bestätigung erhalten.

Die sozial-kognitive Lerntheorie

Sowohl Kunczik als auch Selg und Groebel sehen in der sozial-kognitiven Lerntheorie Albert Banduras³ ein komplexes und differenziertes System, um die Wirkung medialer Darstellungen auf Kinder und Jugendliche zu erklären. Sie

Eis

2

Gerbner, G. u. a.:
The „Mainstreaming“ of America. Violence Profile No. 11, J. of Communication 1980, Nr. 30, S. 10 – 29.

3

Bandura, A.:
Die sozial-kognitive Theorie der Massenkommunikation. In: J. Groebel/P. Winterhoff-Spurk: Empirische Medienpsychologie. München 1989.

geht davon aus, dass Aggression, die sich u. a. in gewalttätigem Verhalten äußern kann, nicht die Folge eines angeborenen Triebes (Freud, Lorenz) ist, sondern durch Aneignungsprozesse von Personen im Umfeld des Kindes (Modelle) erlernt werden.

Das Verhalten des Kindes ist daran orientiert, so werden zu wollen wie Erwachsene. Die Personen im Umfeld dienen dem Kind als positive oder negative Modelle. Lernen am Modell kann also sowohl Aneignung wie Ablehnung bedeuten. Erwachsene, die so sind, wie das Kind gern sein möchte, haben eine hohe Bedeutung bei der Aneignung von Verhaltensweisen. Beobachtet ein Kind an einem solchen Vorbild ein aggressives Verhalten und ist das Vorbild mit diesem Verhalten erfolgreich, so wird das Kind ein solches Verhalten in sein Verhaltensrepertoire übernehmen. Bei Frustrationen oder in Konfliktsituationen kann dann dieses aggressive Verhaltensmuster aktiviert werden. Wenn das Kind damit Erfolg hat, erhält es die Bestätigung, dass aggressives Verhalten in entsprechenden Situationen subjektiv richtig ist. Bei der nächsten Gelegenheit wird es ähnlich reagieren, Aggressivität und Gewalt können sich somit als Reaktionsmuster etablieren. Hat das Kind hingegen mit seinem aggressiven Verhalten keinen Erfolg, wird es nach anderen Reaktionsmustern suchen, um Konflikten oder Frustrationen zu begegnen. Es wird beispielsweise Modelle imitieren, die Konflikte vermeiden oder Frustrationen verdrängen.

Bandura geht davon aus, dass auch Filmfiguren als Lernmodelle dienen können. Das wird in der öffentlichen Diskussion meist so missverstanden, als sei dadurch die Übertragungshypothese der fünfziger Jahre (hier Fernsehgewalt, da reale Gewalt) bewiesen. Die Lerntheorie geht aber sehr viel differenzierter vor. Was gelernt wird, hängt von verschiedenen Variablen ab. Von Bedeutung ist, ob die Personen im Film, die aggressiv oder gewalttätig agieren, von Kindern positiv bewertet werden. Weiterhin ist entscheidend, ob ein aggressiv agierendes positives Vorbild mit seinem Verhalten innerhalb der Filmhandlung (Kontext) Erfolg hat. Wird ein entsprechendes Modell für sein Verhalten bestraft, so lernt das Kind, dass Aggressionen und Gewalt zwar kurzfristig erfolgreich sein können, aber letztlich nicht zu positiven Ergebnissen führen.



Sigmund Freud.



Konrad Lorenz.

Albert Bandura.



Lerntheorie und Jugendschutz

Aus diesem Modell ergibt sich für den Jugendschutz eine wichtige Regel, wenn es um die Beurteilung der Jugendbeeinträchtigung oder gar Jugendgefährdung geht: Wenn ein gewalttätig agierender Held, der durch den Film so aufgebaut wird, dass Jugendliche ihn sympathisch finden, mit seinem Verhalten Erfolg hat und nicht bestraft wird, so ist die Wahrscheinlichkeit einer aggressions- und gewaltfördernden Wirkung besonders hoch.

Solche Muster lassen sich in zahlreichen Actionfilmen finden. Sie zeigen in der Regel den Kampf des vermeintlich Guten gegen das Böse, wobei das Böse eine Stadt, ein Land oder die Welt schlechthin meist geleitet von dem Ziel eigener Machtfülle mit erheblichem Gewaltpotential bedroht. Der „gute“ Held kämpft gegen das Böse, wodurch sein Gewaltverhalten legitimiert wird. Er handelt immer gewalttätiger, bis er zum Schluss des Films in einem Showdown das Böse endgültig vernichtet.

Zur Beurteilung der Frage, ob ein solches Handlungsmuster als jugendgefährdend eingestuft werden muss, haben sich bei FSK, FSF und Bundesprüfstelle inzwischen sehr differenzierte Beurteilungskriterien herausgebildet, die zum großen Teil in Einklang mit der sozialkognitiven Lerntheorie Banduras stehen.

