tv diskurs

Verantwortung in audiovisuellen Medien

tv diskurs 63

1 | 2013 | 17. Jg.

Spannung

Warum wir Medieninhalte interessant finden

UVK

Rasante Medienentwicklung, gebremster Jugendschutz

Unklare Abgrenzung von Aufsicht und Selbstkontrolle schwächt die Selbstregulierung

Zunächst schien alles klar. Das System der regulierten Selbstregulierung will Anreize schaffen, dass Fernsehsender ihre Programme vor der Ausstrahlung der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) zur Prüfung vorlegen und das Ergebnis beachten. Solche Anreize sind notwendig, weil man die Anbieter aufgrund des Zensurverbots nicht zu solch einer Vorabprüfung zwingen kann. Einen wichtigen Anreiz bietet der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag dadurch, dass er der Selbstkontrolle einen Beurteilungsspielraum zugesteht, über den sonst nur Behörden verfügen. Dadurch erhält das Prüfergebnis die notwendige Sicherheit für den Anbieter. Es kann von der gesetzlichen Aufsicht, der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM), nur aufgehoben werden, wenn es fachlich nicht haltbar ist. Seit dem 1. April 2003, seitdem der Beurteilungsspielraum gilt, hat sich das Prüfvolumen bei der FSF mehr als verdoppelt, die Beschwerden über mögliche Verstöße im Bereich des Jugendschutzes bei den Aufsichtsbehörden sind dagegen stark zurückgegangen.

Trotz einer FSF-Freigabe beanstandete die KJM im Mai 2012 überraschend eine Folge des inzwischen eingestellten RTL-Formats *Die Super Nanny*. Die Darstellung häuslicher Gewalt und Aggression sei ein Verstoß gegen die Menschenwürde und damit nach § 4 Abs. 1 JMStV unzulässig. Vor allem im Hinblick auf die mehrfache Wiederholung von Szenen, in denen die Mutter ihre drei Kinder auf Finger, Arme oder Po schlägt und die Kinder Angst zeigen oder weinen, sei der Sender über das hinausgegangen, was zur Verdeutlichung des Sachverhalts nötig sei. Nach Ansicht der FSF ist für den Zuschauer die Konfrontation mit der ausweglosen Situation der Kinder zwar kaum zu ertragen, allerdings gehe es gerade darum, das Verhalten der Mutter zu verurteilen, den Kindern zu helfen und nach Auswegen aus der Situation zu suchen.

Die KJM setzte sich über diese Einschätzung der FSF hinweg und vertrat darüber hinaus die Auffassung, der Beurteilungsspielraum gelte im Bereich der unzulässigen Sendungen nicht.

In der juristischen Literatur werden zu dieser Frage unterschiedliche Positionen vertreten, sodass es der FSF sinnvoll schien, die Frage durch eine Feststellungsklage klären zu lassen. Sind Entscheidungen in diesem wichtigen Bereich für die Anbieter nicht mehr sicher, besteht aus FSF-Sicht die Gefahr, dass der Anreiz zur Prüfung wegfällt und somit manches zur Ausstrahlung käme, was die FSF bisher herausgefiltert hat.

Es stellte sich allerdings heraus, dass es für die FSF keine Möglichkeit gibt, gegen Entscheidungen der KJM gegen einen Sender zu klagen, auch wenn sie dadurch direkt betroffen ist. Als Organ der Landesmedienanstalten trifft die KJM zwar verbindliche Entscheidungen, der Bescheid wird jedoch von der für den Sender zuständigen Landesmedienanstalt ausgestellt, gegen die der Veranstalter dann auch klagen kann. Da die FSF zwar durch die KJM anerkannt ist, die Anerkennung aber über die Landesmedienanstalt am Ort der Selbstkontrolle ausgesprochen wird, wurde die Klage am VG Berlin gegen die Medienanstalt Berlin-Brandenburg (MABB) eingereicht. Das Gericht erklärte sich am 11. Dezember 2012 allerdings für nicht zuständig, schon allein deshalb, weil im Falle eines Erfolgs der Klage die MABB die KJM nicht zwingen könne, ihre Rechtsposition zu ändern. Die FSF könne sich nur an die Klage des Senders gegen die Niedersächsische Landesmedienanstalt (NLM) anhängen, die den Beanstandungsbescheid seinerzeit ausgestellt hatte.

Was aber, wenn die FSF in einem Fall eine rechtliche Klärung anstrebt, bei dem der Anbieter auf eine Klage verzichtet? Oder wenn das VG Hannover den Bescheid aufhebt, ohne die Frage des Beurteilungsspielraumes aufzugreifen? Außerdem: Ein solches Verfahren kann mehrere Jahre dauern. Bis dahin wird in einem wichtigen Bereich der regulierten Selbstregulierung Unklarheit herrschen. Die Folge könnte eine Destabilisierung des Systems sein – eines Systems, das gerade begann, sich einzuspielen und zu funktionieren. Das kann weder im Sinne der KJM noch der FSF und schon gar nicht im Sinne des Jugendschutzes sein. Das System kann daher nur überleben, wenn es beiden Seiten gelingt, ein bilaterales Kommunikations- und Regelungssystem zu finden, das ohne gerichtliche Klärung auskommt.

Ihr Joachim von Gottberg

EDITORIAL

INTERNATIONAL

Vom Hüter der Moral zum Spiegel der Gesellschaft 4
Das British Board of Film Classification (BBFC) feiert sein 100-jähriges Bestehen
Claudia Mikat

Jugendmedienschutz in Europa 10
Filmfreigaben im Vergleich

PÄDAGOGIK

Heldenhaft gegen Cybermobbing mit den *Medienhelden* 12
Olaf Selg

TITEL

Spannung in der Literatur 18
Über das lustvolle Spiel mit Unlustgefühlen
Thomas Anz

Das Phänomen „Spannung“ 22
Die Sicht des Ingenieurs
Matthias Klausing

Die Sicht der Psychologin 23
Anja Benesch

„Es kommt darauf an, Sympathien zu wecken!“ 24
Wie in Film und Fernsehen Spannung erzeugt wird
Gespräch mit Nicholas Müller

Die Spannung steigt! 28
Dramaturgische Grundprinzipien des Spannungsaufbaus im Spielfilm
Werner C. Barg

Das informierte Publikum 34
Spannung bei Alfred Hitchcock
Thomas Schick

Spannende Musik 38
Clemens Schwender

Der König der Löwen in der Falle 42
Kinder zwischen Spannungs- und Angsterleben während der Medienrezeption
Christine Hennighausen und Frank Schwab

Was findet Ihr spannend? 46
Gespräch mit Caroline, Julius, Luca, Carlos und Paula

Kalkulierbarer Unruhezustand 48
„Spannung“ im Fernsehkrimi
Klaudia Wick

Nur wenn zwischen zwei Punkten Spannung herrscht, kann Leben fließen 52
Klaus-Dieter Felsmann

PANORAMA 54

WISSENSCHAFT

Regelmäßige Onanisten und neugierige Oppositionelle 56
Nutzertypologien jugendlicher Pornografie-Rezeption
Alexander Rihl

Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf Jugendliche 60
Teil II
Michael Kunczik

Verblendung oder Zivilisierung? 66
George Gerbners Kultivierungstheorie
Alexander Grau

MEDIENLEXIKON

Medienkompetenz 70
Gerd Hallenberger

DISKURS

Digitale Demenz 72
Eine wissenschaftliche Verortung der aktuellen Monografie von Manfred Spitzer
Teil I
Peter Ohler, Benny Liebold, Daniel Pietschmann, Georg Valtin und Gerhild Nieding

Smart bedeutet nicht schutzlos 78
Hybridfernsehen und Jugendschutz sind kein Widerspruch
Gespräch mit Jürgen Sewczyk

Jugend und Musik 80
Die Zugänge haben sich verändert – die große Bedeutung ist geblieben
Daniel Hajok

Die verlorene Generation 86
Ein TV-Angebot für die Zielgruppe zwischen Ki.Ka und *Musikantenstadl* ist überfällig
Tilmann P. Gangloff

Erinnerungsorte – Lernorte 88
„Vorbehaltsfilme" im Einsatz
Nils Brinkmann und Matthias Struch

Ad ACTA 94
Über Inhalt und Scheitern eines Abkommens
Andreas Bareiß

LITERATUR* 98
RECHT* 110

SERVICE

Ins Netz gegangen 120
www.mekonet.de
Medienbildung für Multiplikatoren
Olaf Selg

Hybridfernsehen – die mediale Synthese 122
medien impuls-Tagung am 20. November 2012 in Berlin
Uwe Spoerl

„Weichen stellen"?! 124
Eindrücke von den Münchener Medientagen 2012
Claudia Mikat

„Helden, heute" 126
Symposium am 18./19. Oktober 2012 in Berlin
Klaudia Kremser

Zukunftsperspektiven 128
„doxs! – Dokumentarfilme für Kinder und Jugendliche" bei der Duisburger Filmwoche 36
Carsten Siehl

Kurz notiert 130

Das letzte Wort 132
Impressum, Abbildungsnachweis

* Die detaillierten Inhaltsverzeichnisse für Literatur und Recht befinden sich auf den genannten Seiten.

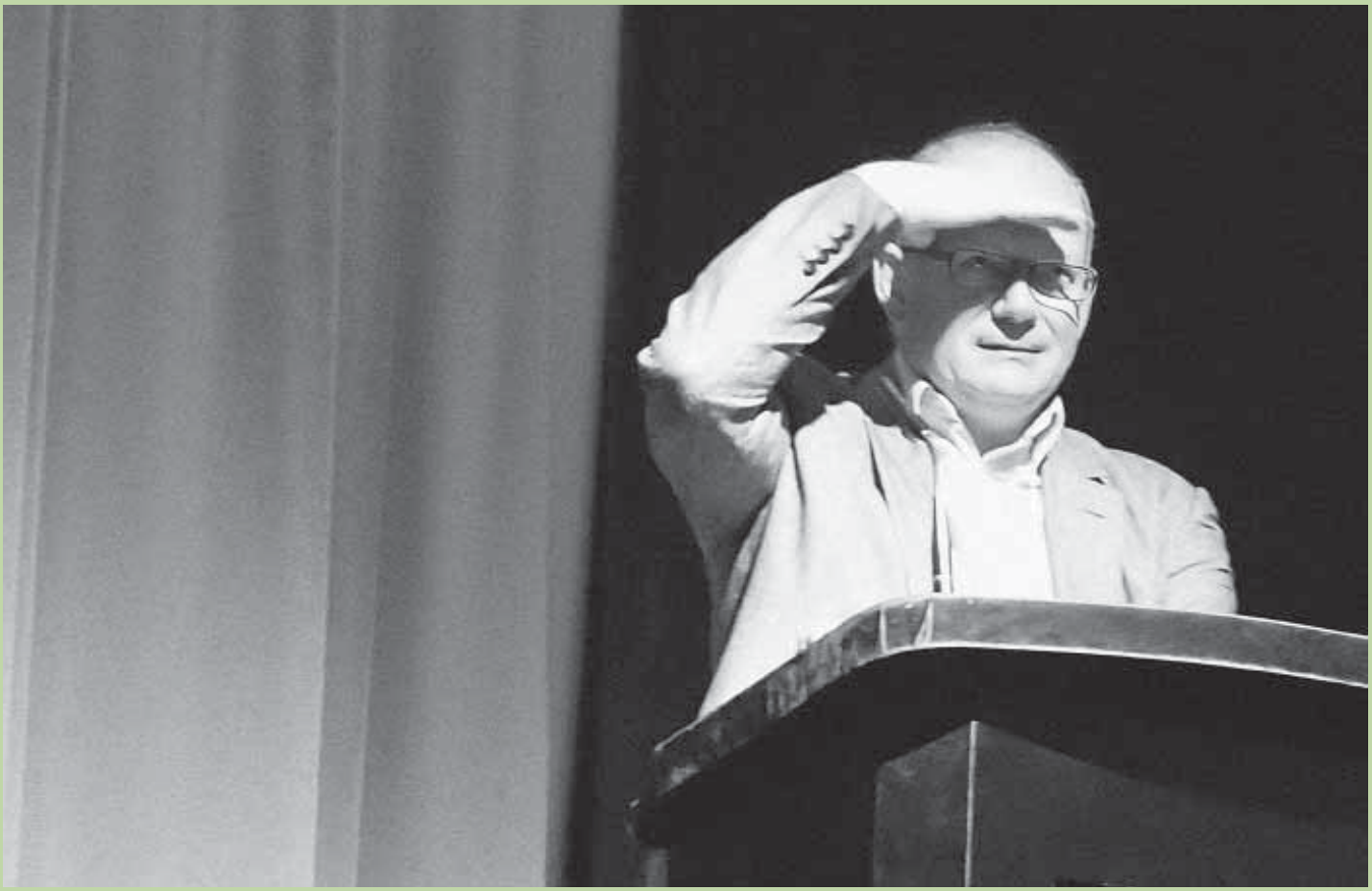
Vom Hüter der Moral zum Spiegel der Gesellschaft

Das British Board of Film Classification (BBFC) feiert sein 100-jähriges Bestehen

Claudia Mikat

Beschränkungen der Meinungs- und Kunstfreiheit, Verbraucherinformation und Onlineregulierung waren die verbindenden Themen der internationalen Konferenz am 1. und 2. November 2012 in der Londoner BAFTA (British Academy of Film and Television Arts). Vertreterinnen und Vertreter von Klassifizierungsstellen aus 17 Ländern – überwiegend aus Europa, aber auch aus Übersee (USA, Australien, Singapur, Korea) – diskutierten die Grundlagen der Klassifizierung und die Herausforderungen angesichts technischer Entwicklungen.

David Cooke, Direktor (Director) des BBFC



Der Veranstalter, das BBFC, verband die diesjährige Gastgeberschaft für den Kongress mit seinem 100. Geburtstag. Parallel wurden im Rahmen der Filmreihe „Uncut" in Zusammenarbeit mit dem British Film Institut (BFI) Skandalfälle gezeigt, die die Geschichte des BBFC nachhaltig prägten. Einige der umstrittenen Filme waren erstmals in ursprünglicher Länge auf einer großen Leinwand zu sehen, denn Schnittauflagen waren und sind gängige Praxis des BBFC, sie begründen sogar seine Existenz: Im Jahr 1912 waren es die von verschiedenen kommunalen Behörden willkürlich verfügten Schnitte, die die Filmindustrie zur Gründung des BBFC bewegten, um ein Minimum an Einheitlichkeit in die Zensurstandards zu bringen.[1] Seit 1916 gibt es eine Liste mit 43 Gründen für die Entfernung von Szenen, darunter – neben Gewalt-, Sex- und Drogenkontexten – etwa Szenen, in denen sich die Christusfigur materialisiert, die in ungeordneten Verhältnissen spielen oder die die Effekte des Werfens von Schwefelsäure zeigen.[2]

Die wesentlichen Prinzipien der Filmprüfung, die erstmals nach dem Zweiten Weltkrieg formuliert werden, bestimmen die Grundlagen und die Praxis des Boards über Jahrzehnte: Es geht um die moralischen Standards, um schädliche Wirkungen auf Kinder und um Fragen der Anstößigkeit.

In den 1950er-Jahren sind es die aufkommenden „Jugendfilme", die als Gefahr für die öffentliche Moral eingeschätzt werden, weil sie abweichendes Verhalten und Jugendgewalt zeigen – *Rebel without a Cause* (*… denn sie wissen nicht, was sie tun* [USA 1955, Regie: Nicholas Ray]) beispielsweise musste für die Kennzeichnung „X" (seinerzeit „ab 16 Jahren") umfangreich geschnitten werden. Im darauffolgenden Jahrzehnt sind es Filme wie Arthur Penns *Bonnie and Clyde* (USA 1967) oder Sam Peckinpahs *The Wild Bunch* (*Sie kannten kein Gesetz* [USA 1969]), die für eine Freigabe gekürzt werden müssen, weil das kriminelle Verhalten der Protagonisten attraktiv erscheinen könnte. Identifikations- und Nachahmungsgefahr begründen Eingriffe auch unabhängig vom Kontext. Im ersten in den USA produzierten Martial-Arts-Film *Enter the Dragon* (*Der Mann mit der Todeskralle* [USA/Hongkong 1973, Regie: Robert Clouse]) wurden alle Kampfszenen mit Nunchakus geschnitten, weil die Würgehölzer leicht nachzubauen seien – eine Praxis, die bis 1999 beibehalten wird. Spätere Titel mit gewalttätigen Protagonisten wie *Reservoir Dogs* (USA 1992, Regie: Quentin Tarantino) oder *Natural Born Killers* (USA 1994, Regie: Oliver Stone) erhalten zwar ungeschnitten das inzwischen eingeführte Kennzeichen „18", bleiben aber umstritten oder werden wie im letzteren Fall trotz der BBFC-Freigabe aufgrund der öffentlichen Diskussion über Zusammenhänge zwischen Filmgewalt und realen Gewalttaten vom Videoverleiher selbst nicht auf den Markt gebracht.[3]

Vor allem bei Darstellungen von Sexualität ist das BBFC rigide und sieht sich lange Jahre als Hüter der öffentlichen Moral. Filme wie Max Ophüls *La Ronde* (*Der Reigen*, F 1950) erhalten wegen der riskanten sexuellen Bezüge ein „X"-Kennzeichen. Trotz der sexuellen Liberalisierung in den 1960er-Jahren und der größeren Toleranz, mit der man Darstellungen von Sexualität begegnet, bleibt das Board bis in die späten 1970er-Jahre bei seiner Praxis, verbal oder bildlich „unsittliche" Inhalte zu schneiden. Ingmar Bergmans *Tystnaden* (*Das Schweigen* [Schweden 1963]) oder Ken Loachs *Poor Cow* (*Geküsst und geschlagen* [GB 1967]) werden stark geschnitten. *Ultimo tango a Parigi* (*Der letzte Tango in Paris* [I/F 1972, Regie: Bernardo Bertolucci]) kann nur nach Kürzung der berüchtigten Butterszene veröffentlicht werden – und sorgt trotzdem für Proteste.

Bis Ende der 1970er-Jahre werden Darstellungen von Sexualität losgelöst vom Kontext betrachtet, was etwa auch zur Beschlagnahme von Pasolinis *Salò* (*Die 120 Tage von Sodom* [I 1975]) in einem Londoner Filmclub führt – das BBFC hatte die Kennzeichnung des als „unsittlich" eingestuften Films verweigert. Erst seit 1977, als das Gesetz über die Veröffentlichung obszöner Schriften auf Film ausgeweitet wird, muss der Film als Ganzes betrachtet werden. Die Szene mit der Butter kann bei erneuter Prüfung von Bertoluccis *Der letzte Tango* nun in voller Länge verbleiben. 20 Jahre später erhalten Filme wie *The Idiots* (*Idioten* [DK 1998])oder *Romance* (F 1999, Regie: Catherine Breillat), die reale, explizite Sexszenen zeigen, aufgrund ihres Gesamtcharakters ungeschnitten eine Freigabe ab 18.

