

Verteufelung oder Verharmlosung

Ein Plädoyer für mehr Differenzierung in der Debatte um Medienwirkungen

Wie sich der Medienkonsum auf die Gesellschaft – insbesondere auf Heranwachsende – auswirkt, kann niemand seriös mit einer einzigen These beantworten. Die Medien, ihre Inhalte und die Interessen ihrer Macher sind ebenso unterschiedlich wie die zeitliche und inhaltliche Intensität der Nutzer und ihrer bevorzugten Themen und Genres. Auf die Frage, ob Medien die Ursache beispielsweise für Gewalthandlungen Jugendlicher sein können, würden Fachleute eine lange Kette von Voraussetzungen nennen, unter denen ein entsprechender Effekt eventuell eintreten könnte. Wir sprechen über Risikogruppen, die bezüglich solcher Effekte besonders gefährdet sein *können*, aber nicht *müssen*. Eine mechanische Wirkungsformel für den Effekt von vielen Stunden der Nutzung unterschiedlicher Medien durch etwa 10 Millionen Jugendliche zu entwickeln, ist etwa so zuverlässig wie der Versuch, zu erklären, warum bei einer bestimmten Ziehung der Lottozahlen ausgerechnet diese herausgekommen sind.

Aber es wäre schön, wenn man solch eine Formel entwickeln könnte. Und es macht durchaus Sinn, so lange negative Wirkungen anzunehmen, bis das Gegenteil bewiesen ist. Das ist der Grund, warum in Deutschland der Kinder- und Jugendschutz Verfassungsrang besitzt: Durch Vertriebsbeschränkungen sollen Minderjährige vor Inhalten fern gehalten werden, bei denen eine entwicklungsbeeinträchtigende Wirkung plausibel scheint.

Da die Beweislage nicht eindeutig ist, bietet sich ein breites Feld für Spekulationen. Gewalt – vor allem, wenn Kinder oder Jugendliche die Täter sind – als Folge eines medialen Lernprozesses zu erklären, ist auf den ersten Blick einleuchtend. Wenn man sich als gebildet einschätzt und über das Niveau mancher Fernsehsendung die Nase rümpft, ist es verständlich, wenn die unklare wissenschaftliche Datenlage zugunsten eines Wirkungszusammenhangs interpretiert wird. Der Erfolg von Werner Glogauers Behauptung in den 80er Jahren, 10 % der Jugendkriminalität seien auf Medienkonsum zurückzuführen, bis hin zu den aktuellen fernsehkritischen Thesen zeigen, dass die Medienskepsis verbreitet ist.

Offenbar als Gegenreaktion darauf gibt es in den Sozialwissenschaften zunehmend auch optimistische Positionen: Gerade bei verdächtigen Computerspielen gehe es nicht um die Gewalt, sondern um Geschicklichkeit, Geschwindigkeit und Taktik. LAN-Partys, bei denen Jugendliche über das Netz gegen andere Gruppen irgendwo auf der Welt antreten, dienen danach eher dem Gemeinschaftserlebnis als dem Einüben gewaltorientierter Verhaltensmuster.

Dass Computerspiele besser sind als ihr (brutaler) Ruf, zeigt die Prüfstatistik der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die seit dem 1. April 2003 Spiele zusammen mit den Obersten Landesjugendbehörden prüft: 48 % aller Videospiele sind ohne Altersbeschränkung freigegeben, 15 % ab 6 und 20 % ab 12 Jahren. Auch im Kino- und Videobereich zeigt sich, dass unter den erfolgreichen Titeln nur wenige zu finden sind, die eine Freigabe ab 16 oder 18 Jahren erhalten haben.

Die Wahrheit liegt wahrscheinlich in der Mitte: Weder Verteufelung noch Verharmlosung bringen uns viel weiter. Wichtig ist zum einen, dass Vertreter beider Seiten miteinander kommunizieren. Das ist manchmal – bei so grundsätzlich unterschiedlichen Zugängen zum Thema – nicht einfach. Noch wichtiger ist es, aus der Analyse die richtigen Schlüsse für die Praxis zu ziehen. Die gegenwärtigen von Teilen der Politik aufgestellte Forderung nach einem Verbot von Killerspielen zeigt, dass wissenschaftliche Hypothesen auch dann reale Folgen haben können, wenn sie sich am Rande der seriösen Diskussion bewegen – Hauptsache, sie werden wahrgenommen und passen ins politische Kalkül.

tv diskurs will verschiedene Sichtweisen zum Thema präsentieren. Und wir stellen die praktische Frage: Welche Folgen hat die Diskussion für die Arbeit des Jugendschutzes?

Ihr Joachim von Gottberg