Wichtig ist zunächst die Frage nach der Identifikationsfigur im Film. Der Zuschauer nimmt in jedem Film eine Perspektive ein, er wählt sich eine Figur, die er mag, mit der er das Geschehen durchleben möchte. Die Einstellung dieses so bezeichneten Modells zur Gewalt ist für die Wirkung des Films entscheidend. Wird das Verhalten des positiven Modells beispielsweise durch einen vermeintlich guten Zweck legitimiert, so erscheint dem Zuschauer das Verhalten der Figur moralisch gerechtfertigt. Nun kommt es darauf an, ob diese Figur Gewalt z. B. nur in Notwehrsituationen anwendet oder auch dann, wenn es zur Erreichung des Zieles gar nicht unbedingt sein müsste. Wichtig ist außerdem, ob der Identifikationsfigur das gewalttätige Verhalten Spaß macht oder ob sie es kritisch reflektiert.



Rambo 2.



Missing in Action.



Starship Troopers.



Armageddon.



Matrix.

Beispiel: Vietnamfilme

Typisch für ein solches Raster sind die Vietnamfilme der achtziger und neunziger Jahre. Ein als „Kampfmaschine“ ausgebildeter ehemaliger amerikanischer Soldat wird nach Vietnam geschickt, um amerikanische Kriegsgefangene zu befreien, die nach dem Ende des Vietnamkriegs dort festgehalten werden. Die Camps der Kriegsgefangenen werden gut bewacht, der Held hat so die Möglichkeit, sein Können als Kämpfer unter Beweis zu stellen. Die vietnamesischen Bewacher werden dabei als ausgesprochen gewalttätig, niederträchtig und menschenverachtend geschildert, wodurch das brutale Verhalten des Helden moralisch gerechtfertigt erscheint. Problematisch ist das vor allem, wenn der Held Gewalt nicht nur einsetzt, um sein Ziel zu erreichen oder um sich aus Notwehrsituationen zu befreien, sondern wenn er aus Hass in Situationen tötet, in denen der Feind längst besiegt ist oder sich auf der Flucht befindet. Filme wie *Rambo 2* (mit Sylvester Stallone) oder *Missing in Action* (mit Chuck Norris) erhielten meist keine Jugendfreigabe und wurden in der Videofassung indiziert. Ob sie heute noch als jugendgefährdend gelten würden, ist indes zweifelhaft. Heutige Jugendliche erinnern den Vietnamkrieg kaum, die politische Landschaft hat sich verändert, der Hass, den die Filme vermitteln, ist heute kaum noch nachvollziehbar. Auch haben sich die Identifikationsmuster geändert, Stallone wirkt heute als Leitfigur für die junge Generation eher antiquiert.

Inzwischen wurde dieses Genre durch eine Art Science-Fiction-Kriegsabenteuer, in denen es in der Regel darum geht, die Erde vor Angreifern aus dem All zu retten, ersetzt. Die rudimentäre Story dient meist dazu, die Folie für Gewalthandlungen zu liefern. Hierzu gehören Filme wie *Starship Troopers*, *Armageddon* oder *Matrix*. Die Schauspieler und der Handlungshintergrund wurden an die heutige Zeit angepasst. Das beschriebene Grundschema hat sich aber kaum verändert.

Neben der unreflektierten Darstellung von Gewalt beinhalten diese Filme zuweilen rassistische Züge, weil ein bestimmtes Volk durch seine negative Charakterisierung leicht als minderwertig wahrgenommen werden könnte. Bei *Rambo* waren es die Vietnamesen, heute sind es die Bewohner anderer Welten aus dem All.

Beispiel: Actionfilme

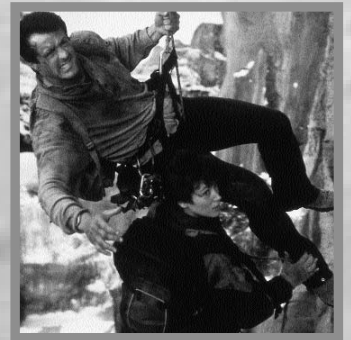
Der Actionfilm ist in seiner Handlungsstruktur in der Regel ähnlich konzipiert. Das Böse geht allerdings nicht von einer außerirdischen Macht oder einem anderen Volk aus, sondern von einem meist sehr intelligenten, aber völlig unmoralischen Verbrecher oder Terroristen, der skrupellos die ganze Welt vernichten würde, um seine Interessen durchzusetzen. Um das Böse zu besiegen, müssen die Helden oft aus ganz anderen Lebensbezügen herausgeholt werden. Sie haben entweder ihren Dienst quittiert oder sich mit ihren Auftraggebern überworfen. Aber sie sind die „Besten“, um der drohenden Gefahr zu begegnen.

In *Cliffhanger* spielt Sylvester Stallone einen Hubschrauberpiloten, der Menschen aus Bergnot rettet. Bei einem Einsatz kommt seine Freundin ums Leben, er fühlt sich daran schuldig, hat Schwierigkeiten, sein normales Leben weiterzuführen. Solche und ähnliche Szenarien dienen dazu, die sympathische und moralische Kompetenz des Helden zu untermauern. Er führt ein normales Leben, aber wenn die „Pflicht“ ruft, so begibt er sich für die Rettung der Menschheit in Gefahr. Der Böse hingegen wird als skrupellos dargestellt, dem für die Durchsetzung seines Zieles kein Preis zu hoch ist. Jeder, der sich seinen Interessen in den Weg stellt, wird ohne jedes Zögern getötet. Er ist gerissen, er ist gefährlich und unsympathisch, oft psychopathisch.