Öffentliche Meinung und gesellschaftliche Akzeptanz der Ergebnisse spielen für die Selbstkontrolleinrichtung BBFC seit jeher eine wesentliche Rolle. Das gilt umso mehr, als die Entscheidungen des Boards nicht bindend sind, sondern von den kommunalen Behörden aufgehoben und durch eigene Entscheidungen ersetzt werden können. „In Großbritannien gibt es drei große Kriteriengruppen, die ein Eingreifen begründen", sagt David Cooke, seit 2004 Direktor des BBFC: „Das sind erstens die Gesetze, die festschreiben, welche Darstellungen verboten sind; zweitens die Gruppe möglicher Gefährdungen, zu denen wir auch die sozialethische Desorientierung zählen; und schließlich die Kriterien um Fragen der Anstößigkeit – das beinhaltet Aspekte wie allgemeine Akzeptanz, gesellschaftliche Normen und Werte usw." Weil sich große Teile der Öffentlichkeit durch grobe und vulgäre Sprache verletzt fühlen und bei den niedrigeren Freigaben unakzeptabel finden, ist „bad language" in Großbritannien ein wichtiges Kriterium. Die häufige Verwendung drastischer Ausdrücke wie „fuck" steht etwa einer Freigabe ab 12 Jahren entgegen; noch härtere Begriffe (z. B. „cunt") müssen selbst in Filmen mit einer Freigabe ab 15 Jahren durch den Kontext gerechtfertigt

Anmerkungen und Literatur:

1
Zur Geschichte und den Prüfkriterien des BBFC vgl. auch das Gespräch von Joachim von Gottberg mit dem damaligen Direktor James Ferman: *Neue Regierung für strengen Jugendschutz. In Großbritannien werden Filme und Videos auch für Erwachsene geprüft*. In: tv diskurs, Ausgabe 4, 1/1998, S. 4 – 17

2
BBFC History – The early years at the BBFC, including T. P. O' Connor's 43 grounds for deletion. Abrufbar unter: bbfc.co.uk, http://www.bbfc.co.uk/education-resources/student-guide/bbfc-history (letzter Zugriff: 28.11.2012)

3
Am 13. März 1996 wurden mehrere Schulkinder im schottischen Dunblane von einem bewaffneten Mann getötet. Der Videoverleiher brachte daraufhin *Natural Born Killers* nicht auf den Markt. Der Film war bis 2001 in Großbritannien nicht auf Video verfügbar. Vgl. http://www.bbfc.co.uk/case-studies/natural-born-killers

David Austin, stellvertretender Direktor (Assistant Director Policy and Public Affairs) des BBFC

Das BBFC prüft auch Filme, die in Sexshops gezeigt werden.

sein. Gleichwohl ist man sich bewusst, dass Fragen der Anstößigkeit in einer freiheitlichen Gesellschaft engen Grenzen unterliegen. „Auf wen wirken bestimmte Begriffe ‚anstößig'? Auf eine fanatische Minderheit? Rechtfertigt das eine Intervention?", fragt Cooke. Übergeordnetes Prinzip ist in Großbritannien, ganz im Sinne der Europäischen Konvention zum Schutz der Menschenrechte, die im Oktober 2000 im Human Rights Act verankert wurde, die größtmögliche Freiheit der Medien. „Das bedeutet, dass wir nicht aus Gründen der ‚Anstößigkeit' allein diese Freiheit beschränken dürfen", sagt Cooke. „‚Anstößigkeit' kann ein unterstützendes, aber kein leitendes Kriterium sein."

Je nach öffentlicher Debatte im Einzelfall steht das BBFC in der Kritik, entweder zu liberal oder zu rigide zu sein. Die im Allgemeinen akzeptierte Schnittpraxis wird zuweilen deutlich übertrieben – in *Cape Fear* (*Ein Köder für die Bestie* [USA 1962, Regie: J. Lee Thompson]) hatte das Board 161 Schnitte verhängt – und wurde dann selbst von der konservativen Boulevardpresse verhöhnt. In anderen Fällen folgt das Board nicht dem allgemeinen Konsens und stellt sich gegen Verbotsforderungen: Trotz der öffentlichen Kritik wird etwa Stanley Kubricks *A Clockwork Orange* (*Uhrwerk Orange* [GB 1971]) ungeschnitten ab 18 freigegeben, dann aber von Kubrick selbst, angeblich aus Besorgnis wegen berichteter Nachahmungstaten und nach Drohungen gegen seine Familie, vom britischen Markt genommen.[4] Im Fall von *Crash* (Kanada/GB 1996, Regie: David Cronenberg) verteidigte das Board den Film gegen den Vorwurf, er sei obszön und provoziere Nachahmer. Es vergab ohne Schnitte das Kennzeichen „18". Die Entscheidung wurde von einigen regionalen Behörden nicht akzeptiert, weshalb der Film z. B. im Londoner West End und am Leicester Square nicht gezeigt werden durfte.

„Sollten wir bei Erwachsenenfreigaben überhaupt eingreifen? Wie werden die Maßnahmen begründet? Stehen Gesetze, Wirkungsvermutungen oder gesellschaftliche Befindlichkeiten hinter der Intervention?" Mit diesen Fragen leitete David Cooke auf der Konferenz die Diskussion über die Grundlagen der Klassifizierung ein.

Verboten oder frei für Erwachsene?

Filmbeispiele zeigen die nationalen Unterschiede in der Grenzziehung zwischen Verbot und Erwachsenenfreigabe – welche in Deutschland und Großbritannien die Altersstufe ab 18, in den Niederlanden ab 16 und in Schweden ab 15 Jahren bezeichnet. Im Vordergrund steht der Umgang mit extremen Darstellungen von sexueller und sadistischer Gewalt. Die gesetzlichen Grundlagen sind nicht überall die gleichen: So kann der für die DVD-Auswertung neu vorgelegte Kannibalenfilm *Cannibal Holocaust* (*Nackt und zerfleischt* [I/Kolumbien 1980, Regie:

Ruggero Deodato]) in Großbritannien nur ohne Szenen realer Tiertötungen ab 18 Jahren freigegeben werden, weil ein ursprünglich mit Blick auf Westernfilme und Pferdestürze eingerichtetes Tierschutzgesetz von 1937 Grausamkeit an Tieren im Film verbietet. In Deutschland steht der Titel nach wie vor auf dem Index, wofür allerdings die vermuteten sozialethisch desorientierenden Wirkungen durch die Darstellung der Indios als minderwertige Rasse ausschlaggebend gewesen sind.

Der als schwarze Komödie promotete Film *Killer Joe* (USA 2011, Regie: William Friedkin) erhielt in Deutschland keine FSK-Freigabe, sondern wurde nur mit einem Gutachten der Juristenkommission der SPIO („nicht schwer jugendgefährdend") auf DVD veröffentlicht. In Großbritannien wurde der Film dagegen mit 18 gekennzeichnet. Zwar werde, so Senior Examiner Craig Lapper, sexuelle Gewalt erotisiert und auch Sympathie für den Sadismus des Täters vermittelt, eine Identifikation mit ihm finde aber nicht statt.

Der viel diskutierte Torture Porn *A Serbian Film* (OT: *Srpski Film*, Regie: Srdjan Spasojević) aus dem Jahr 2010 wird weltweit als grenzwertig eingestuft. Er erzählt die Geschichte des ehemaligen Pornostars Milos, der eine Rolle in einer Art von Realityporno annimmt und feststellen muss, dass es sich um einen Snuff-Film mit kinderpornografischen und nekrophilen Elementen handelt. Eine politische Allegorie auf das vergewaltigte Serbien, in der etwa ein unmittelbar nach der Geburt vergewaltigtes Baby für den Kosovo steht? „Man kann das so sehen", sagt David Austin, Assistant Director Policy and Public Affairs des BBFC, der u. a. zu *A Serbian Film* eine Zuschauerbefragung durchgeführt hat. „Es ist ein Film, der eine künstlerische Bedeutung hat. Trotzdem: Er widerspricht unseren Grundsätzen in Bezug auf sexuelle Gewalt." Der Film wurde nur in einer um knapp 4 Minuten gekürzten Fassung ab 18 Jahren freigegeben. In Deutschland, wo der Film 2010 auf dem Filmfest Hamburg lief, wurde der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) nur eine um etwa 13 Filmminuten gekürzte Fassung vorgelegt und mit 18 gekennzeichnet. Die Originalfassung und auch die BBFC-Version wurden von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) als strafrechtlich relevant indiziert.[5] In Schweden hat der zuständige Minister eine strafrechtliche Relevanz dagegen verneint und den Kunstvorbehalt geltend gemacht. Der Film wurde auf dem Stockholmer Filmfestival gezeigt. Da es in Schweden für die DVD-Auswertung keine Beschränkungen gibt, kann der Film in Schweden von jedem 15-Jährigen erworben werden.

Orientierung am Zuschauer

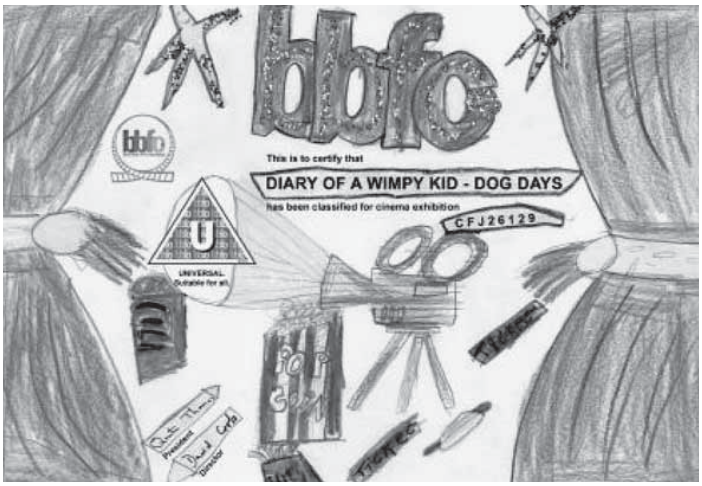
Ob Kunst oder als Kunst verkaufte Gewaltpornografie: Das britische Publikum steht im Fall von *A Serbian Film* hinter der Entscheidung des BBFC. Das ist das Ergebnis einer Zuschauerstudie zu Darstellungen von sexueller und sadistischer Gewalt und zu konkreten Entscheidungen. „Das Publikum ist einerseits der Auffassung, dass Erwachsene frei sein sollten zu wählen, was sie sich anschauen oder nicht. Es ist andererseits der Meinung, dass es hier auch Grenzen gibt", sagt Austin. „Bei *A Serbian Film* war die Mehrheit sehr unglücklich mit einigen Sequenzen in dem Film, die Sex oder sexuelle Gewalt in Verbindung mit Kindern zeigen." Auch im Fall von *Grotesque* (USA 1988, Regie: Joe Tornatore) oder *The Killer Inside Me* (USA/Schweden/UK/Kanada 2010, Regie: Michael Winterbottom) sah die Mehrheit der Befragten die Grenzen berührt und plädierte z. T. strenger als das BBFC für Schnitte oder auch Ablehnungen. In anderen Fällen war die Einschätzung uneinheitlich, variierten etwa bei *I Spit on Your Grave* (USA 2010, Regie: Steven R. Monroe) von der Freigabe ab 18 bis zur Ablehnung.[6] Im Ergebnis sieht das Publikum bei bestimmten Formen von sexueller und sadistischer Gewalt Gefährdungsrisiken – Normalisierungseffekte, Einflüsse auf das Bild von Sexualität und Rollenverhalten. In diesen Fällen wird ein Eingreifen des BBFC auch bei Erwachseneninhalten erwartet und begrüßt.

Das BBFC legt Wert darauf, sich an den gesellschaftlichen Wertvorstellungen zu orientieren, insbesondere bei Fragen der Anstößigkeit und des guten Geschmacks. Lange hat das bedeutet, traditionelle – auch überkommene – Werte aufrechtzuerhalten, um öffentliche Akzeptanz und das Vertrauen der Behörden zu gewinnen. Eine Wende vollzog sich zwischen 1999 und 2000 mit der Entscheidung, das System auf breit angelegte Zuschauerstudien zu stützen, die seitdem alle vier bis fünf Jahre durchgeführt werden. „Das haben wir vorher nicht gemacht. Das hat die Grundlage unserer Arbeit wirklich verändert", erinnert sich Cooke. 1998 hatte das BBFC erstmals die Prüfkriterien veröffentlicht und zur Diskussion gestellt. Es folgten öffentliche Veranstaltungen in vielen Städten Großbritanniens, landesweite Fragebogenerhebungen, Testscreenings. David Austin, der für den Forschungsbereich verantwortlich ist, erläutert: „Über 10.000 Menschen im ganzen Land sind üblicherweise an unseren Erhebungen beteiligt. Wir fragen nach allen relevanten Themen wie Sex und Alkohol, Rauchen, Selbstverletzung, Diskriminierung, sexuelle Gewalt oder Sprache. Wir fragen nach den Bewertungen konkreter Filme. Wir kombinieren qualitative und quantitative Methoden, bilden Fokusgruppen oder stellen Fragebögen auf unsere Webseite."

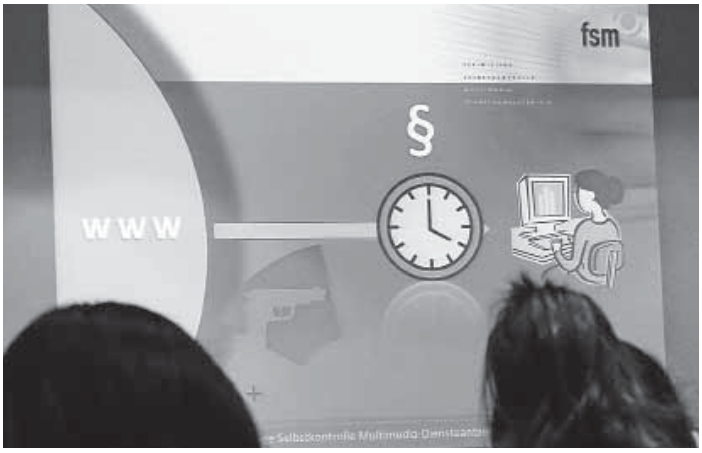
4
A Clockwork Orange wird erst nach Kubricks Tod im Jahr 1999 erneut zur Prüfung vorgelegt und erhält ungeschnitten die Freigabe ab 18 Jahren, die die frühere „X"-Kennzeichnung ersetzt. Vgl. http://www.bbfc.co.uk/case-studies/clockwork-orange

5
Für Trägermedien mit möglicherweise strafrechtsrelevantem Inhalt (Eintrag in Listenteil B) gelten die weitergehenden Verbreitungsverbote des Strafgesetzbuches. Stellt ein Gericht einen Verstoß fest, dürfen die Medien auch nicht unter Erwachsenen verbreitet werden.

6
Die Titel *I Spit on Your Grave* und *Grotesque* sind in Deutschland indiziert (Listenteil B). *The Killer Inside Me* wurde von der FSK mit „keine Jugendfreigabe" gekennzeichnet.



Gewinnerbild des Malwettbewerbs anlässlich des BBFC-Jubiläums



Die FSM präsentierte die deutsche Jugendschutzregelung für das Internet.

David Cooke

Die Ergebnisse der Untersuchungen fließen in die Prüfgrundlagen ein, die inzwischen in der dritten Auflage vorliegen. Mit den überarbeiteten Grundsätzen und differenzierteren Kriterien in Bezug auf Darstellungen von sexualisierter Gewalt ist in 2013 zu rechnen.

Insofern ist das BBFC heute eine andere Organisation als zu den Zeiten von James Ferman, den *tv diskurs* im Jahr 1998 interviewte.[7] „Wenn zur Zeit von James Ferman gefragt wurde, ob wir die öffentliche Meinung anführen oder ihr folgen, war die Antwort nicht ganz klar", meint David Cooke. „Heute lautet die Antwort: weder noch! Wir sind im Einklang mit der öffentlichen Meinung. Wir versuchen, die öffentliche Meinung zu spiegeln."

Verbraucherschutz, Elterninformation, Medienerziehung

Kommunikation mit den Mediennutzern und Information über die Medieninhalte werden großgeschrieben, man versucht auch, die Sicht von Kindern einzufangen.

Das umfangreiche medienpädagogische Programm des BBFC wird von Lucy Brett koordiniert. Angeboten werden Materialien für Schulen und Universitäten, Seminare und Schulbesuche, Filmgespräche, Filmwochen oder anlässlich des 100. Geburtstages ein Malwettbewerb: die Gestaltung einer Black Card, die in Großbritannien vor jedem Kinofilm gezeigt wird und Titel und Altersfreigabe enthält. Die Karte des Gewinners wird nun vor jeder Vorführung des Blockbusters *Diary of a Wimpy Kid: Dog Days* (*Gregs Tagebuch – Ich war's nicht* [USA/Kanada 2012, Regie: David Bowers]) eingeblendet. „Sie musste allerdings zensiert werden", erklärt Brett, „wegen der übergenauen Darstellung einer Cola-Dose." Über 12.000 Kinder und Jugendliche nahmen im Jahr 2011 die Angebote wahr oder beteiligten sich an Umfragen zu konkreten Filmen und den Entscheidungen des BBFC. Die Ergebnisse zeigen auch, dass die große Mehrheit der Befragten (85 %) Informationen über Filme wünscht, bevor sie sich diese ansieht und gezielt danach sucht. 73 % finden diese Informationen im Internet.

Zu jedem klassifizierten Kino- oder Videofilm werden auf der Webseite des BBFC Informationen bereitgestellt: Neben dem Alterskennzeichen sind das in allen Fällen prägnante Stichworte zu jugendschutzrelevanten Inhalten (z. B. „enthält moderate Horrorelemente und Actiongewalt" – *Pirates of the Caribbean/Fluch der Karibik*, ab 12 Jahren); seit 2007 sind darüber hinaus längere Begründungen der konkreten Freigabe abrufbar. Es gibt Apps für Eltern und eine Reihe von Podcasts zu Stichworten wie „Gewalt", „Sex", „Horror", „Familienfilme" oder „Bond". „Im Wesentlichen", so Ed Valzey, britischer Minister für Kommunikation, „geht es darum, Informationen zu generieren, damit Eltern eine Entscheidung treffen können."

Lösungen oder Barrieren? – Herausforderung Internet

Auch in anderen Ländern ist ein Wandel von der reinen Medienkontrolle hin zur Verbraucherinformation und Medienkompetenzförderung zu beobachten – und z. T. mit einem kompletten Umbau der Institutionen verbunden.