Lernpsychologisch gesehen bietet sich auch der Böse als Modell an: Der Film nutzt alle Möglichkeiten, um ihn negativ zu charakterisieren. So baut der Zuschauer zu ihm eine negative Distanz auf, sieht in ihm alle Eigenschaften verkörpert, die er nicht haben möchte. Er ist der Antityp, das Gegenmodell zu dem, was der Zuschauer als Verhaltensvorbild akzeptiert. Die von ihm ausgehende Gewalt dient dazu, seine negativen Eigenschaften zu beschreiben.

Der Zweikampf als Grundprinzip

Nahezu jeder Film baut eine solche Dialektik auf, die wir aber auch aus anderen Lebensbereichen kennen. Bei einem Fußballspiel oder einem Tennismatch geht es dem Zuschauer nicht allein darum, welche Mannschaft stärker und taktisch besser spielt, sondern ein Spiel macht dann besonders viel Spaß, wenn man zu einer der Parteien hält. Dabei ist der emotionale Lustgewinn für den Zuschauer dann besonders



Cliffhanger.

groß, wenn die Partei gewinnt, aus dessen Perspektive er das Spiel miterlebt. Besonders spannend sind Spiele dann, wenn es lange Zeit so aussieht, als ob die gegnerische Mannschaft gewönne, dann aber kurz vor Ende des Spiels die Partei, mit der sich der Zuschauer identifiziert, aufholt und den Sieg doch noch davonträgt.

Spannende Actionfilme folgen einem ähnlichen Muster. Der böse Gegner erscheint übermächtig und kaum besiegbare zu sein – aber der tapfere Held gibt nicht auf. In vielen Filmen gerät er, nachdem man schon geglaubt hatte, das Böse sei besiegt, noch einmal in eine äußerst prekäre Situation, aus der er sich dann allerdings zum Schluss befreien kann.

Gerade für männliche Jugendliche bieten solche Filme Simulationsprozesse für den Umgang mit Gefahr, Aggression, mit Gewalt oder Angst. Der physische Kampf im Film, der in der Lebenswirklichkeit einer zivilisierten Gesellschaft so nicht stattfindet, symbolisiert Prozesse von Aggressionen, die in unserer Gesellschaft auf einer sublimierten Ebene zu finden sind. Der Kampf und die Dialektik von Gut und Böse scheinen einem archaischen Grundmuster zu folgen, denn anders lässt sich die Faszination, nicht nur bei Jugendlichen, für diese Filme nicht erklären.

Kontext der Gewalt

Für die Wirkung eines Films ist es entscheidend, ob die Gewalt letztlich zum Erfolg führt und ob der Täter ungestraft bleibt. Dies ist aber bei den meisten Filmen nicht der Fall, denn das würde die Emotionen der Zuschauer nicht bedienen, die den Film ja aus der Perspektive des Guten sehen. Daher wird im Bereich des Jugendschutzes darauf geachtet, wie sich der Held gegenüber dem Einsatz von Gewalt positioniert. Im Falle von *Cliffhanger* beispielsweise verfällt der Held dem Rausch der Gewalt und verliert dazu jede kritische Distanz. Nach dem Prinzip: „Der Zweck heiligt die Mittel“ wird dabei jede seiner Gewalthandlungen legitimiert. Er unterscheidet sich damit letztlich nicht mehr vom unmoralischen Verhalten des Bösen. Der Film wurde daher nicht für Jugendliche freigegeben.

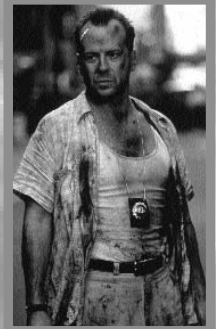
Filme wie *Die Hard* (mit Bruce Willis) folgen zwar einem ganz ähnlichen Schema, aber der Held geht mit der Gewalt differenzierter um. Bruce Willis spielt einen Polizisten, der mehr oder weniger zufällig in einen Terroranschlag hineingerät. Er allein kann verhindern, dass der

Terrorist sein Ziel erreicht. Aber es wird an jeder Stelle des Films deutlich, dass der Held die Gewalt nicht will, dass er nur gewalttätig handelt, um die Gewalt des Bösen zu verhindern. Von daher ist bei Filmen solcher Art eine Freigabe ab 16 möglich.

In der öffentlichen Diskussion spielt häufig eine Rolle, wie detailliert die Gewaltszenen ausgespielt sind. In der Auseinandersetzung um Altersfreigaben oder Fernsehsendezeiten wird diese Frage differenzierter diskutiert. Gewalt ist immer grausam, sie hat schreckliche Folgen für die Opfer. Wenn ein Film also Gewalt thematisiert, in dem beispielsweise gezeigt wird, wie der Täter schießt, den Einschuss beim Opfer jedoch verschweigt, wird der Gewaltakt für den Zuschauer erträglicher: Denn er kann das, was er im Film nicht sieht, mit seiner Phantasie ausfüllen, oder er kann es verdrängen. Eine solche Darstellung kann aber Gewalt durchaus auch verharmlosen, denn das Töten wird auf die reine Information reduziert, während dem Zuschauer die Folgen für die Opfer erspart bleiben. Eine solch „harmlose“ Gewaltdarstellung wirkt sauber und emotional nicht belastend, sie fordert den Zuschauer nicht heraus, sich mit der Bedeutung eines solchen Gewaltaktes auseinander zu setzen.

Für die Wirkung eines Films ist allerdings entscheidend, wie eine unter Umständen detaillierte Darstellung von Gewalt in die Gesamthandlung und den dramaturgischen Kontext eingebunden ist. Lernpsychologisch, das wurde bereits erläutert, ist bedeutsam, ob sie vom Täter oder vom Filmhelden ausgeübt wird. Untersuchungen von Grimm⁴ weisen darauf hin, dass die Perspektive, die der Zuschauer in einer Gewaltszene wahrnimmt, für die Wirkung entscheidend ist: Erlebt er die Gewalt aus der Perspektive des Opfers, so hat die Szene eine eher aggressionshemmende Wirkung. Er leidet mit dem Opfer, fühlt seine Schmerzen (Empathie) – und wird in seiner Realität vermeiden, in eine mit dem Opfer vergleichbare Situation zu geraten. Zeigt die Szene hingegen Gewalt aus der Perspektive des Täters und verschweigt das Leiden der Opfer, so kann dies nach Grimm zu einer aggressionssteigernden Haltung des Rezipienten führen. Durch die Identifikation mit dem Täter kann er in einen Gewaltrausch gelangen, den er als Allmachtsgefühl gegenüber dem Opfer empfindet.

Desensibilisierung gegenüber Gewalt?



Die Hard.

4 Grimm, J.: *Fernsehgewalt – Zuwendungsattraktivität, Erregungsverläufe, sozialer Effekt*. Opladen/Wiesbaden 1999.

In der wissenschaftlichen Diskussion wird in diesem Zusammenhang z. T. die Desensibilisierungsthese (Abstumpfung) vertreten, die vermutet, dass der Zuschauer das bei Gewaltdarstellungen empfundene Mitleid insbesondere bei regelmäßiger Konfrontation mit solchen Szenen reduzieren muss, um sie emotional zu verkraften. Wahrscheinlich ist diese Form der Desensibilisierung auch ein Wunsch des Zuschauers, um eigene Ängste und Gefühle besser kontrollieren zu können (Gefühlsmanagement). Bisher ist es jedoch nicht gelungen, einen solchen Desensibilisierungseffekt zu belegen, insbesondere, wenn es um die Frage geht, ob eine Abstumpfung gegenüber filmischer Gewalt auch eine Abstumpfung gegenüber Gewalthandlungen in der Realität bedeutet. (vgl. das Interview mit M. Kunczik, S. 38ff. dieser Ausgabe).

Dennoch spielt der Aspekt der Abstumpfung gegenüber Gewalthandlungen in der Diskussion um eine Freigabe ab 16 oder 18 Jahren durchaus eine Rolle. Voraussetzung für eine Freigabe ab 16 ist, dass Gewalthandlungen in ein Handlungskonzept eingebunden sind, das den Zuschauer im Hinblick auf die Bedeutung des Gewaltverhaltens emotional leitet. Die Botschaft des Films darf auf keinen Fall sein, dass Gewalt ein erlaubtes und Erfolg versprechendes Mittel ist, um Konflikte zu lösen oder Interessen durchzusetzen.

Wenn sich aber die Darstellung von Gewalt im Rahmen der Handlung verselbständigt und somit zum eigentlichen Thema wird, ohne dass sich der Zuschauer distanzieren kann, so wird eine Jugendfreigabe abgelehnt, solche Filme werden in der Regel indiziert. Als Beispiel sei hier *From Dusk Till Dawn* genannt, dessen Gewaltdarstellungen im ersten Teil des Films im Bereich der Realität, im zweiten Teil eindeutig im Bereich der Fiktionalität angesiedelt sind. Als problematisch bei der Frage einer Freigabe ab 16 wurde vor allem gesehen, dass der Held des zweiten Teils im ersten Teil als negativer Verbrecher gezeichnet wird.⁵