In Schweden wurde die älteste Zensurstelle Europas, das Statens Biografbyra, nach 99 Jahren zum schwedischen Medienrat (Statens medieråd) umgewandelt – ein von den Christdemokraten ausgehandelter Kompromiss angesichts der Bestrebungen, jegliche Medienkontrolle abzuschaffen. Verbote, Schnitte und die obligatorische Vorlage aller Kinofilme gibt es nicht mehr, eine Altersklassifizierung ist nur noch für Filme vorgesehen, die sich an ein Publikum unter 15 Jahren richten. In Finnland wurde das Board of Film Classification nach 65 Jahren zur Zentrale für Medienerziehung und audiovisuelle Medien (MEKU), mit neuer Gesetzgebung und neuem Klassifizierungssystem. An erster Stelle des Aufgabenkatalogs stehen heute Medienerziehung und die Entwicklung sicherer Medienumgebungen für Kinder. Leo Pekkala stellt grundsätzliche Fragen: „Wie viel Kontrolle wollen wir? Wollen die Menschen Altersfreigaben, weil sie es so gelernt haben? Bieten wir Lösungen oder bauen wir Barrieren auf?“ Es werde darum gehen, so sein Fazit, die richtige Balance zwischen Medienerziehung und Kontrolle zu finden.

Das gilt erst recht für den Umgang mit Onlinemedien. In allen Ländern ist man sich der Herausforderungen durch die Medienkonvergenz bewusst, in vielen Ländern liegen die Probleme auch in den unterschiedlichen Regelungen und Zuständigkeiten für Film, Fernsehen, Spiele und das Internet. Die auf der Konferenz vorgestellten Modelle skizzieren erste Ansätze: Die EU setzt auf Medienkompetenz und Medienkritik, auf selbstregulatorische Modelle, technische Zugangssysteme und die Klassifizierung von Onlineinhalten.[8] Die deutsche Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM), die das technische Labeling in Kombination mit Jugendschutzprogrammen vorstellt, wird ebenso wie das niederländische NICAM mit einer PEGI-ähnlichen Variante im Dezember 2012 Gelegenheit haben, ihren Ansatz als mögliche Lösung für Europa zu präsentieren. Ziel ist eine neutrale Technologie, ein gemeinsamer technischer Standard, der in vorhandene Systeme eingepasst werden kann. Ein koordinierter Zugang zur Klassifizierung von Apps steht noch aus.

Wie in den USA Onlineinhalte und Spiele für die verschiedenen Endgeräte klassifiziert werden, demonstrierte Patricia Vance vom Entertainment Software Rating Board (ESRB), einer Einrichtung der US-Spieleindustrie.

Ein internationales, konsistentes System, das auf den Kriterien von PEGI und vom ESRB aufbaut, ist das International App Rating Council (IARC) und befindet sich derzeit in der Testphase. Wesentlich werde sein, so Vance, die großen Player wie Google oder Apple für eine Klassifizierung ihrer Inhalte zu gewinnen.

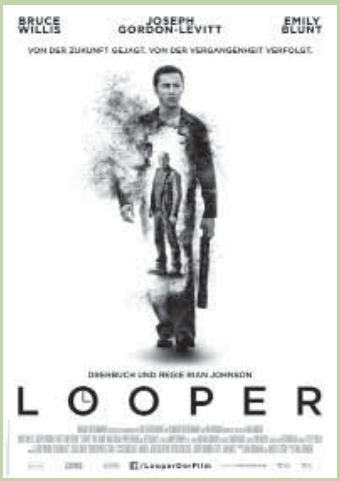
Was bedeutet die technische Entwicklung für die „alten“ Prüfstellen wie das BBFC? „Die gute Nachricht ist“, so David Cooke, „dass die Menschen unsere Freigaben und Informationen auch zu Filmen wünschen, die sie im Internet herunterladen. Wir arbeiten also nicht in einem feindlichen Klima.“ Mit dem Service BBFC-Online wurde ein unkomplizierter Weg gefunden, die Altersfreigaben auf die Onlinewelt zu übertragen. Bei mehr als 200.000 Titeln wurden die Freigaben bislang übernommen. „Ansonsten versuchen wir, so nützlich zu sein, wie es in der heutigen Zeit irgend möglich ist. Wir möchten zeigen, dass wir verschiedene Kompetenzen haben, eine Vielzahl von Informationen anbieten und wichtige Beiträge zur Medienbildung leisten.“ Werden wir in fünf Jahren Lösungen für die konvergente Medienwelt gefunden haben? „Ich weiß es nicht“, sagt Cooke. „Schließlich sind wir es nicht, die die Politik machen, sondern die Regierungen und die Parlamente – sie werden die Entscheidungen zu treffen haben.“

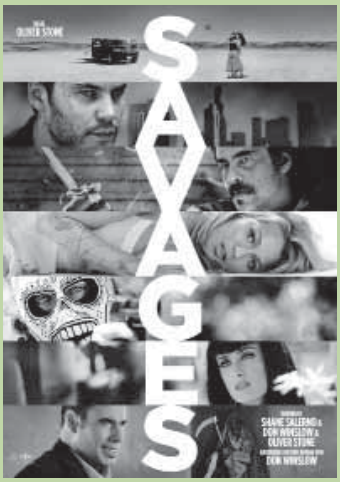
7
Vgl. Anm. 1

8
Eine Zusammenfassung der EU-Strategie für ein besseres Internet für Kinder ist abrufbar unter: http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/policy/index_en.htm

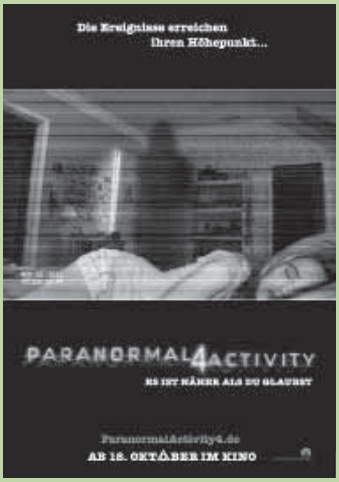
Claudia Mikat ist Hauptamtliche Vorsitzende in den Prüfausschüssen der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF).

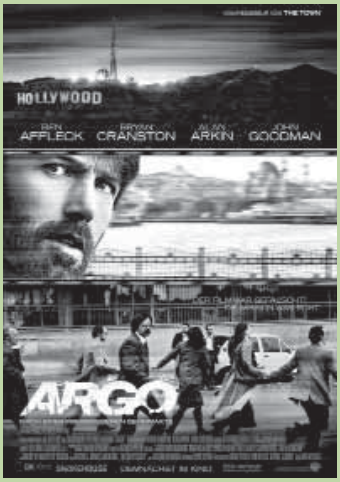
VAMPIRJÄGER
AB MITTWOCH, 3. OKTOBER NUR IM KINO, IN 3D


BRUCE WILLIS
JOSEPH GORDON-LEVITT
EMILY BLUNT
LOOPER


SAVAGES

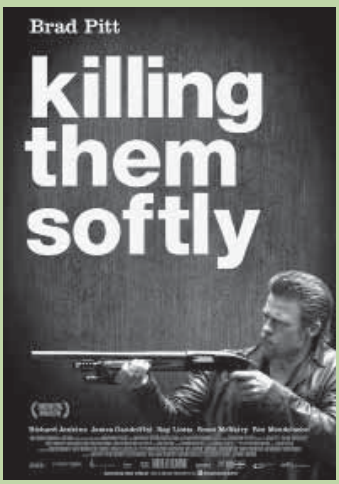
LIAM NEESON
96 HOURS-TAKEN 2


Die Ereignisse erreichen Ihren Höhepunkt...
PARANORMAL4ACTIVITY
ES IST NÄHER ALS DU GLAUBST
AB 18. OKTOBER IM KINO


HOLLYWOOD
BEN AFFLECK
BRYAN CRANSTON
ALAN ARKIN
JOHN GOODMAN
ARGO

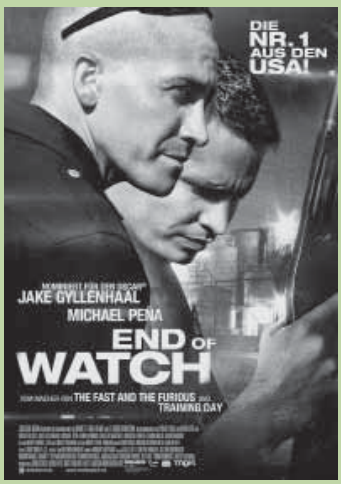
SKYFALL
007

DER LETZTE KAMPF BEGINNT
MILLA JOVOVICH
RESIDENT EVIL: RETRIBUTION
AB 20. SEPTEMBER IN 3D IM KINO


Brad Pitt
killing them softly

HOBBIT

SILENT HILL
REVELATION 3D


DIE NR. 1 AUS DEN USA!
JAKE GYLLENHAAL
MICHAEL PEÑA
END OF WATCH

Jugendmedienschutz in Europa

Filmfreigaben im Vergleich

In den europäischen Ländern sind die Kriterien für die Altersfreigaben von Kinofilmen unterschiedlich. *tv diskurs* informiert deshalb regelmäßig über die Freigaben aktueller Spielfilme.

Titel	D	NL	A	GB	F	DK	S
1. Abraham Lincoln Vampirjäger							
OT: Abraham Lincoln: Vampire Hunter	16	16	14	15	12	15	15
2. Looper							
OT: Looper	16	16	14	15	o. A.	15	15
3. Savages							
OT: Savages	16	16	—	15*	12	15	15
4. 96 Hours – Taken 2							
OT: Taken 2	16	12	16	12 A	o. A. !	15	—
5. Paranormal Activity 4							
OT: Paranormal Activity 4	16	16	14	15	o. A.	15	—
6. Argo							
OT: Argo	12	12	14	15	o. A.	15	15
7. Skyfall							
OT: Skyfall	12	12	12	12 A	o. A.	11	11
8. Resident Evil: Retribution							
OT: Resident Evil: Retribution	16	16	16	15	12	—	15
9. Killing Them Softly							
OT: Killing Them Softly	16	16	—	18	12	15	—
10. Der Hobbit: Eine unerwartete Reise							
OT: The Hobbit: An Unexpected Journey	12	12	12	12 A	o. A.	11	11
11. Silent Hill: Revelation							
OT: Silent Hill: Revelation	16	16	—	15	12	15	—
12. End of Watch							
OT: End of Watch	16	16	16	15	12	15	—

o. A. = ohne Altersbeschränkung
— = ungeprüft bzw. Daten lagen bei Redaktionsschluss noch nicht vor
A = Accompanied / mit erwachsener Begleitung
! = Kino muss im Aushang auf Gewalt- oder Sexszenen hinweisen
*** = mit Schnitten**

Heldenhaft gegen Cybermobbing mit den *Medienhelden*

Olaf Selg

Gehört das Thema „Cybermobbing“ in den Schulunterricht? Ohne Zweifel, denn die Schule ist der Ort, in dem viele Taten ihren Ausgang nehmen und die Beteiligten – Täter und Opfer zwischen 12 und 15 Jahren – aufeinandertreffen. Mit den *Medienhelden* liegt hierzu nun ausführliches Unterrichtsmaterial vor, das am Fachbereich Erziehungswissenschaft und Psychologie der FU Berlin erstellt und evaluiert wurde.

Die Ausgangslage ist eindeutig: Die Infrastruktur für die Nutzung digitaler Medien steht. Fast alle Haushalte in Deutschland sind online, hinzu kommt eine zunehmende Ausstattung von Kindern und Jugendlichen mit internetfähigen Mobiltelefonen.[1] Viele dieser Geräte erlauben nicht nur das Anfertigen, sondern zugleich das Verbreiten von (selbst gemachten) Fotos, Videos und Texten bzw. Textnachrichten per Mail, Chat, Twitter, SMS, MMS usw. Und wie immer, wenn etwas sinnvoll verwendet werden kann, steigt auch der negative Gebrauch: Beleidigende Texte, bloßstellende Fotos, sogenannte „Happy-Slapping“- bzw. „Fight“-Videos rund um die Uhr als dauerhafte Onlinebelagerung von Personen sind Auswüchse des Phänomens „Cybermobbing“. Lange Zeit in seiner Verbreitung unterschätzt und von Eltern und Pädagogen kaum wahrgenommen, gelangte das Thema mit der zunehmenden Popularität von Facebook und Twitter sowie den damit in Verbindung stehenden Mobbingfällen in den Fokus der Öffentlichkeit. Zusätzlich werden einzelne Ereignisse online – teilweise sensationsheischend – besonders hervorgehoben und suggerieren die Spitze eines ungeahnten Eisbergs (z. B. Selbstmorde[2], „Facebook-Mord“[3] und Twitter-Opfer[4]).

Cybermobbing in Schulen thematisieren

Mit der zunehmenden Verbreitung von Cybermobbing wird deutlich, dass das Phänomen in der Schule thematisiert werden muss. Gerade hier bietet sich einerseits die Möglichkeit zu Aufklärung und damit Prävention, andererseits aber auch zur Behebung und Aufarbeitung bestehender Konflikte. Denn oft stammen Täter und Opfer aus dem schulischen Umfeld, gehen vielleicht sogar gemeinsam in eine Klasse, da laut Autoren der *Medienhelden* die „größte Anzahl der Täter im Alterssegment von 12 bis 15 Jahren zu finden“ ist (S. 15). Dementsprechend ist das Unterrichtsmaterial ein „Programm zur Prävention von Cybermobbing sowie zur Förderung von Medienkompetenz, das sich insbesondere an Jugendliche im Alter von 12 bis 16 Jahren im Schulkontext wendet (Klassenstufe 7 bis 10)“ (S. 23). Dies ist zugleich aber ein empfindlicher Punkt bezüglich der Aufklärung und der Materialien zu Cybermobbing: Wie kann das Thema im Klassenverband quasi „neutral“ behandelt werden, wenn der Konflikt – unter der Oberfläche

oder für alle spürbar bzw. im Internet ersichtlich – schon schwelt? Hierzu sagt die *Medienhelden*-Autorin Anja Schultze-Krumbholz: „Wie die Forschungsergebnisse zur Auftretenshäufigkeit von Cybermobbing zeigen, dürfte rein statistisch gesehen jede Schulklasse Betroffene und Täter ‚beherbergen'. *Medienhelden* setzt ganz gezielt darauf, dass nicht mit dem Finger auf spezifische Personen gezeigt wird, sondern dass alle das Thema gleichermaßen und allgemein behandeln. Daher weisen wir Lehrkräfte auch immer wieder darauf hin, eben nicht die Beteiligten in den Mittelpunkt zu rücken, denn besonders Opfer würden dadurch noch einmal (im Fachjargon: sekundär) viktimisiert. Involvierte Schüler werden wahrscheinlich nicht vorbehaltlos an ein solches Programm herangehen, aber gerade darum geht es ja. Wenn Täter ihre Handlungen gerechtfertigt sehen, jedoch nun in der Klasse feststellen, dass die Klassennorm dem widerspricht, wird es eine Einstellungsänderung bewirken, und Ansichten können sich an die positive Klassennorm angleichen, was sich wiederum auf zukünftige Handlungsabsichten auswirkt. Die Lehrkraft soll hier in keiner Weise die Rolle eines Therapeuten übernehmen, sondern in akuten Fällen die Schüler an ebensolche weiterverweisen und sich im Notfall selbst Hilfe suchen, um Betroffenen zu helfen. *Medienhelden* ist eher als präventive und nicht als akute Krisenmaßnahme konzipiert."

Präventionsarbeit mit großem Anspruch

Für den Präventionsansatz bietet das Unterrichtsmanual eine Fülle an Materialien. Das ist sowohl sein Wert als eventuell auch sein Problem: Lehrkräfte (und alle anderen Personen, die die Brisanz des Themas erkannt haben und sich in die Thematik einarbeiten wollen) können dies mithilfe der *Medienhelden*, ohne dass sie sich die Informationen erst mühsam zusammensuchen müssen. Sie sollten jedoch bereit sein, sich durch ca. 140 bzw. ca. 80 Seiten Text (ausführliches „*Medienhelden*-Curriculum" bzw. „*Medienhelden*-Projekttag") und die zugehörigen 46 bzw. 19 PDFs zu arbeiten, bevor es losgehen kann. Das ist sehr optimistisch gedacht, und vom Lehreralltag aus gesehen bleibt offen, wie realistisch es ist, dass sich Lehrkräfte diese Mühe machen. Schultze-Krumbholz stellt dagegen fest: „Da *Medienhelden* sehr stark vorstrukturiert ist und bereits alle nötigen Arbeitsmaterialien enthält, setzt es voraus, dass die Lehrkräfte den jeweiligen Schritt wenigstens einmal gelesen haben, um zu wissen, was sie in der Stunde erwartet. Die Stunde selbst können sie dann jedoch Schritt für Schritt mit dem Buch durchführen. Wir denken, dass das ungefähr dem üblichen Vorbereitungsaufwand einer normalen Unterrichtsstunde entspricht. Anhand bisheriger Erfahrungen und dem Feedback von Lehrkräften in unserer Evaluation stellen die vorliegenden Inhalte und Materialien schon überarbeitete Versionen dar, aus denen zu aufwendige Vorbereitungen und zu komplizierte Übungen entfernt wurden bzw. bei zu knapp bemessenem Zeitrahmen nun mehr Zeit eingeräumt wird. Der Projekttag ist zudem bereits eine Version für Schulen und Lehrkräfte, deren Bedingungen es nicht erlauben, das Curriculum in seinem vollen Umfang durchzuführen."

Die Autoren bieten mit ihrem Kooperationspartner Weißer Ring e. V. auch ein Schulungsprogramm an, in dem Mitarbeiter ausgebildet werden, den Projekttag an Schulen anzuleiten. Natürlich stellt das Material nicht nur gewisse Ansprüche an die Lehrkräfte, sondern auch an die Schülerinnen und Schüler, wie Schultze-Krumbholz anmerkt: „Derzeit empfehlen wir das Programm nur für sogenannte Regelschulklassen, also Haupt-, Realschul-, Gymnasialklassen, Berufsschüler u. Ä., da noch keinerlei Erkenntnisse zur Wirksamkeit in Sonder-, Förder- oder heilpädagogischen Kontexten vorliegen und diese unserer Meinung nach auch anderer Trainingsmethoden und Übungen bedürfen. Leider ist das Material in seiner Komplexität nicht für Förder- bzw. Sonderschüler geeignet und kann derzeit auch nicht für diese konzipiert werden, da das entsprechende Förderprogramm der Europäischen Kommission, in dem die *Medienhelden* entstanden sind, Anfang 2012 ausgelaufen ist." Bei der aktuellen Forderung nach „Inklusion" bleibt zu hoffen, dass sich hier bald eine Möglichkeit ergibt.

Teil I: Vermittlung von Basiswissen

Im ersten Teil der *Medienhelden* werden Grundlagen zum Umgang mit der Thematik dargestellt. Ausgegangen wird von einer griffigen Definition in Anlehnung an das traditionelle Schulhofmobbing: „Cybermobbing ist demnach ein aggressives Verhalten einer oder

Anmerkungen:

1
Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, MPFS (Hrsg.): JIM 2012. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart 2012. Hier S. 6 ff.: „Geräte-Ausstattung im Haushalt 2012" und „Gerätebesitz Jugendlicher 2012"

2
Beispiele:
welt.de, 2009: *Britin begeht Selbstmord nach Facebook-Mobbing*. Abrufbar unter: http://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article4588519/Britin-begeht-Selbstmord-nach-Facebook-Mobbing.html;
spiegel.de, 2010: *Cyber-Mobber sollen Studenten in den Selbstmord getrieben haben*. Abrufbar unter: http://www.spiegel.de/panorama/justiz/sex-video-im-web-cyber-mobber-sollen-studenten-in-den-selbstmord-getrieben-haben-a-720489.html;
express.de, 2011: *Auf Facebook gemobbt – Selbstmord!* Abrufbar unter: http://www.express.de/panorama/auf-facebook-gemobbt---selbstmord-,2192,7190202.html;
focus.de, 2012: *Ein Klick kann Opfer in den Suizid treiben*. Abrufbar unter: https://www.focus.de/schule/schule/psychologie/psychoterror/tid-27712/tatort-internet-facebook-veraendert-die-qualitaet-des-mobbings_aid_839182.html

3
spiegel.de, 2012: *„Facebook-Mord" in Arnheim. Auftraggeber soll für fünf Jahre in Haft*. Abrufbar unter: http://www.spiegel.de/panorama/justiz/facebook-mord-in-arnheim-auftraggeber-soll-fuenf-jahre-in-haft-a-864133.html

4
rp-online.de, 2009: *Wie Hans-Martin zu „Hassmartin" wurde*. Abrufbar unter: http://www.rp-online.de/gesellschaft/fernsehen/wie-hans-martin-zu-hassmartin-wurde-1.2014129;
faz-community.faz.net, 2009: *Schlag den Raab: Wie man eine halbe Million er- und alle Sympathien verspielt.* Abrufbar unter: http://faz-community.faz.net/blogs/fernsehblog/archive/2009/09/13/schlag-den-raab-wie-man-eine-halbe-million-er-und-alle-sympathien-verspielt.aspx

mehrerer Personen gegenüber einer anderen Person. Dabei liegt eine Schädigungsabsicht vor, das Verhalten findet wiederholt statt, und der Betroffene kann sich nur schwer wehren. Bei Cybermobbing werden Personen mittels moderner Kommunikationsmedien beleidigt, bedroht, bloßgestellt oder belästigt" (S. 12). Synonyme für Cybermobbing sind „Cyberbullying, Internetmobbing, Cyber-Aggression" (S. 10), seine diversen Erscheinungsformen wie „Flaming", „Cyberstalking" oder „Photoshopping" werden ebenfalls kurz und verständlich erläutert.

Skizziert wird anschließend die Notwendigkeit zum Gegensteuern („Wie oft tritt Cybermobbing auf?"), sodass die thematische Relevanz aufgezeigt, aber nicht alarmistisch übertrieben wird, wenn es z. B. heißt, dass „in Deutschland die Spanne der Auftretenshäufigkeiten in den durchgeführten Studien recht hoch [ist] und von 3 % bis 43 % für Opfer und von 8 % bis 34 % für Täter" reicht und „eigene Studien […] zeigten, dass rund 20 % der befragten SchülerInnen der Klassenstufen 7 bis 10 in Cybermobbing involviert waren" (S. 14). Die recht unterschiedliche Spannbreite der Prozentzahlen belegt zugleich, dass weiterhin ein erhöhter Forschungsbedarf in der Erfassung des Phänomens besteht, wobei die Autoren der *Medienhelden* hier selbst intensive Grundlagenforschung betreiben und betrieben haben.

Erläuterungen zu „Rollenverteilung", „Geschlechter- und Altersunterschiede[n]", „Merkmale[n] von Tätern und Betroffenen" sowie „Folgen von Cybermobbing" auch für „die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen" runden den thematischen Einstieg ab. Ein „Exkurs" zu „neuen Medien" und „Web 2.0" dürfte einerseits den Lehrkräften einen hinreichenden Überblick über die Vielzahl möglicher Internetanwendungen geben, mit deren Hilfe Mobbing transportiert wird – und andererseits vielleicht zugleich eine Reihe von Fragen in der praktischen Anwendung dieser Möglichkeiten aufwerfen, die in den kurzen Texten nicht gelöst werden können. Es bleibt offen, ob so bestehende Hemmschwellen für die Befassung mit dem Thema auf- oder abgebaut werden, wobei die Autorin Schultze-Krumbholz auf die mit großer Resonanz angebotenen Schulungen verweist: „In den *Medienhelden*-Schulungen wird die Hemmschwelle auf jeden Fall abgebaut, da hier auch

Raum für Fragen und Probleme sowie praktische Übungen zur Verfügung steht".[5]

Teil II: Durchführung in zwei Varianten

Die Lehrkraft hat die Wahl zwischen zwei „Manualen": 1. Das ausführliche „*Medienhelden*-Curriculum" besteht aus sieben Modulen mit 15 Schritten und erfordert einen Zeitaufwand von je 45 bis 90 Minuten (plus Elternabend). 2. Der „*Medienhelden*-Projekttag" besteht aus vier Themenblöcken, für die jeweils zwei Schulstunden vorgesehen sind. Gefördert wird so das Wissen um Cybermobbing und eine Sensibilisierung für die Wirkungen insbesondere auf die Betroffenen (z. B. Thematisierung von „Cybermobbing-Erlebnisse[n]" und „Gefühle[n] in einer Cybermobbing-Situation"), aber ebenfalls werden natürlich mögliche Auswege (z. B. „Handlungsmöglichkeiten in einer Cybermobbing-Situation", „Grundstrategien gegen Cyber-Täter") aufgezeigt.

So wird nachvollziehbar, dass das Thema eine Relevanz und Komplexität besitzt, die nicht in der kurzen Zeit etwa einer schulischen Doppelstunde bewältigt werden kann. Der Vorteil der Langversion liegt sicherlich in der Vielfalt der Methoden zur Intensivierung der Auseinandersetzung mit dem Thema (u. a. verschiedene Formen von Reflexion, Gesprächsrunden, Plenumsdiskussionen, Gruppenarbeiten und Rollenspielen) und dem integrierten Ziel der Gestaltung eines Elternabends, was als Motivationsanreiz für die Schülerinnen und Schüler wichtig sein könnte. Noch wesentlicher aber ist überhaupt der Gedanke der Einbeziehung der Eltern, denn diese sollten bei der Bewältigung von Cybermobbing nicht außen vor bleiben, insbesondere um zu wissen, was sie unternehmen sollten, wenn ihr Kind Täter oder Opfer ist.

Bei der kürzeren Projekttag-Variante ist eine Einbeziehung der Eltern nicht angedacht und wohl auch eher schwierig; gleichwohl könnte auch der Projekttag mit einer Ergebnispräsentation für die Eltern abschließen.

Angesichts der Fülle von Stoff und Materialien, die jetzt schon im Schulalltag zu bewältigen sind, erscheint der Projekttag als zunächst praxisrelevantere Variante der beiden Manuale. Er könnte zudem auch auf vier Doppelstunden einer Woche (oder im Ablauf von vier Wochen) aufgeteilt werden, sodass die Lehrkräfte hier auch – wie in der Curriculum-Variante – Hausaufgaben stellen könnten (z. B. Reflexion über einzelne Inhalte). Diese Überlegungen zeigen natürlich: Ob und wie die Lehrkräfte im Einzelfall das Material im Unterricht einsetzen und variieren, bleibt letztendlich ihnen überlassen, und es scheinen mehr Kombinationen möglich als die hier genannten. Dies ist zugleich ein weiterer Vorteil des Materials: Neben den vorgeplanten Wegen können selbstverständlich weitere Alternativen beschritten werden. Die Vorschläge in den *Medienhelden* sind hierbei wichtige Orientierungshilfen.

Sollte das Curriculum eingesetzt werden, findet also ein kleinschrittiger Versuch der Sensibilisierung und „Perspektivübernahme" der Schülerinnen und Schüler von Täter- und Opferrolle statt. Ob dieser Weg auch erfolgreich ist, kann natürlich nicht vorausgesagt werden. Die Autoren stützen ihr Programm auf eine Evaluationsstudie mit fast 900 Berliner Schülern und 15 Lehrkräften. Die Ergebnisse der Abschlussbefragung belegen laut Schultze-Krumbholz „die Wirksamkeit der *Medienhelden*", feststellbar sei „ein Rückgang von Cybermobbing sowie eine Verbesserung sozialer Kompetenzen und allgemeinen Wohlbefindens"[6] – eindeutig ein großer Schritt in die richtige Richtung.

5
Termine und Informationen zu den Schulungen und zum Projekt finden sich auf der Projekt-Webseite www.medienhelden-projekt.de sowie auf der Partner-Webseite www.medienhelden.stravio.de.

6
Ergebnisse dazu finden sich im Band und online unter: http://www.ewi-psy.fu-berlin.de/einrichtungen/arbeitsbereiche/entwicklungswissenschaft/Medienhelden__Daphne_III_/3__Ver__ffentlichungen___Presseberichte/index.html

Literatur:

Schultze-Krumbholz, A./Zagorscak, P./Siebenbrock, A./Scheithauer, H.: *Medienhelden. Unterrichtsmanual zur Förderung von Medienkompetenz und Prävention von Cybermobbing*. Mit zahlr. Vorlagen u. Arbeitsblättern auf CD-ROM. München 2012: Ernst Reinhardt Verlag. 181 Seiten, 39,90 Euro

Dr. Olaf Selg hat Literatur- und Medienwissenschaft sowie Kunstgeschichte studiert. Er ist freier Publizist und engagiert sich u. a. in der Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM) für die Einbeziehung der neuen Medien in die pädagogische Praxis.

Spannung

Warum wir Medieninhalte interessant finden

James Bonds *Skyfall*, Walt Disneys *König der Löwen*, das EM-Halbfinale 2012 Deutschland gegen Italien, Hitchcocks *Psycho* oder die Finalrunde einer Castingshow – all diese Medienereignisse haben etwas gemeinsam: Sie sind spannend. Sowohl für Erwachsene als auch für Kinder ist das Erleben von Spannung ein zentrales Motiv für die Nutzung von Unterhaltungsmedien (S. 42). Unsere Mediensozialisation und die Genrepräferenzen bestimmen mit, was wir als spannend empfinden (S. 25).

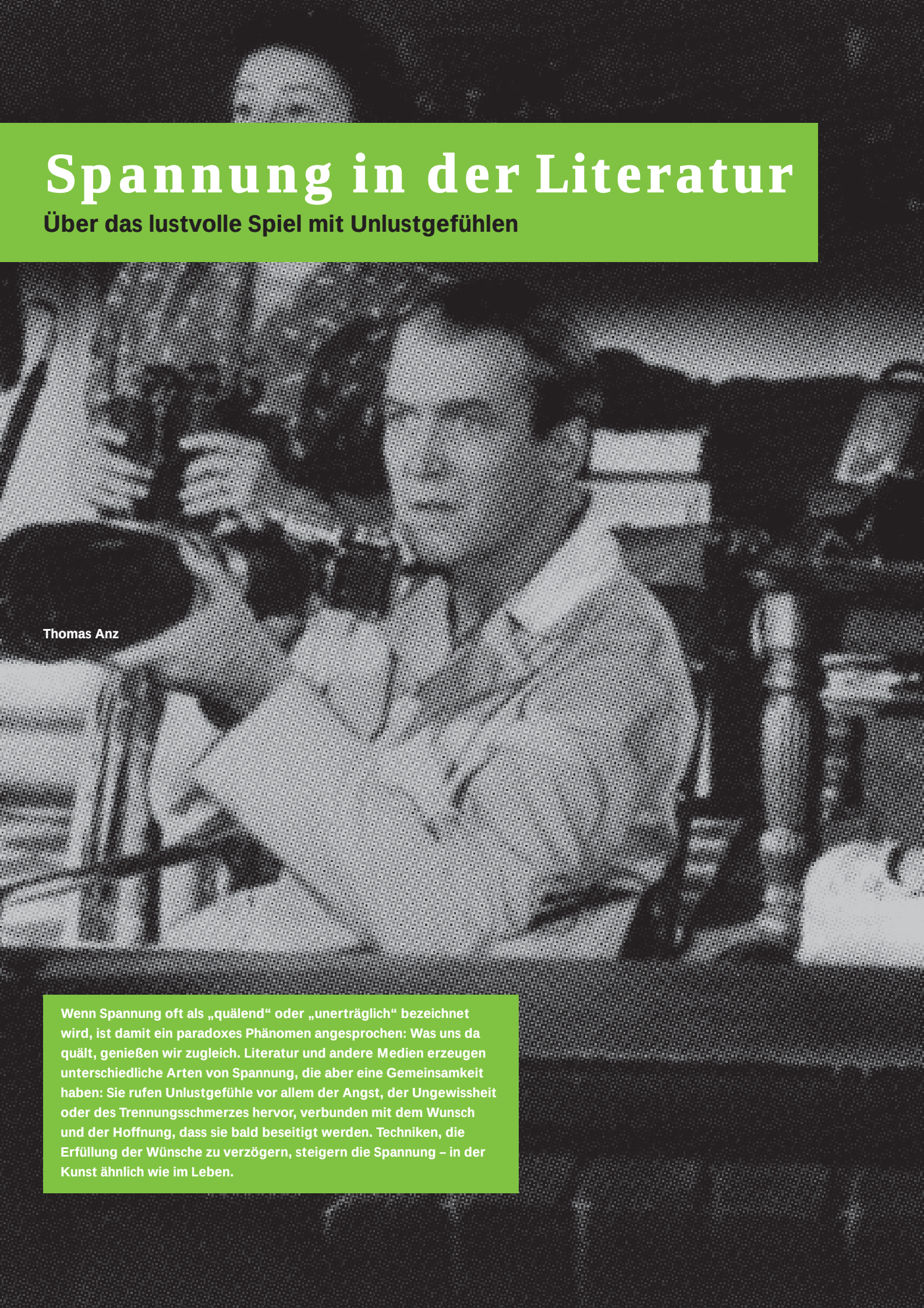
Das Wort „Spannung" leitet sich vom lateinischen „suspendere" ab, was so viel wie „in Unsicherheit schweben" bedeutet. Bezogen auf unser Film- oder Fernseherlebnis heißt das: Wir befinden uns in Unsicherheit ob des möglichen Ausgangs eines Ereignisses und schweben auf der emotionalen Ebene zwischen Hoffen und Bangen (S. 43). Wird der Werbefachmann Roger Thornhill (Cary Grant) in Hitchcocks *Der unsichtbare Dritte* dem tödlichen Insektenvernichtungsmittel, mit dem er aus einem Flugzeug heraus angegriffen wird, entkommen können oder nicht? Nur wer sich in die Lage der Protagonisten hineinfühlen oder -versetzen kann, empfindet den Fortlauf einer Geschichte als spannend. Wer für die Figur emotional Partei ergreift und sich sogar mit ihr identifiziert, für den ist es fast so, als würde er die gezeigte Geschichte selbst erleben. Dies gilt für den Film *Der König der Löwen* genauso wie für ein Fußballspiel. Nimmt die Handlung schließlich für den oder die Protagonisten ein gutes Ende, so schwindet unsere Anspannung. Je größer sie war, desto befriedigender und angenehmer ist schließlich auch die darauf folgende Entspannung.

***tv diskurs* beschäftigt sich im aktuellen Titelthema mit verschiedenen Aspekten des Phänomens „Spannung": Wie entsteht Spannung überhaupt? Welche Spannungselemente finden sich bereits in der klassischen Literatur? Wie kann Filmmusik Spannung erzeugen? Welche Techniken wandte Alfred Hitchcock, der „Master of suspense", in seinen Filmen an, um Spannung zu erzeugen? Wie erleben Kinder Spannung und welche Faktoren spielen dabei eine Rolle? Wann verwandelt sich das Gefühl von Spannung in Angst? Gibt es eine geschlechterspezifische Spannungswahrnehmung? Der Krimi – ein Genre, das über Generationen ein Garant für spannende Unterhaltung war –, schafft er es heute noch, uns vor der Mattscheibe zu halten?**

Spannung in der Literatur

Über das lustvolle Spiel mit Unlustgefühlen

Thomas Anz



Wenn Spannung oft als „quälend“ oder „unerträglich“ bezeichnet wird, ist damit ein paradoxes Phänomen angesprochen: Was uns da quält, genießen wir zugleich. Literatur und andere Medien erzeugen unterschiedliche Arten von Spannung, die aber eine Gemeinsamkeit haben: Sie rufen Unlustgefühle vor allem der Angst, der Ungewissheit oder des Trennungsschmerzes hervor, verbunden mit dem Wunsch und der Hoffnung, dass sie bald beseitigt werden. Techniken, die Erfüllung der Wünsche zu verzögern, steigern die Spannung – in der Kunst ähnlich wie im Leben.

Furcht und Hoffnung

„Er weiß auf die Folter zu spannen – und es fertigzubringen, daß wir's ihm danken." Mit diesem Satz beschrieb Thomas Mann die Spannung in Heinrich von Kleists Erzählungen, um sie den amerikanischen Lesern zu empfehlen. Ein merkwürdiges Phänomen ist da angedeutet: Wir haben zu danken, weil wir offensichtlich Lust empfinden, auf die Folter gespannt zu werden. Darin gleicht die Lust an der Spannung der Angstlust. Auch sie ist eine Mischung von negativen und positiven Gefühlen. Und oft ist das der Spannung beigemischte Gefühl der Unlust ebenfalls das der Angst. „Besorgnis, Schrecken, das Grauen vor dem Rätselhaften" sind, so Thomas Mann, für die Spannung in Kleists Erzählungen kennzeichnend.

Rhetorik- und Poetik-Lehrbücher haben „Spannung" schon lange als ein Spiel mit der Furcht (metus) des Rezipienten begriffen – und zugleich als Spiel mit der Hoffnung (spes). Im extremen, doch in der Literatur überaus beliebten, weil mit großer Zuverlässigkeit wirksamen Fall geht es um die Furcht vor dem Tod und um die Hoffnung, bedrohliche Situationen zu überleben. Wir fürchten uns mit oder sorgen uns um Hänsel und Gretel im dunklen Wald und bei der bösen Hexe, hoffen aber, dass sie den Gefahren entgehen.

Das spannende Spiel mit Ungewissheiten

Spannung kommt allerdings durchaus ohne lebensbedrohliche Situationen aus. Als spannend werden Vorstellungen von Situationen und Ereignisse bereits dann empfunden, wenn man nicht genau weiß, aber geradezu begierig wissen will, wie es in der Zukunft weitergeht oder wie sich ein vergangenes, dunkles, geheimnisvolles Geschehen wirklich abgespielt hat. Andeutungen oder Vorausdeutungen stimulieren den Rezipienten dazu, Vermutungen über zukünftige oder vergangene Ereignisse anzustellen und erfahren zu wollen, ob sie richtig oder falsch waren. Dem entsprechen literaturwissenschaftliche Versuche, verschiedene Arten von Spannung zu unterscheiden. So haben Untersuchungen zum Kriminalroman von Jochen Vogt der „Zukunftsspannung, die auf den Fortgang und auf den Ausgang einer angelaufenen Ereigniskette gerichtet ist" (dominant in „Thrillern"), die „Geheimnis- oder Rätselspannung" gegenübergestellt, „die sich auf bereits geschehene, aber dem Leser in ihren wichtigsten Umständen noch nicht bekannte Ereignisse bezieht" (dominant im Detektivroman). Und Bertolt Brecht hatte bereits in den 1930er-Jahren die Gegensätze zwischen dem aristotelischen und dem epischen Theater auch im Hinblick auf die unterschiedlichen Arten der Spannung beschrieben: der „Spannung auf den Ausgang" und der „Spannung auf den Gang" der Handlung.