Selbstjustiz

Eine große Rolle bei der Altersfreigabe oder der Beschränkung von Fernsehsendezeiten spielen heimliche Botschaften, die manche Actionfilme vermitteln, insbesondere die Negierung des Rechtsstaates und die Verharmlosung von Selbst-

justiz⁶. Es handelt sich in der Regel um Actionfilme, die dem oben beschriebenen Muster folgen. Im Mittelpunkt steht ein schreckliches Verbrechen, das aber im Rahmen der rechtsstaatlichen Strafverfolgungsinstanzen nicht aufgeklärt werden kann. Der Held des Films ist ein Einzelkämpfer, der teilweise nicht nur gegen das Verbrechen, sondern auch gegen die Polizeinstanzen kämpft. Das scheinbar gute Motiv, nämlich das Unrecht auszuräumen und den Täter zu bestrafen, führt meist dazu, dass der Held den Schuldigen tötet, was aufgrund des Kontextes im Film vom Zuschauer als gerechtfertigt angesehen wird. Gleichzeitig wird der Rechtsstaat als korrupt, unentschlossen oder schwach dargestellt, was als Erziehung gegen die Grundsätze unserer Verfassung verstanden werden kann. Der Klassiker dieser Selbstjustizfilme ist der amerikanische Film *Ein Mann sieht rot*. Charles Bronson spielt einen Architekten, der von seinem Vater an Gewehren ausgebildet wurde, später lehnte er jedoch als Pazifist ab, Waffen zu benutzen. Als allerdings seine Frau sowie seine Tochter von einer brutalen Bande überfallen und vergewaltigt werden, ohne dass sich die Polizei ernsthaft bemüht, das Verbrechen aufzuklären, greift er wieder zur Waffe und erschießt wahllos alle Verbrecher in New York. Teilweise werden die Verbrecher von ihm selbst provoziert. Sein Rachefeldzug führt dazu, dass die Verbrechen in New York tatsächlich abnehmen. Als die Polizei ihn schließlich festnimmt, ist er der heimliche Held, er wird nicht bestraft, sondern lediglich aus der Stadt gewiesen.

Dieser Film nutzt das Gerechtigkeitsempfinden des Zuschauers aus, um den Rechtsstaat lächerlich zu machen und den Kampf des einzelnen Helden gegen das Verbrechen zu propagieren. Dieses Muster wird auch heute noch verwendet.

Die Frage, ob Selbstjustizfilme unter Umständen auch ab 16 Jahren oder gar 12 Jahren freigegeben werden können, ist umstritten, denn nicht alle Filme wenden sich gegen den Rechtsstaat schlechthin, sondern sie greifen konkrete Situationen auf, in denen der Kampf des Einzelnen durchaus gefragt ist. So geht es in einigen Filmen beispielsweise darum, dass der Polizeiapparat korrupt ist und die Aufklärung bestimmter Verbrechen behindert. Bereits hierin wird z. T. die Schwächung der Autorität des Staates gesehen, andere sehen darin ein berechtigtes Aufzeigen tatsächlicher Missstände. So wurde der Film *Kopfgeld* von der FSK ab 16

5

Der Zuschauer könnte sich mit einem „falschen Helden“ identifizieren, und dessen negatives Verhalten im ersten Teil des Films moralisch rechtfertigen (vgl. das Interview mit Folker Hönge: *Hypothesen mit konkreten Folgen: Nach welchen Kriterien werden Filme freigegeben?* In: *tv diskurs* Nr. 6, S. 63).

6

v. Gottberg, J.: *Selbstjustiz im Film – Angriff auf den Rechtsstaat?* In: *Film&Fakten* Heft 6. Wiesbaden 1988.

7

Vgl.: Interview mit Folker Hönge. A. a. O.

8

Örter, R./Montada, L.: *Entwicklungspsychologie*. Weinheim 1998.

freigegeben, obwohl es dort um Selbstjustiz geht. Nach Meinung des Ausschusses wird ein konkreter Fall thematisiert, ohne dass die Selbstjustiz verallgemeinert oder zum Prinzip hochstilisiert wird.⁷(ebd. S. 62).

Altersabhängige Entwicklung und Verstehensfähigkeit

Unter entwicklungspsychologischen Gesichtspunkten wird davon ausgegangen, dass zwischen dem 16. und dem 18. Lebensjahr kein wesentlicher Entwicklungsschritt stattfindet, dass sich der Achtzehnjährige im Hinblick auf sein Filmverständnis von einem Sechzehnjährigen nur graduell durch sein größeres Erfahrungsspektrum unterscheidet. Ein bedeutsamer entwicklungspsychologischer Schritt findet allerdings zwischen dem 12. und dem 16. Lebensjahr statt, so dass die Differenzierung zwischen diesen beiden Altersstufen innerhalb der Prüfpraxis von FSK und FSF eine große Bedeutung darstellt. Vor allem für das Fernsehen spielt die Freigabe ab 12 Jahren eine wichtige Rolle, weil dies die Voraussetzung dafür ist, dass ein Film in der für die Werbezeitvermarktung sehr wichtigen Sendezeit im Hauptabendprogramm gesendet werden kann.