Was Brecht damit meinte, lässt sich gut an den Novellen Boccaccios illustrieren. Im *Decamerone* wird die „Spannung auf den Ausgang" dadurch verhindert, dass zu jedem der zehn Tage, an denen die Geschichten erzählt werden, ein Handlungsmuster angekündigt wird und jeder Novelle eine Skizze des erzählten Geschehens vorangestellt ist. Am vierten Tag beispielsweise „wird von dem traurigen Ende einiger Liebender erzählt". Und was sich da die sieben Damen und drei Herren während der großen Pest im Jahr 1348 auf dem Landgut bei Florenz erzählen, kündigt dann jeweils etwas genauer ein Satz wie der folgende an: „Tancredi, Fürst von Salerno, tötet den Geliebten seiner Tochter und schickt ihr sein Herz in einer goldenen Schale; sie schüttet vergiftetes Wasser darüber und trinkt es und stirbt also." Man liest diese Novellen also nicht mit gespannter Erwartung auf den Ausgang der Handlung, die Spannung beschränkt sich vielmehr darauf, dass man wissen will, wie es im Detail zu diesem Ausgang kommt. Das literarische Spannungspotenzial scheint damit zwar reduziert zu sein, doch setzt diese mildere Art der „Spannung auf den Gang der Handlung" andere Lesegenüsse frei, die durch eine Übermacht der Spannung auf den Ausgang allzu sehr an den Rand gedrängt werden kann.

»Als spannend werden Vorstellungen von Situationen und Ereignisse bereits dann empfunden, wenn man nicht genau weiß, aber geradezu begierig wissen will, wie es in der Zukunft weitergeht oder wie sich ein vergangenes, dunkles, geheimnisvolles Geschehen wirklich abgespielt hat.«

Spannung kann jedenfalls beim Lesen auch dann entstehen, wenn man bereits weiß, wie das dargestellte Geschehen endet. Die zahllosen Bearbeitungen mythischer Stoffe setzen bei den Rezipienten die Kenntnis vom Ausgang der Handlung voraus. Das Gleiche gilt für jede Inszenierung eines bekannten Dramentextes, aber auch für jede Lektüre eines Textes, den man schon einmal gelesen hat. Und bereits die Kenntnis der Gesetzmäßigkeiten der Gattung lässt den Zuschauer einer Tragödie nicht im Ungewissen darüber, dass der Held sterben muss, gibt dem Leser des Kriminalromans von Anfang an die Sicherheit, dass der Verbrecher überführt wird und der Detektiv oder Kommissar alle Gefahren übersteht. Dennoch bleibt bei diesen vorgegebenen Gewissheiten noch viel Raum für spannungsvolle Ungewissheiten.

Spannung und unerfüllte Wünsche

Gefährliche Situationen und Informationsunsicherheiten haben eines gemeinsam: Sie sind mit Unlustgefühlen verbunden, die den Wunsch erzeugen, sie zu beseitigen. Grundlegend für die Erzeugung von Spannung ist vielfach, dass wir als Leser oder Zuschauer mit den Wünschen oder Zielen von Figuren konfrontiert werden, die uns sympathisch sind und für die wir in Konfliktsituationen Partei ergreifen, dass die Erfüllung dieser Wünsche oder das Erreichen der Ziele auf Hindernisse stößt und länger auf sich warten lässt. Rätsel (wie im Detektivroman), Wetten (wie in Goethes *Faust*), Wettkämpfe oder Streitigkeiten mit ungewissem Ausgang werden in der Literatur mit einer ähnlichen Spannungsdramaturgie inszeniert wie in vielen Fernsehformaten. Und wie in allen Unterhaltungsmedien und im realen Leben wird in der Literatur die Kunst gepflegt, Wünsche dadurch zu intensivieren, dass man ihre dann umso lustvollere Befriedigung künstlich verzögert.

Thomas Mann hat das in den *Buddenbrooks* am Beispiel der Musik veranschaulicht und dabei die Ähnlichkeit ästhetischer und erotischer Spannungskunst hervorgehoben. Hanno hat hier eine kleine musikalische „Phantasie“ komponiert und spielt sie an seinem achten Geburtstag vor. Den Schluss liebt er besonders: Ein leiser e-Moll-Akkord „wuchs, er nahm zu, er schwoll langsam, langsam an, im forte zog Hanno das dissonierende, zur Grundtonart leitende cis herzu, und während die Stradivari wogend und klingend auch dieses cis umrauschte, steigerte er die Dissonanz mit aller seiner Kraft bis zum fortissimo. Er verweigerte sich die Auflösung, er enthielt sie sich und den Hörern vor. Was würde sie sein, diese Auflösung, dieses entzückende und befreite Hineinsinken in H-Dur? Ein Glück ohnegleichen, eine Genugtuung von überschwenglicher Süßigkeit. Der Friede! Die Seligkeit! Das Himmelreich! … Noch nicht … noch nicht! Noch einen Augenblick des Aufschubs, der Verzögerung, der Spannung, die unerträglich werden mußte, damit die Befriedigung desto köstlicher sei … Noch ein letztes, allerletztes Auskosten dieser drängenden und treibenden Sehnsucht, dieser Begierde des ganzen Wesens, dieser äußersten und krampfhaften Anspannung des Willens, der sich dennoch die Erfüllung und Erlösung noch verweigerte, weil er wußte: Das Glück ist nur ein Augenblick …“. Und „dann war die Wonne nicht mehr zurückzuhalten. Sie kam, kam über ihn, und er wehrte ihr nicht länger. Seine Muskeln spannten sich ab, ermattet und überwältigt sank sein Kopf auf die Schulter nieder, seine Augen schlossen sich, und ein wehmütiges, fast schmerzliches Lächeln unaussprechlicher Beseligung umspielte seinen Mund“.

Eine Bedingung dafür, dass ein Zustand der Unlust als Lust empfunden werden kann, dass eine angespannte Situation belebenden „Eustress“ und nicht nur belastenden „Disstress“ erzeugt, ist in der Regel die hohe Wahrscheinlichkeit, dass der Zustand der Unlust nach absehbarer Zeit aufgehoben wird und in einen (zumindest vorübergehenden) Zustand der Lust umschlägt. In die Phase der Unlust mischt sich die Vorfreude auf deren Aufhebung.

»Grundlegend für die Erzeugung von Spannung ist vielfach, dass wir als Leser oder Zuschauer mit den Wünschen oder Zielen von Figuren konfrontiert werden, die uns sympathisch sind und für die wir in Konfliktsituationen Partei ergreifen, dass die Erfüllung dieser Wünsche oder das Erreichen der Ziele auf Hindernisse stößt und länger auf sich warten lässt.«

Spannung durch Trennung

Eine ungemein beliebte Art, Spannung zu erzeugen, ist die Inszenierung von Trennungen. In *Das Erdbeben in Chili* trennt Kleist zunächst zwei, die sich lieben und die schon durch die Anfangsbuchstaben ihrer Namen zusammengehören: Jeronimo und Josephe. Die Gesetze des Vaters und der Kirche unterbinden die weitere Vereinigung beider. Der Tod soll sie endgültig scheiden. Da stürzt das Erdbeben wie eine Revolution alle Verhältnisse um und bewirkt, dass die Liebenden in einer paradiesischen Szenerie wieder glücklich vereint sein dürfen. Auch aus diesem Paradies werden sie wieder vertrieben. Damit greift Kleist auf eine Urszene mythischer und literarischer Trennungsgeschichten zurück.

Die Trennung des Odysseus von seiner Heimat und seiner Frau hält Homers *Odyssee* in spannungsvoller Bewegung. Die „Heimkehr eines lange fern von der Heimat und der Familie gewesenen Mannes", so steht es in einem Lexikon literarischer Motive unter dem Stichwort „Heimkehrer", „ist eine der spannungsgeladenen Grundsituationen, die sich immer wieder ereignen und die Anteilnahme der Miterlebenden auf sich lenken". Zahlreiche Trennungsgeschichten verdanken ihre ungeheure Attraktivität auch der Lust an der Spannung. Liebesromane und -geschichten sind unendliche Variationen von Trennungsgeschichten.

In seinem zuerst 1939 in Paris erschienenen Buch *Die Liebe und das Abendland* bemerkt der Schweizer Kulturhistoriker Denis de Rougemont: „Die glückliche Liebe hat in der abendländischen Kultur keine Geschichte." Und im Blick auf den *Tristan*-Mythos: „Was ist also der wahre Gegenstand der Legende? Die Trennung der Liebenden? Ja, aber im Namen der Leidenschaft und um der Liebe zu eben der Liebe willen, die sie quält, um sie zu erheben, sie zu verklären – auf Kosten ihres Glücks und selbst ihres Lebens". Nicht jedoch auf Kosten der Spannungslust am Text. „Keines der Hindernisse, auf das sie treffen, ist, objektiv gesehen, unüberwindlich, und doch verzichten sie jedes Mal auf den Versuch, es zu überwinden. Sie verpassen sozusagen keine Gelegenheit, sich voneinander zu trennen. Ist kein Hindernis da, so erfinden sie eines: das blanke Schwert, Tristans Heirat. Sie erfinden diese Hindernisse wie zu ihrem Vergnügen, obwohl sie darunter leiden. Tun sie es also um des Vergnügens des Dichters und des Lesers willen?"

Rougemont scheint hier zu ahnen, dass die unglückliche Liebesgeschichte nicht als Beleg für seine kulturpessimistischen Verdikte über den Verfall abendländischer Ehemoral taugt, sondern literarischen Gesetzen des Vergnügens an der Spannung folgt. Künstlich und kalkuliert stimulieren literarische Texte Trennungsleid und damit zugleich das Begehren nach lustvoller Vereinigung. Da Lust keine Ewigkeit kennt, muss der Text abbrechen, wo er sein Maximum an lustvoller Entspannung erreicht. Die Hochzeit, nicht nur in der Komödie, ist ein klassisches Mittel der Spannungsauflösung, aber auch der Tod – zuweilen beides zugleich. Im Phantasma des Liebestodes versuchen Texte zuweilen, so etwas wie eine ewige Vereinigungslust zu versprechen, sie selbst jedoch müssen hier enden – wie Goethes Roman *Die Wahlverwandtschaften*, der nach vielen inszenierten Trennungen mit den Worten schließt: „So ruhen die Liebenden nebeneinander. Friede schwebt über ihrer Stätte, heitere, verwandte Engelsbilder schauen vom Gewölbe auf sie herab, und welch ein freundlicher Augenblick wird es sein, wenn sie dereinst wieder zusammen erwachen."

Entspannende Wiedervereinigungen der Getrennten sind in der modernen Literatur allerdings selten geworden. Nicht die Auflösung, sondern die Aufrechterhaltung der Spannung über das Textende hinaus erscheint der modernen Ästhetik angemessener. Dem entspricht die Einsicht, dass die andauernde harmonische Vereinigung des Getrennten mit dem Tod eng assoziiert ist. Das spannungslose ist ein totes Kunstwerk. Dauerhafte Entspannung ist nur in tödlicher Ruhe zu haben. Spannung hingegen bedeutet Leben. Die Lust an der Spannung ist mithin auch eine Lust am Leben.

Weiterführende Literatur:

Anz, T.:
Literatur und Lust. Glück und Unglück beim Lesen. München 2002

Anz, T.:
Spannung – eine exemplarische Herausforderung der Emotionsforschung. Aus Anlass einiger Neuerscheinungen zu einem wissenschaftlich lange ignorierten Phänomen. In: literaturkritik.de, 5/2010, S. 16–45

Irsigler, I./Jürgensen, C./Langer, D. (Hrsg.):
Zwischen Text und Leser. Studien zu Begriff, Geschichte und Funktion literarischer Spannung. München 2008

Junkerjürgen, R.:
Spannung. Narrative Verfahrensweisen der Leseraktivierung. Eine Studie am Beispiel der Reiseromane von Jules Verne. Frankfurt am Main 2002

Mellmann, K.:
Vorschlag zu einer emotionspsychologischen Bestimmung von ‚Spannung'. In: K. Eibl/K. Mellmann/R. Zymner (Hrsg.): Im Rücken der Kulturen (Poetogenesis 5). Paderborn 2007, S. 241–268

Vorderer, P.:
„Spannend ist, wenn's spannend ist". Zum Stand der (psychologischen) Spannungsforschung. In: Rundfunk und Fernsehen, 42/1994/3, S. 323–339

Dr. Thomas Anz ist Professor für Neuere deutsche Literatur an der Universität Marburg und Leiter des TransMIT-Zentrums für Literaturvermittlung in den Medien, in dem von ihm die Zeitschrift „literaturkritik.de" herausgegeben wird.

»In die Phase der Unlust mischt sich die Vorfreude auf deren Aufhebung.«

Das Phänomen „Spannung“

Die Sicht des Ingenieurs

Matthias Klausing

Was ist elektrische Spannung und wie wird sie erzeugt?

Die elektrische Spannung ist die Potenzialdifferenz zwischen zwei Punkten (Polen) im elektrischen Feld. Das Formelzeichen der Spannung ist das U; als Maßeinheit wird das Volt (V), benannt nach dem Physiker Alessandro Volta, verwendet. Damit eine Spannung auftritt, müssen die mit unterschiedlichen Vorzeichen behafteten elektrischen Ladungen Q durch Energiezufuhr W getrennt werden.

Es gilt:

$$U = \frac{W}{Q}$$

An einem Pol einer Spannungsquelle herrscht Elektronenüberschuss, an dem anderen Mangel. Werden die beiden Pole durch einen elektrischen Leiter verbunden, bewegen sich die Ladungsträger (Elektronen) durch den Leiter, um den Potenzialunterschied auszugleichen.

Die Spannungsquelle kann man mit einer Pumpe im Wasserkreislauf vergleichen. Der Druck, den die Wasserpumpe erzeugt, sorgt dafür, dass das Wasser bei geöffnetem Ventil durch die Leitung fließt und z. B. eine Turbine antreibt. Der Wasserstrom ist mit dem elektrischen Strom I, das Ventil mit dem Schalter, der den Stromkreis schließt, und die Turbine mit dem elektrischen Verbraucher (z. B. Glühlampe) vergleichbar. Nach dem Verbrauch fällt der Wasserdruck ab, vergleichbar mit dem Spannungsabfall an einem elektrischen Verbraucher.

In jedem Leiter wird der elektrische Strom durch Widerstände R behindert. Der Spannungsabfall U ist zu dem fließenden Strom proportional.

Es gilt:

$$U = 1 \times R$$

Auf welche Art wird elektrische Spannung erzeugt?

Es gibt ganz unterschiedliche Arten, elektrische Spannung zu erzeugen. Die Solarzelle nutzt den inneren Fotoeffekt, bei Batterien wird der Elektronenaustausch durch chemische Reaktionen hervorgerufen. Auch durch Reibung, z. B. in einer Gewitterwolke, kann eine Ladungsträgertrennung erfolgen. Die wichtigste Art der Erzeugung ist die Induktion in Leitern. Wird ein Leiter in einem Magnetfeld bewegt, wird Spannung induziert (Lorentzkraft). Dieses Prinzip wird bei allen Kraftwerksgeneratoren genutzt. Die Generatoren bestehen aus zwei Hauptelementen: dem Ständer und dem Läufer. Der Läufer wird z. B. von einer Dampf- oder Gasturbine gedreht. Das nötige Magnetfeld wird von der Erregerwicklung des Läufers erzeugt. Diese Wicklung benötigt eine Stromzufuhr. Durch das rotierende Magnetfeld wird eine dreiphasige Wechselspannung in den Leitern der Ständerentwicklung induziert. Durch Regelung des Stroms in der Erregerwicklung wird die Ständerspannung verändert.

Matthias Klausing ist Diplom-Ingenieur für Elektrotechnik und arbeitet als Systemtester für Schutzgeräte bei der Siemens AG.

Das Phänomen „Spannung“

Die Sicht der Psychologin

Anja Benesch

Wie wird Spannung aufgebaut?

Spannung kann durch äußere Einflüsse, Emotionen oder eine bestimmte Grundstimmung entstehen, wobei die drei Faktoren natürlich auch zusammenspielen können. Sie zeichnet sich durch eine Haltung gespannter Erwartung aus und steht immer im Zusammenhang mit unserer Prognose bezüglich einer Situation, einem Ereignis oder der Zukunft ganz allgemein. Spannung kann einerseits durch Angst, Unsicherheit oder bestimmte Befürchtungen bedingt sein, z. B. wenn unmittelbar vor uns ein Unfall passiert. Andererseits kann auch eine hohe Motivation oder (Vor-)Freude Spannung auslösen, z. B. wenn wir morgen heiraten.

Wie äußert sich Spannung?

Generell geht Spannung mit einer hohen Aktivität des Nervensystems einher. Der menschliche Organismus stellt dabei Kräfte bereit, um z. B. auf Gefahr reagieren und Leistung erbringen zu können. Wir unterscheiden zwischen psychischen und physiologischen Reaktionen. So erlebt ein Schauspieler vor seinem Bühnenauftritt Anspannung in Form von Lampenfieber, er konzentriert sich auf das Wesentliche und blendet alle störenden und ablenkenden Umweltinformationen aus, was ihm im besten Fall hilft, eine gute Performance abzuliefern. Bei einem Menschen mit Prüfungsangst kann eine ganz ähnliche Situation – die Zeit kurz vor der mündlichen Prüfung – eine Reihe körperlicher Reaktionen wie Schweißausbrüche, Herzrasen, Mundtrockenheit und ein Engegefühl in der Brust auslösen, die als sehr unangenehm erlebt werden und in der Prüfungssituation selbst zu einem Blackout mit Sprechblockade führen können. Spannung kann also als positiver Stress (Eustress) und negativer Stress (Disstress) wahrgenommen werden. Dabei spielt es eine große Rolle, wie wir bewerten, was wir wahrnehmen. Messbar ist Spannung z. B. über die Puls- oder Atemfrequenz sowie über den Blutdruck.

Wie wird Spannung wieder abgebaut oder aufgelöst?

Auf der psychischen und physiologischen Ebene kann eine starke Anspannung nicht dauerhaft aufrechterhalten werden. Es ist eine Frage der Zeit, bis sie von alleine wieder abnimmt. In der heutigen Zeit spricht man jedoch viel von „Dauerstress“ und einer Grundanspannung, die sich aufgebaut hat und die Menschen begleitet. Hier spielen chronische und akute Belastungen und unser Umgang damit eine wichtige Rolle. Langfristig kann eine hohe psychische Spannung mit körperlicher Verspannung einhergehen und zu verschiedenen körperlichen und psychischen Erkrankungen wie Depression führen. Zum Spannungsabbau ist es daher hilfreich, unseren eigenen Umgang mit Belastungen zu überprüfen und Situationen neu zu bewerten. In Bezug auf körperliche Anspannung kann ein Abbau über sportliche Betätigung erfolgen. Hilfreich ist auch die regelmäßige Durchführung eines Entspannungsverfahrens wie Progressive Muskelentspannung, Autogenes Training oder das Erlernen von bewusster Atementspannung.

Warum suchen Menschen Spannung in Mediendarstellungen?

Medien aller Art versuchen seit jeher, Spannung bewusst zu erzeugen. Sie wird als dramaturgisches Mittel in Krimis, Horrorfilmen, aber auch in romantischen Komödien eingesetzt. Wir empfinden die körperliche Anspannung hier als angenehm und suchen sie. Wir wollen den „Nervenkitzel“, wollen intensive, sinnliche Erfahrungen machen, durch die wir uns lebendig fühlen. Hier kommt auch wieder ins Spiel, welche Erwartungen wir haben und wie wir das bewerten, was wir erleben: Bei einem Krimi wartet man darauf, dass der Täter am Ende gestellt wird, bei einem romantischen Film hofft man nach vielen dramatischen Wendungen auf die Vereinigung der Liebenden am Schluss. Dann darf sich alle Anspannung lösen, die Erregung der Sinne schwindet, die körperlichen Reaktionen lassen nach, man lacht vielleicht oder weint und atmet tief durch.

Die Fragen stellte Barbara Weinert.

Anja Benesch ist Psychologische Psychotherapeutin im Evangelischen Krankenhaus Königin Elisabeth Herzberge in Berlin.

„Es kommt darauf an, Sympathien zu wecken!“

Wie in Film und Fernsehen Spannung erzeugt wird

Menschen finden ganz unterschiedliche Medieninhalte spannend. Woran liegt das? Gibt es klare Geschlechterpräferenzen? Werden also beispielsweise Liebesfilme eher von Frauen favorisiert als von Männern? Wann werden Filme überhaupt spannend? Was hat es mit dem Phänomen des Cliffhangers auf sich? Dr. Nicholas Müller arbeitet am Institut für Medienforschung an der TU Chemnitz und hat über das Thema „Temporale Indikationen und ihre Auswirkungen auf das ‚suspense‘-Empfinden bei seriellen narrativen Formaten“ promoviert. *tv diskurs* sprach mit ihm über diese und weitere Fragen.

Zu Anfang eine persönliche Frage: Was war Ihr letztes spannendes Medienerlebnis?

Das war auf jeden Fall der neue James-Bond-Film.

Warum suchen wir überhaupt spannungsgeladene Filmerlebnisse?

Es gibt ganz verschiedene Ansätze, die versuchen zu begründen, warum wir uns solchen Situationen aussetzen. Medientheorien, wie etwa der Uses-and-Gratifications-Approach oder die Mood-Management-Theorie, besagen, dass man sich jeweils diejenige Unterhaltung aussucht, die zu einer momentanen Verfassung bzw. Motivation passt. Bin ich beispielsweise in einer ruhigen Stimmung, möchte ich etwas Anregendes. So schaue ich mir einen Actionfilm an, um mich aus einer Lethargie zu befreien. Ich denke jedoch, vordergründig ist es einfach eine Präferenz für eine bestimmte Art von Unterhaltung – Film, Computerspiel oder Buch –, eine Präferenz für eine bestimmte Art von Erzählweise.

Frauen mögen eher romantische Komödien, Männer bevorzugen Actionfilme: Stimmt das?

Wir bewegen uns hier in einem Bereich, in dem man recht schnell in ein stereotypes Gender-Denken verfällt. Dass Frauen eher Romanzen und Männer eher Actionfilme bevorzugen, mögen bei einigen die individuellen Erfahrungen im Familien-, Freundes- und Bekanntenkreis bestätigen. Inwiefern dies allerdings auch für die Allgemeinheit gilt, lässt sich nicht so pauschal beantworten. So gibt es auch viele Frauen, die Actionfilme favorisieren. Und ebenso Männer, die romantische Filme mögen.

Woher kommen unsere Präferenzen im Hinblick darauf, was wir spannend finden?

Evolutionspsychologisch orientierte Medienwissenschaftler sehen sehr wohl einen deutlichen Einfluss des biologischen Geschlechts auf Rezeptionspräferenzen. Meiner Meinung nach bestimmt aber eher das biologische Geschlecht, wie die Mediensozialisation typischerweise stattfindet. Es hängt demzufolge sehr davon ab, welche Medienerfahrungen wir in unserer Kindheit gemacht haben und wie wir damit aufgewachsen sind. Man wählt bereits relativ früh diejenigen Geschichten aus, die einem selbst liegen. Ich bezweifle allerdings, dass sich diese Präferenzen durch äußere Einflussnahme direkt steuern lassen. Wird mein Kind Fantasyfilme mögen, wenn ich ihm ausschließlich dieses Genre anbiete? Wohl eher kaum! Denn schließlich spielt auch das Umfeld eine Rolle. Das heißt z. B.: Wenn all meine Freunde Actionfilme mögen, dann ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass auch ich Actionfilme schaue.

Und dennoch besteht der überwiegende Teil der Zuschauer von z. B. Rosamunde-Pilcher-Filmen aus Frauen eines bestimmten Alters, während sich deren Männer viel eher ein Fußballspiel anschauen …

Das Entscheidende dabei ist die Figur, die im Mittelpunkt steht. Sie muss für den Zuschauer von Bedeutung sein. Spannung wird immer erst dann erzeugt, wenn in einer Geschichte eine Figur untergebracht ist, auf die von jedem Zuschauer ganz individuell Attribute projiziert werden können. Ist diese Figur für die Rezipienten jemand Gutes, dann wünschen sie sich, dass der Person auch etwas Gutes widerfährt. Gleichzeitig befürchten sie jedoch, dass dem nicht so ist. So hofft man, dass das nette kleine Hotel der sympathischen Protagonistin nicht vom Immobilienhai gekauft wird oder dass der Barkeeper noch rechtzeitig merkt, dass sie die Richtige für ihn ist. Das Gleiche können wir auch auf ein Fußballspiel attribuieren: Wer sich keiner Mannschaft zugehörig fühlt, dem ist es relativ egal, ob am Ende die einen oder die anderen gewinnen. Der Zuschauer ohne Zugehörigkeitsgefühl hofft nichts und befürchtet auch nichts. Ist aber eine der beiden Mannschaften mein Lieblingsverein, dann hoffe ich, dass meine Mannschaft ein Tor schießt und dass mein Verein am Ende gewinnt. Deshalb verstärkt sich die Spannung gerade zum Schluss hin, denn: Je später ein Gegentor fällt, desto tragischer ist es.

Das bedeutet also, dass Spannung nicht unbedingt mit gefährlichen Situationen verbunden sein muss, sondern es vielmehr darum geht, dass etwas anders kommen kann, als man es erwartet oder erhofft?

Genau. Wenn man eine spannende Geschichte erzählen will, geht es vor allem darum, einer sympathischen Figur Widerstände in den Weg zu legen. Ob dieser Widerstand sich in Form eines Immobilienhais darstellt oder es Aliens sind, die die Erde angreifen, ist erst einmal völlig nebensächlich. Kurz vor dem erlösenden Happy End spitzt sich die Geschichte in der Regel noch einmal zu: Die schlimmsten Befürchtungen der Rezipienten für den Protagonisten scheinen wahr zu werden! Doch dann findet ein Transfer dieser starken Gefühle statt – hin zur letztlich doch positiven Auflösung.

In Ihrer Dissertation haben Sie sich mit dem Phänomen des Cliffhangers beschäftigt …

Bei Filmen wird dies eher selten benutzt, wesentlich öfter finden wir es bei Fernsehserien. Ein Stein wird geworfen, eine Fensterscheibe splittert – und die Episode ist zu Ende. Die Auflösung erhält das Publikum erst in der nächsten Folge. Seine Wurzeln hat dieses Phänomen in Kurzgeschichten, die früher in Zeitungen abgedruckt wurden. Damit die Leser in der folgenden Woche die Zeitung wieder kauften, wurden die Geschichten so gestaltet, dass die Erzählung immer dann besonders spannend wurde, wenn das Ende der Seite erreicht war.

Worauf zielte Ihr Forschungsinteresse in der Dissertation?

In meiner Arbeit habe ich untersucht, wie Rezipienten darauf reagieren, wenn sie im Vorhinein wissen, dass das Ende der Folge ohne Möglichkeit eines positiven Ausgangs für den Protagonisten bevorsteht – und jetzt Schnitt: „Fortsetzung folgt" – das ist der klassische Cliffhanger, wie ihn jeder kennt. Ziel meiner Dissertation war es, herauszufinden, wie das Spannungsempfinden der Zuschauer beeinflusst wird, wenn sie über einen Fortschrittsbalken, den man z. B. von YouTube kennt, sehen, dass nur noch 10 Sekunden bis zum Ende der Folge verbleiben. Wie bereits angedeutet, entwickeln die Zuschauer, während sie einen Film sehen, Hypothesen über dessen Fortgang. Ihr Weltwissen und ihre Genreerfahrungen geben ihnen dabei vor, wie bestimmte Elemente ablaufen werden. Nehmen wir ein anderes Beispiel: Der Zeitzünder einer Bombe zählt von 10 Sekunden rückwärts. Rezipienten entwickeln jetzt nur noch Hypothesen, die innerhalb dieser 10 Sekunden gelöst werden können. Lösungen, welche ein positives Ende versprechen, dürften aufgrund der knappen Zeit relativ überschaubar ausfallen. Eine meiner zentralen Überlegungen bei meinen Untersuchungen war, inwiefern die Rezipienten den Fortschrittsbalken in ihre Überlegungen einbeziehen, um Hypothesen über den weiteren Verlauf bis zum Ende der Folge zu erstellen. Aus diesem Grund wurden die Studienteilnehmer mithilfe einer Blickbewegungsmaschine erfasst, und parallel dazu wurden ihre physiologischen Daten, wie beispielsweise die Herzfrequenz sowie die Hautleitfähigkeit, gemessen.

Wie sahen die Ergebnisse aus?

Es ließ sich feststellen, dass die Probanden selten auf den Balken schauten und diesen demzufolge auch nicht in ihre Überlegungen mit einbezogen. Das heißt: Spannende Szenen sind inhärent spannend. Schlussfolgernd zeigten meine Ergebnisse, dass ein Fortschrittsbalken nicht zwangsläufig dazu führt, dass Zuschauer mehr Spannung empfinden. Würde sich Spannung allein durch das Vorhandensein eines Fortschrittsbalkens erhöhen, würden wahrscheinlich inzwischen weitestgehend alle Kinofilme nur noch mit einer Zeitanzeige zu sehen sein. Die grundlegende Idee meiner Arbeit basiert auf einem Stilelement der Fernsehserie 24, bei der in ganz besonderer Art und Weise mit dem Sujet einer künstlichen Verknappung von Zeit gearbeitet wird. Bei einem eingeblendeten Zeitcode von 1:59:42 wissen Kenner der Serie, dass in den nächsten Sekunden noch etwas Dramatisches geschehen wird.

Warum wird das Prinzip der Serie 24 nicht langweilig, obwohl man das Muster irgendwann durchschaut hat?

Natürlich ist es ab einem bestimmten Moment vorhersehbar, jedoch ist dies auch erwünscht. Stereotype halten sich aus ganz bestimmten Gründen. Wenn jemand einen Cowboyhut trägt, geht man davon aus, dass das ein Cowboy ist. Das vereinfacht alles, denn es muss nicht jede Figur neu eingeführt werden. Wer einen Cowboyhut trägt, der ist ein Cowboy – und wer einen Stern am Revers hat, wird vermutlich der Sheriff sein.

Was ist mit der Frustration, die sich einstellt, wenn ich am Ende einer Episode wieder nicht erfahre, wie eine Geschichte ausgeht?

Das ist natürlich eine kalkulierte Frustration. Man zielt darauf ab, dass die Rezipienten genau diesen Zustand haben und ihn am besten auch behalten. Frustration bedeutet in diesem Zusammenhang, dass mir etwas vorenthalten wird, was ich eigentlich erfahren möchte. Der einzige Weg, diese Frustration aufzulösen, ist für den Zuschauer, in der nächsten Woche wieder einzuschalten.

Glauben Sie, dass Serien, die nicht mit dem Cliffhanger arbeiten, genauso gut funktionieren?

Der Cliffhanger ist ein Erfolgsrezept, insbesondere für Serien, Daily Soaps, Telenovelas etc. Allerdings existieren auch viele Formate, bei denen abgeschlossene Serienhandlungen vorliegen, beispielsweise Sitcoms. Jedoch sollte an dieser Stelle erwähnt sein, dass meiner Ansicht nach prinzipiell alle Serienformate an bestimmten Punkten Cliffhanger verwenden. So sind Werbepausen gewissermaßen Cliffhanger im Kleinformat. Oder nehmen wir das Beispiel der Serie Mad Men*: Hier existieren etwa acht bis neun Hauptfiguren, die alle ihre eigenen Geschichten, Handlungsstränge haben, welche sich immer wieder kreuzen. Betrachten wir hierbei die Figuren A, B, C und D. Es existiert ein Konflikt, der zwischen A und B abläuft. Dieser wird unterbrochen, indem zum Handlungsstrang zwischen C und D gewechselt wird. So ist der Konflikt bei A und B im Grunde genommen durch ein dem Cliffhanger nicht unähnliches Stilmittel verzögert worden.*

Ein Prinzip, mithilfe dessen diese Serie speziell funktioniert! Viele Geschichten werden tatsächlich nur fragmentarisch erzählt, sodass man sich Zwischenstücke selbst zusammensetzen muss oder sie erst viel später aufgelöst werden …

Ja. Da sprechen Sie sogenannte mythologische Episoden an, in denen komplette serienübergreifende Handlungselemente immer wieder aufgegriffen und erst zum Ende einer Staffel aufgelöst werden. Ein klassisches Beispiel dafür ist die Serie Akte X*. Die Verschwörung der Regierung, welche längst versucht, Außerirdische auf der Erde anzusiedeln – das ist das übergreifende Thema der Serie, über alle Staffeln hinweg. Es gibt immer wieder einmal Episoden, die sich mit dieser übergreifenden Thematik beschäftigen. Dazwischen liegen hingegen sogenannte „Monster-of-the-Week"-Folgen über unsichtbare Schleimviecher. Demzufolge sind Episoden zwischengeschaltet, die der Zuschauer nicht gesehen haben muss, um der serienübergreifenden Geschichte folgen zu können. Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass eine serienübergreifende Thematik mittels Cliffhanger verknüpft ist, da immer wieder abgebrochen und die Hauptgeschichte erst zwei, drei Folgen später weitererzählt wird. Ganz besonders offensichtlich fällt dies zum Ende einer Staffel auf. Dabei wird die Auflösung für die Folgestaffel versprochen, sodass stets die letzte und erste Folge besonders dramatisch in Erinnerung bleiben.*

Das heißt, eine Bindung an die Serie entsteht auch insofern, als dass ich gar nicht mehr in die Geschichte hineinkomme, wenn ich ein paar Episoden nicht gesehen habe.

Genau. Vor gar nicht langer Zeit fand eine große Diskussion zur Remastered Edition von Star Trek – Die nächste Generation *statt. Auch wenn viele Rezensionen besagen, dass die erste Staffel nicht die beste* Star Trek*-Staffel darstellt, so kann sie dennoch nicht ignoriert werden, da alle folgenden Handlungsstränge hier ihre Wurzeln haben. Mittlerweile ist eine sehr interessante Diskussion im Internet darüber entstanden, welche Folgen man gesehen haben muss, um über bestimmte grundlegende Informationen zu verfügen.*

Gibt es spezielle Rezepturen, die man Protagonisten mitgeben muss, um mit einer solchen Figur möglichst viele Menschen zu erreichen?

Wenn es diese Formel gäbe, hätten wir nur noch diese eine Form von Film. Es kommt darauf an, Sympathien zu wecken! Man muss dafür sorgen, dass die Figur als gut empfunden wird. Lassen Sie Ihre Figur gute Dinge tun. Arztserien leben genau davon. Die Protagonisten kümmern sich um die Patienten. Das lässt sich noch steigern, indem man einen Kinderarzt dazu nimmt – der sich noch weiter aufopfert, um eine noch schutzbedürftigere Person zu retten. Dieser Figur wünschen wir als Rezipienten, stellvertretend für das Universum und das Schicksal, alles erdenklich Gute.

Das Interview führte Barbara Weinert.

Was finden Sie selber spannend:
Liebesromanze oder Actionfilm?
Schreiben Sie uns im FSF-Blog unter:
http://blog.fsf.de/tag/tv-diskurs

Die Spannung steigt!

Dramaturgische Grundprinzipien des Spannungsaufbaus im Spielfilm

Werner C. Barg

Spannung ist das anschwellende Gefühl der bevorstehenden Lösung einer konfliktreichen Situation, die das Publikum im Kinosessel oder vor dem Fernsehapparat erlebt und festhält. Wie entsteht Spannung? Wodurch lässt sie sich steigern?
Ausgehend von Beispielen aus Drehbüchern und Filmen werden nachfolgend einige dramaturgische Grundprinzipien erläutert, die sich zumeist bereits der Drehbuchautor einfallen lässt, um seine filmische Idee in einer spannenden, wendungsreichen Handlung zu entfalten.

Die entscheidende Aufgabe, die jeder Drehbuchautor bei der Konstruktion seiner Geschichte für einen Film bewältigen muss, gründet sich auf die Frage: Wie viele Informationen gebe ich dem Publikum zu welchem Zeitpunkt in meiner Erzählung, um ihn permanent und dauernd für den Fortgang der Handlung zu interessieren? Wie wecke ich die Neugierde des Zuschauers auf die Geschichte, wie ziehe ich ihn hinein in die Gefühlswelt meiner Protagonisten und deren Erleben, kurz gesagt: Wie gestalte ich die Erzählstrukturen meines Drehbuches so, dass das Publikum gebannt im Sessel sitzt und stets wissen will, wie es weitergeht?

End of Watch: „suspense" und „surprise"

In dem aktuellen Polizeithriller *End of Watch* (USA 2012) löst Autor und Regisseur David Ayer die Aufgabe in der Weise, dass er dadurch den Zuschauer in große Spannung versetzt, indem er ihn immer ganz nah bei seinen Hauptfiguren belässt und ihn die Geschehnisse über weite Strecken aus der Perspektive der beiden Streifenpolizisten, gespielt von Jake Gyllenhaal und Michael Peña, wahrnehmen lässt. Das Publikum hat durchweg nicht mehr Informationen als die Figuren auf der Leinwand. Wenn die Polizisten in ein brennendes Haus stürmen, um ein Kind zu retten, zeigen die Kamerabilder, die Ayer nach eigenem Drehbuch mit den Schauspielern und Kameramann Roman Vasyanov inszeniert und dreht, in all dem Feuer und Qualm genau jene Orientierungslosigkeit, die auch die Polizisten gerade erleben. Die Spannung ist physisch und realistisch. Sie ist – wie fast immer in der Psychodynamik des Filmesehens – mit einer Angstlust beim Zuschauer verbunden, die Bedrohung der Figuren auf der Leinwand aus der Distanz und in der wohligen Sicherheit der Kino-Höhle oder des eigenen Wohnzimmers betrachten zu dürfen. Die Spannung ist für den Betrachter ebenso fiktiv, wie der Realitätseffekt des Films für ihn stark ist. Hieraus erwächst die Kinospannung als eine Art Grenzerfahrung light!