Es wird davon ausgegangen, dass Zwölfjährige durchaus in der Lage sind, einem Film dramaturgisch zu folgen, seine Handlungsstruktur und Dramaturgie zu verstehen. Sie wollen und können einiges an Spannung aushalten, Voraussetzung ist aber, dass es dem Film gelingt, diese z. B. durch ein Happy End abzubauen. Allerdings befinden sich Zwölfjährige in der Pubertät, sie entwickeln ihre Identität und ihr eigenes Wertesystem, sie sind nicht mehr Kind und noch nicht Erwachsener (Übergangsstadium). Sie lösen sich gerade von ihrem Elternhaus, lehnen oft dessen Wertvorstellungen ab, nehmen auf der Suche nach dem eigenen Ich einmal diese, einmal jene Position ein. Da die Erziehungsinstanzen wie Eltern, Schule, Familie, Kirche immer mehr durch die Medien verdrängt werden, kommt diesen eine hohe Bedeutung und Verantwortung zu. Aufgrund der in diesem Alter typischen Werte- und Verhaltensunsicherheit ist die Gefahr einer Beeinflussung durch mediale Inhalte erheblich größer als beispielsweise bei den Sechzehnjährigen, die in ihrer Identitätsentwicklung bereits ein erhebliches Stück weiter sind.⁸

Das Alter und die damit verbundenen Erfah-

rungen und Einstellungen so wie bereits entwickelte Wertestrukturen spielen bei der Verarbeitungsfähigkeit von jugendschutzrelevanten Inhalten eine große Rolle. Jeder Zuschauer setzt das, was er im Film sieht, automatisch in Beziehung zu dem, was er in seiner Realität erfahren und gelernt hat. Und hier befindet sich der Zwölfjährige in einer wichtigen Zeit des Umbruchs, in der er nach Verhaltensmustern förmlich sucht, ohne sie aufgrund eigener Vorerfahrungen ausreichend einordnen zu können. Auch die Rezeptionsgewohnheiten von Zwölfjährigen sind noch nicht so ausgeprägt, dass sie über ausreichende Genrekenntnisse verfügen, um beispielsweise bestimmte Gewalthandlungen in einem Film von vornherein zu erwarten. Ihre Fähigkeit, Angst zu bewältigen, die ein Film aufbaut, ist noch nicht so entwickelt wie bei einem Sechzehnjährigen. Besonders problematisch für die Altersfreigabe ab 12 Jahren erweist sich, dass es gerade in diesem Alter noch erhebliche Entwicklungsunterschiede gibt. Manche Zwölfjährige wirken wie Kinder, andere bereits wie junge Erwachsene.

Zum Reifungsprozess gehört es, dass Zwölfjährige Interesse an der Erwachsenenwelt haben. Sie entwickeln ihr Bild von der Welt, sie suchen nach ihrer eigenen Positionierung. Adäquat zu dem für das Jugendalter typischen Verhaltensunsicherheit suchen sie nach starken Vorbildern, die nicht nur Unterhaltung bieten, sondern auch die Entwicklung ihres Wertesystems prägen. Gleichzeitig entwickeln sie ihre Geschlechterrolle, haben bereits einiges Wissen über Sexualität. Auf dem Weg zur Geschlechtsreife verfügen sie aber in der Regel noch nicht über eigene sexuelle Erfahrungen.

Zwölfjährige haben also Interesse an Stoffen, die auch Erwachsene interessieren, diese müssen aber daraufhin überprüft werden, ob sie heimliche Botschaften enthalten, die von Zwölfjährigen nicht ohne weiteres eingeordnet werden können. Kriminal- und Abenteuerfilme können daher für diese Altersgruppe in der Regel freigegeben werden, wenn Gewaltdarstellungen erträglich sind. Action- oder Horrorfilme sind für diese Altersgruppe jedoch meist noch nicht geeignet. Einige Diskussionen gab es in letzter Zeit um den Film *Sleepy Hollow*, der zunächst mit einem Schnitt ab 12 Jahren, dann im Appellationsausschuss ab 16 Jahren freigegeben wurde. Man kann den Film am ehesten als modernes Horrormärchen bezeichnen, er spielt im Mittelalter, so dass eine Distanzierung



Kopfgeld.



From Dusk Till Dawn.



Ein Mann sieht rot.



Sleepy Hollow.



Der Bär.

von der Handlung möglich ist. Gleichzeitig beinhaltet er allerdings einige harte Gewaltszenen, die schließlich den Appellationsausschuss dazu bewegen haben, den Film ab 16 Jahren freizugeben. Dieses Beispiel macht deutlich, dass vor allem die unteren Altersgruppen (12 und 13) dafür ausschlaggebend sind, dass ein Film nur die Freigabe ab 16 erhält, während er wahrscheinlich für die Vierzehn- und Fünfzehnjährigen unbedenklich wäre.