Gründet sich die Spannung der zuvor beschriebenen Rettungsszene stark auf die physische Dramatik der realistisch gezeigten Situation und knüpft damit an realistische Dramatiken etwa auch des Reality-TVs an, so gründet sich die erzählerische Spannung, also die, die den Zuschauer für Figuren und Geschichte durchgängig einnimmt, in *End of Watch* auf den Zentralkonflikt zwischen den beiden mutigen Polizisten und der mexikanischen Drogenmafia, die sich im Bezirk der Polizisten in Los Angeles mit brutalen Methoden breitmacht.

Durch die Exposition des Films sowie durch die Funde und Begegnungen, die die Polizisten machen, und die Erkenntnisse, die sie im Verlauf der Handlung gewinnen, wissen die Hauptfiguren und mit ihnen der Zuschauer, wie brutal die Mafia vorgeht. Aufgrund dieser Vorinformation garantiert jede Hausdurchsuchung in *End of Watch* Hochspannung. Was werden die Polizisten in dieser Lagerhalle entdecken? Wer könnte sich in jenem leer stehenden Haus versteckt halten, hinter der nächsten Tür hervorspringen und sofort und ohne Gnade auf die Polizisten feuern?

Als die Handlung preisgibt, dass die Polizisten ihre Ermittlungen unerbittlich fortsetzen werden, beginnt der Zuschauer zu ahnen, dass die befreundeten Cops dafür einen hohen Preis werden zahlen müssen. Diese Ahnung wird sogleich bestätigt durch einen Wechsel in der Strategie des Spannungsaufbaus, die sich jetzt in Ayers Polizeithriller vollzieht: Solange das Publikum gleichauf war mit den Protagonisten, verfolgte Ayer im Drehbuch wie im Film das Prinzip der „surprise". Wenn es bei einer Aktion der Polizisten in einem leer stehenden Haus plötzlich zu einem Schusswechsel kommt oder die beiden einen grausamen Leichenfund machen, dann ist das für die Filmhelden ebenso überraschend wie für den Zuschauer. Er ist grundsätzlich auf gleicher informatorischer „Augenhöhe" mit den Zentralfiguren der Handlung und wird wie diese „überrascht".

Im Schlussteil des Films löst Ayer sich nun aber kurzzeitig von der strikten Erzählperspektive auf seine Hauptfiguren und führt in einer Parallelhandlung eine chaotische Killertruppe ein, die die Polizisten töten soll.

Durch diese veränderte Informationsvorgabe hat der Zuschauer nun plötzlich mehr Informationen als die Zentralfiguren der Handlung. Damit verändern sich der Spannungsaufbau und die Psychodynamik der Filmrezeption. Das Prinzip der „suspense" greift. Die Vorahnung des Publikums scheint sich zu bestätigen. Es kann sich um die Helden sorgen, weiß – im Unterschied zu ihnen –, dass konkrete Gefahr droht, sieht vorher, was geschehen wird, und freut sich dann umso mehr, wenn es am Ende durch noch eine überraschende Wende, die sich der Drehbuchautor hat einfallen lassen, doch anders ausgeht als vorhergesehen.

Die dramaturgischen Grundprinzipien „surprise" und „suspense" im Spannungsaufbau der Handlung sind also Produkt spezifischer Informationsvorgaben im Spielfilm.

Im Regelfall verbinden Drehbuchautor und Regisseur in Skript und Inszenierung „suspense" und „surprise" in der Spielhandlung wie in den einzelnen Szenen auf raffinierte, überraschende Weise und halten beide Prinzipien dramaturgisch nicht so idealtypisch getrennt, wie David Ayer es in der Handlungsstruktur seines erfolgreichen Polizeifilms durchhält.

Schon in der legendären Dusch-Szene in Alfred Hitchcocks *Psycho* (USA 1960) sind beide Prinzipien auf kongeniale Weise verknüpft. Durchgängig verfolgt Hitchcock in dieser berühmten Szene die Idee, dass der Zuschauer von der Messerattacke auf die duschende Janet Leigh ebenso überrascht werden soll wie die bis dato Hauptfigur des Films. Daher richten Hitchcock und Drehbuchautor Joseph Stefano zu Beginn des Films ihre Erzählperspektive ganz auf die betrügerische Marion Crane (Janet Leigh) ein, die sich nach einer Geldunterschlagung auf die Flucht begibt und so im abgelegenen Motel von Norman Bates landet. Hier wird in einer beginnenden Parallelhandlung nun der etwas verklemmt-zurückhaltende Hotelbesitzer Bates (Anthony Perkins) kurz begleitet, der in seinem düster-gruselig, übermächtig am Hügel stehenden Haus offenbar ein wohlgehütetes Geheimnis zu bewahren sucht. Die Eröffnung dieser zweiten Erzählperspektive auf Bates ist für den Schluss der Dusch-Szene von ungemein großer dramaturgischer Bedeutung. Doch der Reihe nach: Zu Beginn der Dusch-Szene wie auch während der Szene bleibt die Erzählperspektive strikt bei Marion, etwa auch durch die visuell virtuos gedrehten und montierten Subjektiven Marions. Doch kurz vor dem brutalen Überfall wechselt die Kameraperspektive, zeigt einen Schatten, der ins Badezimmer huscht und sich schemenhaft hinter dem Duschvorhang bewegt, vor dem Marion mit dem Blick Richtung Kamera die heiße Dusche genießt. Nicht wissend, was kommt, wird der Zuschauer durch diese „suspense"-Ein-

stellung dennoch vorgewarnt. Etwas wird geschehen. Dass es so grausam ist, damit wird kaum ein Zuschauer gerechnet haben. Das Ende der Dusch-Szene ist für jeden Erstbetrachter ein Schock, durch den Hitchcocks Thriller zum „Schocker" wurde. Doch es ist nicht nur die durch eine kurze Vorinformation vorbereitete „surprise", die den Schock beim Zuschauer auslöst. Es ist der Absturz ins Nichts! Die Kamerafahrt von der Toten in der Dusche durch eine fast unmerkliche Überblende hinein ins Hotelzimmer, wo noch die unterschlagenen Geldbündel, eingewickelt in einer Zeitung, auf dem Nachttisch liegen, macht deutlich, dass dem Publikum in dieser Filmsekunde nichts bleibt. Die Hauptfigur am Ende des ersten Aktes brutal ermordet, das vermeintliche Film-noir-Thema des Films: Erotik, Intrige, Unterschlagung, Flucht, völlig verpufft, bloß eine falsche Fährte oder wie Hitchcock sagen würde: ein „MacGuffin". Dem Zuschauer bleibt nun also nichts weiter übrig, als sein Interesse und seine Emotion an den merkwürdigen Besitzer von Bates' Motel zu heften, dessen Geheimnis ihm nun schon in der ersten Parallelhandlung nach Marions Ankunft im Motel erzählt wurde. Die Dusch-Szene wird damit auf der Ebene der horizontalen Dramaturgie des Gesamtfilms zu einer Art Scharnier zwischen dem Krimi- und Film-noir-Plot im ersten Akt, deren Träger Marion war, und dem nun beginnenden, den Zuschauer stark verunsichernden Thriller-Plot mit Horrorelementen, dessen Träger Norman Bates wird.

Diese knappe dramaturgische Analyse der Dusch-Szene, die nicht zufällig zum legendären Prototyp für Spannung im Film wurde, verdeutlicht nicht nur, wie bedeutsam die Verknüpfung von „surprise" und „suspense" in der szenischen wie Handlungsdramaturgie des Spielfilms ist, sondern zeigt zudem, wie wichtig die Etablierung spezifischer Zuschauererwartungen und deren Durchbrechung für den Spannungsaufbau ist.

Zuschauererwartungen und Wendepunkte

Wie Zuschauererwartungen etabliert und dann durch überraschende Wendepunkte durchbrochen werden können, lässt sich anhand einer Analyse des ersten Aktes von Ridley Scotts Kultfilm *Thelma & Louise* (USA 1991), so wie Autorin Callie Khouri ihn im Drehbuch geschrieben hat, geradezu modellhaft erläutern:

FADE IN:

INT. RESTAURANT – MORNING (PRESENT DAY)

LOUISE is a waitress in a coffee shop. She is in her early-thirties, but too old to be doing this. She is very pretty and meticulously groomed, even at the end of her shift. She is slamming dirty coffee cups from the counter into a bus tray underneath the counter. It is making a lot of RACKET, which she is oblivious to. There is COUNTRY MUZAK in the b. g., which she hums along with.

INT. THELMA'S KITCHEN – MORNING

THELMA is a housewife. It's morning and she is slamming coffee cups from the breakfast table into the kitchen sink, which is full of dirty breakfast dishes and some stuff left from last night's dinner which had to „soak". She is still in her nightgown. The TV is ON in the b. g.
From the kitchen, we can see an incomplete wallpapering project going on in the dining room, an obvious „do-it-yourself" attempt by Thelma.

INT. RESTAURANT – MORNING

Louise goes to the pay phone and dials a number.

INT. THELMA'S KITCHEN – MORNING

Phone RINGS. Thelma goes over to answer it.

THELMA
(hollering)
I got it! Hello.

INT. RESTAURANT – MORNING

LOUISE
(at pay phone)
I hope you're packed, little housewife, 'cause we are outta her tonight.

INT. THELMA'S KITCHEN – MORNING

THELMA
Well, wait now. I still have to ask Darryl if I can go.

LOUISE (V. O.)
You mean you haven't asked him yet? For Christ sake, Thelma, is he your husband or your father? It's just two days. For God's sake, Thelma. Don't be a child. Just tell him you're goin' with me, for cryin' out loud. Tell him I'm havin' a nervous breakdown.

So beginnt das „final shooting script"[1] von *Thelma & Louise*. Zwei sehr unterschiedliche Frauenfiguren werden hier vorgestellt. Louise, die eigenständige Frau mit sarkastischem Humor, stets souverän, aber in ihrem Job als Serviererin ganz fehl am Platz. Und Thelma, die junge Hausfrau, die sich nicht so recht traut, ihrem Mann Darryl zu sagen, dass sie mit Louise am Abend zu einem Wochenendausflug aufbrechen will. Die leichte, humorvolle Stimmung des Drehbuches vermittelt den Eindruck, am Beginn eines unterhaltsamen Films zu sein. Die parallel erzählten Reisevorbereitungen, die augenzwinkernd die unterschiedlichen Mentalitäten beider Frauen verdeutlichen, unterstreichen diesen Eindruck:

INT. THELMA'S BEDROOM – CLOSEUP – SUITCASE ON BED – DAY

Going into the suitcase is bathing suits, wool socks, flannel pajamas, jeans, sweaters, T-shirts, a couple of dresses, way too much stuff for a two-day trip. REVEAL Thelma, standing in front of a closet, trying to decide what else to bring, as if she's forgotten something. The room looks like it was decorated entirely from a Sears catalog. It's really frilly.

INT. LOUISE'S BEDROOM – CLOSEUP – SUITCASE ON BED – DAY

A perfectly ordered suitcase, everything neatly folded and orderly. Three pairs of underwear, one pair of long underwear, two pairs of pants, two sweaters, one furry robe, one nightgown. She could be packing for camp.

REVEAL Louise. Her room is as orderly as the suitcase.

Everything matches. It's not quite as frilly as Thelma's, but it is of the same ilk. She is debating whether to take an extra pair of socks. She decides not to and closes the suitcase. She goes to the phone, picks it up and dials. We hear:

ANSWERING MACHINE (V. O.)
Hi. This is Jimmy. I'm not here right now, but I'll probably be back 'cause… all my stuff's here. Leave a message.

Louise slams down the phone. A framed picture of Louise and Jimmy sits on the table next to the phone. She matter-of-factly slams that face down, too.

Doch der Schluss dieser Szene deutet dem Zuschauer durch Louises erneuten Versuch, mit Jimmy Kontakt aufzunehmen, an, dass hier eine Frau mit Vergangenheit agiert. Ein mysteriöser, ein geheimnisvoller Zug umweht plötzlich die Louise-Figur. Wenig später kommt ein weiteres, die unterhaltsame Grundstimmung störendes Element hinzu:

EXT. CAR – DAY

They are driving down the interstate. Thelma reaches for her purse and finds the gun.

THELMA
Louise, will you take care of the gun?

Louise shrieks at the sight of it.

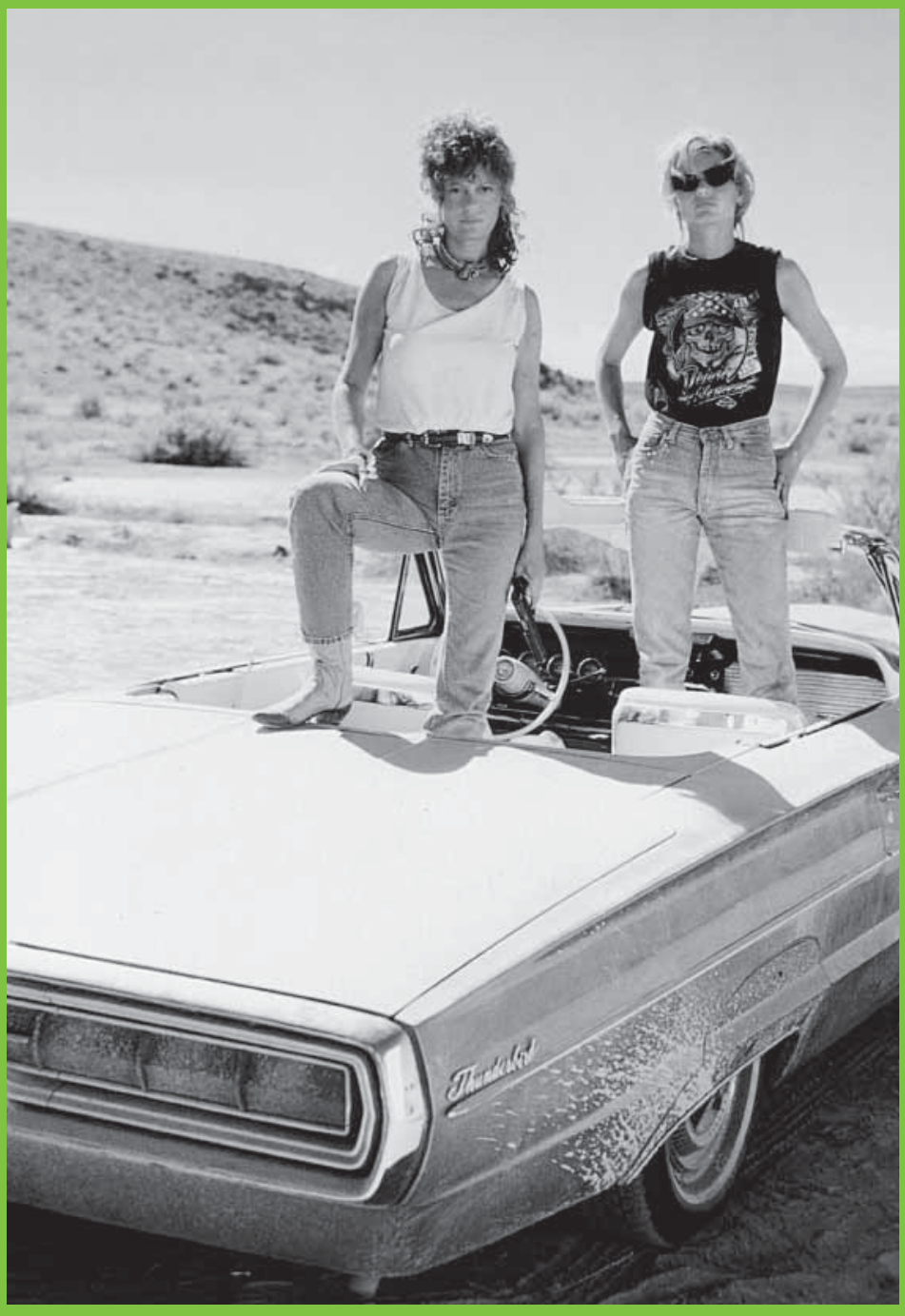
LOUISE
Why in hell did you bring that?

Thelma wonders if Louise is really that naive.

THELMA
Oh, come on, Louise… psycho killers, bears… snakes! I just don't know how to use it. So will you take care of it?

Louise reaches over and takes the gun out of Thelma's purse and holds it in her hand. She tests the weight of it, and then puts it under the seat. Thelma puts the bullets under the seat.

Eine Waffe kommt ins Spiel, noch humorvoll kommentiert von Thelma. Doch wenig später soll aus Spaß Ernst werden. Die beiden Frauen



Thelma & Louise

Thelma & Louise

gehen tanzen. Thelma gerät an Harlan. Als ihr vom reichlich genossenen Alkohol während des Tanzens übel wird, begleitet Harlan sie nach draußen. Dort erweist sich Harlan als übler Vergewaltiger. Louise kommt hinzu:

LOUISE (O. S.)
Let her go.

HARLAN
Get lost.

THELMA
Louise!

TIGHT SHOT of the barrel of Thelma's gun being pressed into the nape of Harlan's neck. Louise's thumb pulls back the hammer.

LOUISE
You let her go, you fat fucking asshole, or I'm gonna splatter your ugly face all over this nice car.

Harlan slowly raises his hands in the air, and Thelma darts out, pulling her dress down.

HARLAN
Now, calm down. We were just havin' a little fun.

Louise glances at Thelma. Thelma shakes her head no.

LOUISE
Looks like you've got a real fucked up idea of fun. Now turn around.

Louise starts to back away, but the gun is still close to his face. His pants are undone in the front. She is still backing away with the gun raised. Thelma is inching away as well.

LOUISE
Just for the future, when a woman's crying like that, she's not having any fun!

Louise lowers the gun and stares at him for a second. Then she turns and walks away. Thelma does, too.

HARLAN
(pulling up his pants)
Bitch. I should have gone ahead and fucked her.

Louise stops in her tracks.

LOUISE
What did you say?

HARLAN
I said suck my cock.

Louise takes two long strides back towards him, raises the gun and FIRES a bullet into his face. We hear his body HIT the gravel parking lot. LOUISE'S POV. The car behind him is splattered with blood. Thelma and Louise are both silent.
We hear the SOUND of the nightclub in the distance.
Louise lowers the gun.

THELMA
Oh my God.

LOUISE
Get the car.