Die Sichtweise von Kindern

Die Fähigkeit, Filme in ihrer gesamten Handlung und ihrer Dramaturgie zu verstehen, beginnt bei Kindern in etwa mit dem 10. Lebensjahr. Sie können kognitiv dem Handlungsablauf folgen, sie können Spannung aufbauen und erhalten durch ein Happy End eine Gefühlsbestätigung, die es ihnen ermöglicht, die während dieses Films aufgebaute Angst zu bewältigen. Jüngere Kinder hingegen verstehen Filme als Addition von Einzelsequenzen, sie sind kognitiv noch nicht in der Lage, die Handlung als Ganzes zu begreifen und die Handlungsstränge zu verfolgen. Gewaltakte und beängstigende Szenen erklären sich ihnen nicht aus dem Kontext, sondern sie reagieren unmittelbar auf das, was sie sehen und was sie damit erleben. Eine durch die Handlung mühsam aufgebaute Spannung nehmen sie oft nicht wahr, auf konkrete Bilder, die Angst auslösen, reagieren sie dafür umso heftiger mit spontanen Gefühlsäußerungen. Auch Kinder verfügen über Genrekenntnisse, sie wissen, dass die Figur, aus deren Perspektive sie den Film erleben, alle Gefahren überstehen wird, aber sie können einen zu langen Spannungsbogen nicht ertragen, sie brauchen also nach aufregenden Szenen immer wieder entspannende Elemente.

Es ist für Erwachsene auch nicht leicht, die Rezeptionsweise von Kindern nachzuvollziehen. Getötete Erwachsene beispielsweise ängstigen Kinder viel weniger, als wir es vielleicht vermuten, weil sie in der Regel noch keine Vorstellung von Tod haben. Aus ihrer Perspektive erscheinen Erwachsene übermächtig, sie sind furchtlos und können mit allen Situationen des Lebens fertig werden – so jedenfalls nehmen Kinder in der Regel Erwachsene in ihrem realen Umfeld wahr. Geraten hingegen Kinder oder Tiere in Gefahr, erregt das die Gefühle der ganz jungen Zuschauer viel stärker. Denn Kinder empfinden sie als so hilflos, wie sie selbst es

empfinden sie als so hilflos, wie sie selbst es sind, und Tieren gilt ohnehin ihr ganzes Mitgefühl. In dem Film *Der Bär* (Freigabe ab 6 Jahren) wird direkt in den ersten Szenen die Mutter eines jungen Bären getötet. Diese Szene löst bei Kindern starke Gefühle und Angst aus, die aber im Laufe des Films verarbeitet werden. Denn der kleine Bär schafft es, sich zu emanzipieren, mit seinem Leben alleine klarzukommen. Ähnlich wie bei den Märchen können also Filme Angst erzeugen, aber diese Angst im Verlauf der Handlung positiv verarbeiten. Kinder lernen so, ihre eigenen Ängste zu bewältigen, weil sie erfahren, dass es aus angstbeherrschten Situationen Auswege gibt.

Das Gefühlsleben von Kindern ist viel stärker von Ängsten geprägt, als Erwachsene sich dies vorstellen können. Ihre Ängste sind diffus, weil sie noch nicht über die nötige konkrete Lebenserfahrung verfügen. Sie haben Angst, im Dunkeln zu schlafen, allein in den finsternen Keller zu gehen, sie fürchten sich vor aggressiven anderen Kindern, vor unheimlichen Erwachsenen, vor wilden Hunden auf dem Weg zum Kindergarten oder zur Schule. Sie brauchen Märchen und Filme als Simulationsprozesse, weil sie dadurch die Möglichkeit erhalten, ihre Ängste zu kontrollieren. Sie können wegschauen, sie können sich die Augen zuhalten – und lernen, Ängste auszuhalten und zu überstehen. Vitouch hat bei Untersuchungen mit angstneurotischen Kindern festgestellt, dass diese ein überproportional hohes Interesse an Gewaltdarstellungen in Filmen haben.⁹ Er weist gleichzeitig darauf hin, dass Filme zur Angstbewältigung bestimmte Spielregeln einhalten müssen. Angst auslösende Sequenzen dürfen nicht zu lange dauern, entspannende und beruhigende Szenen müssen folgen, darüber hinaus braucht das Kind eine besonnene und starke Person, der sie zutraut, innerhalb der Geschichte mit Gefahren fertig zu werden. Es versteht sich von selbst, dass Filme, die für Kinder ohne Altersbeschränkung oder ab 6 Jahren freigegeben werden, keine detaillierten Grausamkeiten enthalten dürfen.

Ein wesentlicher Aspekt für die Freigabe ohne Altersbeschränkung oder ab 6 Jahren ist die Tatsache, dass gerade jüngere Kinder nicht in der Lage sind, zwischen Fiktion im Film und der Realität zu unterscheiden. Sie glauben, was sie sehen. Auch die Figuren in Zeichentrickfilmen sind für sie lebendig und real, erst etwa um das 8. Lebensjahr herum beginnt die kognitive Fähigkeit, zu erkennen, dass es sich bei den Fil-

9

Vitouch, P.:

Gewaltfilme als Angsttraining. Kontrollierbare Angstreize simulieren den Umgang mit realen Ängsten. In: *tv diskurs* Nr. 2, S. 40–49.

men nicht um abgebildete Wirklichkeit handelt, sondern um Erfindung und Schauspiel. Ab diesem Lebensalter beginnen Kinder, auf einer Metaebene Filme daraufhin zu überprüfen, ob sie mit ihren realen Lebenserfahrungen übereinstimmen. Jüngere Kinder hingegen haben zu Filmen keine kognitive Distanz.

Die Fähigkeit, Filme zu verarbeiten, hängt auch bei Kindern von ihren Rezeptionsgewohnheiten ab sowie der Möglichkeit, aufgebaute Ängste, Unverständnis oder Fragen in ihrem familiären Umfeld zu bearbeiten. Was die meisten Kinder gut verkraften, kann bei anderen erhebliche Ängste auslösen. Gerade im Bereich der Freigaben ohne Altersbeschränkung oder Freigaben ab 6 Jahren gibt es daher eine Reihe von kontroversen Diskussionen. Viele Eltern beschwerten sich bei einem bestimmten Film, warum sie nicht mit ihren jüngeren Kindern ins Kino dürfen, andere Eltern beklagen sich darüber, dass der Film eine höhere Altersfreigabe hätte erhalten müssen. Filme wie *Taran und der Zauberkessel*, *Hexen hexen*, *Der Zauberer von Oz*, aber auch Disneyfilme wie *der König der Löwen* wurden im Hinblick auf die richtige Freigabe heftig diskutiert.

Vieles, was für Sechsjährige eine Überforderung darstellt, wäre für Achtjährige mühelos zu verarbeiten. Die Frage, ob die vom Gesetz vorgegebenen Alterskategorien mit den altersbedingten psychologischen Schritten von Kindern und Jugendlichen tatsächlich korrespondieren, wird nicht zuletzt in diesem Zusammenhang immer wieder gestellt.

Altersstufen und Sendezeiten: ist das sinnvoll?

Vieles, was für Sechsjährige eine Überforderung darstellt, wäre für Achtjährige mühelos zu verarbeiten. Vielleicht könnte man einen Film ab 6 Jahren freigeben, wenn sichergestellt wäre, dass ein Kind von den Eltern begleitet wird. In vielen Ländern gibt es die Möglichkeit, Altersfreigaben mit der Bedingung zu verbinden, dass Kinder mit Erwachsenen zusammen ins Kino gehen. Im Rahmen der Diskussion um eine Neuregelung des Jugendschutzes in Deutschland existieren ebenfalls entsprechende Vorschläge.

Auch Überlegungen, die Altersstufen insgesamt neu zu regeln, hat es immer wieder gegeben. Selbst die Frage, ob wir noch die 18er-Freigabe brauchen oder ob die Freigabe ab 16 Jah-

ren, wie in den meisten europäischen Ländern, die höchste Kategorie sein sollte, wurde in diesem Zusammenhang häufig gestellt. Aus entwicklungspsychologischer Sicht wäre das wohl zu vertreten.

Allerdings zeigt sich, dass zwar eine große Unzufriedenheit gegenüber der gegenwärtigen Regelung herrscht, die Vorstellungen darüber jedoch, wie man es anders machen sollte, weit auseinander gehen: Eine Seite schlägt eine weitere Differenzierung vor, andere wollen eine Reduzierung auf nur noch drei Stufen. Da eine Einigung nicht in Sicht ist, wird wohl alles beim Alten bleiben.

Ähnlich umstritten ist die Frage, ob die gegenwärtigen Sendezeitbegrenzungen tatsächlich den Sehgewohnheiten der Altersgruppen entsprechen. Um 20.00 Uhr können Filme ausgestrahlt werden, die eine Freigabe ab 12 Jahren erhalten haben, im Tagesprogramm muss auf das Wohl jüngerer Kinder Rücksicht genommen werden. Allerdings sitzen um 20.00 Uhr mehr Kinder vor dem Fernsehen als tagsüber. Aber sie befinden sich meist im Kreise der Familie – und die Eltern können am besten einschätzen, was schädlich für ihre Kinder ist und was nicht. Außerdem würde eine weitere Beschränkung im Hauptabendprogramm die Interessen der Erwachsenen beeinträchtigen, die eben auch um 20.00 Uhr besonders zahlreich vor dem Fernseher sitzen. Im Kino ist die Differenzierung einfach: wird ein Film ab 16 Jahren freigegeben, so kann ein Erwachsener den Film jederzeit sehen, unter Sechzehnjährige hingegen nicht. Eine TV-Sendezeitbeschränkung zugunsten des Jugendschutzes greift im Gegensatz dazu immer auch in die Sehgewohnheiten und die Interessen Erwachsener ein.

Altersfreigaben und Sendezeiten sind also ebenso wenig zu objektivieren wie die Kriterien, die dahinter stecken. Wir müssen wohl damit leben, dass es sich um mehr oder weniger sinnvolle Richtwerte handelt. Wir müssen deutlich machen, dass die Jugendschutzinstitutionen Orientierungshilfen geben, dass die Gesellschaft jedoch trotzdem selbst nie aus der Verantwortung entlassen werden kann, den Medienkonsum ihrer Kinder angemessen einzuschätzen und zu beeinflussen.

Joachim von Gottberg ist Geschäftsführer der FSF.



Taran und der Zauberkessel.



Der Zauberer von Oz.



König der Löwen.