THELMA
Jesus Christ! Louise, you shot him.
[…]

Diese Szene markiert – ähnlich wie die Dusch-Szene in *Psycho* – einen radikalen Wendepunkt, der mit der bisherigen Zuschauererwartung bricht und einen Spannungsaufbau des Films in eine andere Richtung vorbereitet: Aus einer sich unterhaltsam entwickelnden Frauenkomödie, die ihre Spannung aus den liebenswert gezeigten Gegensätzen der beiden Hauptfiguren zu beziehen schien, wird nun eine atemlose Verfolgungsjagd nach zwei vermeintlichen „Killerinnen".

Physische und psychologische Spannung

Der Roadmovie-Plot von *Thelma & Louise*, der nach dem ersten, zuvor beschriebenen Wendepunkt den weiteren Handlungsverlauf prägt, gründet sich im Kern auf die Spannung, die sich aus dem nun physischen Konflikt zwischen Verfolgern und Gejagten ergibt. Die dramatische Spannung gleicht der eines sportlichen Wettkampfes: schneller, höher, weiter. Werden Thelma und Louise es schaffen, über die Staatsgrenze zu entkommen? Werden sie der tödlichen Falle im letzten Moment entgehen können, die die Polizei ihnen stellt?

Wie in *Thelma & Louise* bezieht insbesondere das Mainstream-Kino seit jeher einen Großteil seiner Spannung für das Publikum aus physischen Konflikten, aus Action, Zweikampf, Verfolgungsjagd, dem Wettlauf gegen die Zeit oder aus dem Ringen des Menschen mit den Naturgewalten, aktuell höchst eindrucksvoll erzählt in dem spanischen Tsunamidrama *The Impossible* (E 2012) in der Regie von Juan Antonio Bayona.

Zum Raffinement des Geschichtenerzählens im Kino gehört aber auch, die vordergründige physische Spannung durch eine darunter liegende psychologische Spannung zu unterfüttern. So wirft Thelmas extreme Reaktion in Khouris Drehbuch und Scotts Film beim Zuschauer sogleich die Frage auf, warum die als souverän und beherrscht eingeführte Figur sich urplötzlich so verhält? Diese Frage schwingt mit im weiteren Handlungsverlauf, in dem sich die Hauptfiguren, etwa auch durch die verhängnisvolle Begegnung mit dem attraktiven Anhalter J. D. (Brad Pitt) in weitere Verbrechen tragisch verstricken. Die Figur des Polizisten Hal (Harvey Keitel) ist es schließlich, der die psychologische Spannung für den Zuschauer auflöst, indem er auf die persönlichen Motive für Louises Handeln stößt, die früher selbst Opfer einer Vergewaltigung geworden war. So die Wahrheit über Louise herausfindend, entwickelt Hal und mit ihm das Publikum zunehmend Verständnis für die in die Enge getriebenen Frauen, ohne sie am Ende doch retten zu können.

Fazit

Die dramaturgischen Grundprinzipien „surprise" und „suspense" sowie die komplexen Verknüpfungen von physischer und psychologischer Spannung, wie sie zuvor beispielhaft an Filmen und am Drehbuch von *Thelma & Louise* dargelegt wurden, markieren wesentliche Erzählstrategien des Spannungsaufbaus im Spielfilm. Sie funktionieren genreübergreifend und lassen sich in spezifischen Ausprägungen in allen Erzählformen des Spielfilms wiederfinden, wobei die einzelnen Genres und Filmgattungen natürlich auch noch jeweils sehr spezifische Spannungsmethoden entwickelt und entfaltet haben, die im Rahmen einer weiterführenden Betrachtung erörtert werden könnten.

Anmerkung:

1
Vgl. http://www.imsdb.com/scripts/Thelma-&-Louise.html

Dr. Werner C. Barg ist Autor und Dramaturg für Kino und Fernsehen. Außerdem ist er Regisseur von Kurz- und Dokumentarfilmen sowie Filmjournalist. Seit 2010 betreibt er als Produzent neben seiner Vulkan-Film die herzfeld productions im Geschäftsbereich der Berliner OPAL Filmproduktion GmbH.

Das informierte Publikum

Spannung bei Alfred Hitchcock

Thomas Schick

Spannung bildet einen wichtigen Bestandteil des Filmerlebens, insbesondere bei Thrillern, von denen das Publikum eine spannende Handlung erwartet. Alfred Hitchcock hat dieses Genre mit seinen Filmen entscheidend geprägt. In seinen Werken wendet er das Konzept der „suspense“ an, in dem Hitchcock seine Spannungsdramaturgie kondensiert hat: Er gibt dem Zuschauer bezüglich des Handlungsverlaufs einen Informationsvorsprung gegenüber dem handelnden Protagonisten. Hitchcock setzt aber auch weitere Techniken der Spannungserzeugung ein.

Jeder kennt diese Momente im Kino: Der Held auf der Leinwand gerät in Gefahr, wird von seinen Gegenspielern verfolgt, die sein Leben bedrohen oder muss bis zu einem bestimmten Zeitpunkt eine drohende Katastrophe verhindern. Durch solche und zahlreiche ähnliche Situationen in Spielfilmen entsteht Spannung beim Zuschauer, der nicht zuletzt gerade deswegen ins Kino geht, um diese Spannung zu erfahren und zu genießen. Spannung ist somit ein elementarer Bestandteil des Filmerlebens, insbesondere wenn es sich bei den rezipierten Filmen um populäre Genres wie Thriller, Western, Abenteuer- oder Kriminalfilme handelt, bei denen eine spannende Handlung vom Zuschauer geradezu erwartet wird.

Diese grundlegende Bedeutung von Spannung betont auch Peter Wuss: „So uneinig sich Filmemacher untereinander über die Kriterien ihres Metiers auch sein mögen, in einer Hinsicht herrscht im Stillen doch Einhelligkeit: Ein Film muss spannend sein, sonst taugt er nichts. Wie für die meisten Zuschauer und Kritiker, die ähnlich denken, ist Spannung für sie allerdings nicht gleich Spannung. Vielmehr vermag diese unverzichtbare Grundqualität des Filmerlebens sehr unterschiedliche Grade und Formen anzunehmen" (Wuss 1993, S. 101). Darüber, wie diese verschiedenen Formen von Spannung analytisch fassbar sind und wie der Begriff „Spannung" überhaupt definiert werden kann, herrscht jedoch weniger Einvernehmen. So stellt Hans Jürgen Wulff bezüglich der existierenden Literatur zum Thema „Spannung" fest: „Man begibt sich in ein Gewirr von inkompatibel scheinenden Bestimmungsstücken, die von verschiedensten Autoren benannt werden, wenn sie Spannung zu definieren versucht haben" (Wulff 1993, S. 97). Begriffe wie „suspense", „tension" oder „thrill" sind zwar eng mit dem Begriff „Spannung" verbunden, jedoch häufig nur schwer ins Deutsche übersetzbar. In der englischsprachigen Literatur werden sie zudem ähnlich uneinheitlich verwendet wie der Spannungsbegriff in deutschsprachigen Betrachtungen (vgl. Stiegler 2011, S. 59 ff.).

Trotz dieser verschiedenen Ausprägungen des Spannungsbegriffs sollen im Folgenden anhand von Alfred Hitchcocks Werk und seiner spezifischen Auffassung von „suspense" einige Merkmale skizziert werden, die spannende Filme auszeichnen. Nach wie vor gilt Hitchcock als der „Master of suspense", dessen Filme nicht nur zahlreiche Regisseure in ihrem Schaffen beeinflusst haben, sondern auch bis heute ihr Publikum in Spannung versetzen. Hitchcock prägte insbesondere das Genre des Thrillers, sein Name ist gleichsam zu einem Synonym für spannende Filme geworden.

„suspense" und „surprise" bei Hitchcock

In einem Interview aus dem Jahr 1959 stellt Hitchcock fest: „The trouble with ‚suspense' […] is that few people know what it is" (Brean 1959, S. 72). Auf den ersten Blick scheint Hitchcocks Aussage mit der Problematik der Definition des Begriffs „Spannung" zu korrespondieren. Hitchcock bringt mit dieser Feststellung aber vielmehr zum Ausdruck, dass der Begriff „suspense" für ihn eine sehr konkrete Bedeutung hat. Sowohl in diesem Interview als auch zu vielen anderen Gelegenheiten (vgl. z. B. Truffaut 1995, S. 64) legt Hitchcock dar, was er unter „suspense" versteht. Gerne führt er hierfür das „Bomben-Beispiel" an, das auch in der Literatur über Hitchcock immer wieder zitiert wird: Eine Bombe liegt unter einem Tisch, an dem eine Unterhaltung stattfindet. Weiß das Publikum nichts von der Bombe, erzeugt ihre Explosion einen Überraschungseffekt, also „surprise". Ist das Publikum jedoch über die Bombe unter dem Tisch und den genauen Zeitpunkt ihrer Explosion informiert, wird es nach Hitchcock in das Geschehen einbezogen. Es möchte die Gesprächspartner am Tisch vor der Bombe warnen und hofft, dass sie sie vor ihrer Explosion entdecken werden. Letzteres ist für Hitchcock ein Beispiel für „suspense": „Im ersten Fall hat das Publikum 15 Sekunden Überraschung beim Explodieren der Bombe. Im zweiten Fall bieten wir ihm 5 Minuten ‚suspense'. Daraus folgt, dass das Publikum informiert werden muss, wann immer es möglich ist. Ausgenommen, wenn die Überraschung wirklich dazugehört, wenn das Unerwartete der Lösung das Salz der Anekdote ist" (ebd.). Der Kern von Hitchcocks „suspense"-Konzept liegt demnach darin, dass der Zuschauer über mehr Wissen, also über mehr Informationen bezüglich des möglichen Handlungsverlaufs verfügt als die Figuren auf der Leinwand.

Prinzipiell gibt Hitchcock nach eigenen Aussagen in seinen Filmen „suspense" vor „surprise" den Vorzug und betont, auf eine möglichst gute Informiertheit seines Publikums zu achten. Für ihn ist „suspense" mit starken Emotionen verbunden, die sich gerade aus dem Wissensvorsprung des Zuschauers ergeben. Der Frage: Wer ist der Täter? – dem Whodunit – wie sie in vielen Kriminalfilmen zu finden ist, erteilt Hitchcock aus diesem Grund eine klare Absage: „Zum Beispiel handelt es sich in einem Whodunit nicht um ‚suspense', sondern um eine Art intellektuelles Rätsel. Das Whodunit erweckt Neugier, aber ohne jede Emotion. Emotionen aber sind notwendiger Bestandteil des ‚suspense'" (ebd., S. 63).

Diese Art des „suspense" ist in Hitchcocks *North by Northwest* (*Der unsichtbare Dritte* [USA 1959]) klar erkennbar. Roger Thornhill, ein Werbefachmann aus New York, wird durch einen Zufall für den amerikanischen Agenten George Kaplan gehalten. Seitdem wird Thornhill unwissend in die Machenschaften amerikanischer und feindlicher ausländischer Geheimdienste verwickelt. Die feindlichen Agenten drohen, ihn zu ermorden und schieben ihm einen Mord in die Schuhe, den er nicht begangen hat.

Eine der bekanntesten Szenen aus *North by Northwest* ist die Maisfeld-Szene, die Hitchcock selbst als Beispiel anführt, wie „suspense" im Film erzeugt werden kann (vgl. Brean 1959, S. 74). In dieser Szene gerät Thornhill in eine Falle, in die er von Eve Kendall gelockt wird, einer mysteriösen Blondine, die er auf der Flucht kennengelernt hat und die ihm zu helfen scheint, eigentlich jedoch für die feindlichen Spione arbeitet. Thornhill steigt inmitten einer Einöde aus einem Bus, wo er auf Vermittlung Eves hin angeblich George Kaplan treffen soll. Weit und breit ist auf dem flachen, staubigen Land kein Mensch zu sehen. Plötzlich rast ein Flugzeug direkt auf ihn zu, Thornhill kann sich gerade noch mit einem Hechtsprung vor dem Angriff aus heiterem Himmel retten. Das Flugzeug kehrt mehrmals zurück, nun wird aus dem Doppeldecker sogar auf ihn geschossen. Als einzige Deckung bleibt ihm ein dürres Maisfeld, das Thornhill jedoch wieder verlassen muss, nachdem aus dem Flugzeug eine Ladung Insektenvernichtungsmittel auf das Feld abgelassen worden ist. In seiner Verzweiflung hält er, mitten auf der Straße stehend, einen Lastzug an, der Öl geladen hat und Thornhill fast überfährt, bevor er zum Stehen kommt. Das Flugzeug kracht in den Tanklaster, der daraufhin explodiert. Thornhill bleibt unversehrt und flüchtet in einem gestohlenen Auto.

In dieser Szene entsteht „suspense“ im Sinne Hitchcocks dadurch, dass der Zuschauer in mehrfacher Weise über mehr Informationen als der Protagonist Thornhill verfügt: Das Publikum weiß bereits, dass Eve mit den feindlichen Spionen zusammenarbeitet und dass George Kaplan, den er angeblich treffen soll, gar nicht existiert, sondern vom amerikanischen Geheimdienst erfunden wurde, um von einem Doppelagenten abzulenken, der in die Reihen der feindlichen Spione eingeschleust wurde. Im Gegensatz zu Thornhill ist dem Zuschauer also bewusst, dass dieser in Lebensgefahr schwebt. Durch diesen Wissensvorsprung kann die von Hitchcock postulierte starke emotionale Involviertheit der Rezipienten entstehen. Gleichzeitig arbeitet Hitchcock in dieser Szene jedoch auch mit „surprise“: Dem Rezipienten ist zwar klar, dass Thornhill in eine Falle getappt ist und umgebracht werden soll, jedoch nicht, wie der Mordversuch genau ablaufen wird. Der Angriff durch das Flugzeug kommt für ihn also genauso überraschend wie für Thornhill, ebenso wie das Zerschellen des Doppeldeckers am Tanklaster. Obwohl Hitchcock „suspense“ in seiner Wirkung höher einschätzt als „surprise“, entsteht in dieser Szene, ebenso wie im gesamten Film und in anderen Werken Hitchcocks, die vom Zuschauer erlebte Spannung durch das Zusammenwirken von „suspense“ und „surprise“, also nicht allein durch einen Informationsvorsprung des Zuschauers.

Auch in *Psycho* (USA 1960) arbeitet Hitchcock mit der Verbindung von „suspense“ und „surprise“. Die berühmte Dusch-Szene ist gleich in doppelter Hinsicht von „surprise“ gekennzeichnet: zum einen durch den brutalen Mord, der für den Zuschauer vollkommen unerwartet stattfindet, zum anderen dadurch, dass Marion Crane, die als Protagonistin eingeführt wurde und von der das Publikum daher erwartet, dass sie bis zum Ende des Films eine tragende Rolle spielen wird, bereits nach knapp 45 Minuten umgebracht wird. Im weiteren Verlauf des Films entsteht „suspense“, weil der Zuschauer Norman Bates „Mutter“ für die Mörderin hält. Durch diesen Informationsvorsprung des Zuschauers schweben für ihn alle weiteren Figuren des Films, die Nachforschungen über Marions Verbleib anstellen, in Lebensgefahr. Wiederum tritt „surprise“ auf, als deutlich wird, dass die Mutter bereits seit Langem tot ist: Norman Bates ist psychisch krank und hat in Gestalt der Mutter die Morde begangen. Hitchcock hat dem Zuschauer in *Psycho* zwar mehr Informationen als den Protagonisten geliefert, diese Informationen erweisen sich jedoch rückblickend als unzuverlässig und unvollständig. Sie führen zu einer falschen Fährte und zu einer unerwarteten Wendung der Handlung, für die Hitchcocks Filme ebenfalls berühmt sind und die das Spannungserleben unterstützen.[1]

Informationsvergabe, Erwartungen und die Entstehung von Spannung

Insgesamt handelt es sich bei Hitchcocks „suspense“ um eine spezielle Form der Spannung, die Wuss mit „Spannung im engeren Sinne“ bezeichnet (Wuss 1993, S. 111). Nicht immer entsteht Spannung durch einen Informationsvorsprung des Zuschauers vor den Protagonisten. Die Art der Informationsvergabe in einem Film trägt prinzipiell jedoch entscheidend zur Entstehung von Spannung bei. Dies betont auch Wulff: „Spannungserleben umfasst die Antizipation kommenden Geschehens und die damit verbundenen Affekte, wenn es nicht sogar genau darin besteht. […] Vereinfacht gesagt, muss der Zuschauer mit Informationen versorgt werden, die es ihm gestatten, mögliche und wahrscheinliche Handlungsentwürfe aus einer gegebenen Situation zu *extrapolieren*. Derartige Informationen sind *Vorinformationen*, Verweise auf zukünftige Entwicklungen der Handlung“ (Wulff 1993, S. 98). Diese Vorinformationen, die beim Zuschauer ein „*Erwartungsfeld*“ (ebd.) entstehen lassen und es ihm ermöglichen, Hypothesen über eine mögliche Entwicklung der Handlung zu bilden, müssen dabei jedoch nicht immer einen Wissensvorsprung des Publikums vor dem Protagonisten erzeugen. In Hitchcocks *Rear Window* (*Das Fenster zum Hof* [USA 1954]) befindet sich der Zuschauer etwa während großer Teile der Handlung auf einem Wissensgleichstand mit der Hauptfigur Jefferies, der, durch ein Gipsbein an den Rollstuhl gefesselt, aufgrund seiner Beobachtungen von seinem Fenster aus davon überzeugt ist, dass sein Nachbar Thorwald seine Ehefrau umgebracht hat. Spannung entsteht in dem Film, da der Zuschauer, gleichsam zusammen mit Jefferies, die Mord-Hypothese bestätigen will und es unklar bleibt, ob und wie dies gelingen wird. Hierfür müssen die Informationen, die der Film nach und nach liefert, langsam zusammengesetzt werden.

Die Vorinformationen, durch die Erwartungen, Hypothesen über Handlungsverläufe und damit Spannung erzeugt werden, beruhen dabei auch auf beim Zuschauer bereits vorhandenem Wissen. So lässt allein die Tatsache, dass es sich bei *Rear Window* um einen Hitchcock-Film handelt, die Annahme sehr wahrscheinlich erscheinen, dass Thorwald seine Frau getötet hat, da der Zuschauer über ein Vorwissen verfügt, was von einem Film dieses Regisseurs zu erwarten ist. Auch die Genreform erzeugt – aufgrund der mit ihr verbundenen Konventionen – Vorinformationen und Erwartungen bezüglich des Handlungsverlaufs und der Inszenierungstechniken, die zum Spannungsaufbau beitragen. In Thrillern findet sich etwa häufig das Motiv des unschuldig Verdächtigten, der seine Unschuld beweisen muss. Es konstituiert gleichsam vom Zuschauer erwartete Handlungsverläufe und Konflikte, die im Laufe der Handlung gelöst werden müssen. Hitchcock greift gerne auf dieses Motiv zurück, nicht nur in *North by Northwest*, sondern u. a. auch in *The Lodger* (*Der Mieter* [GB 1927]), *The 39 Steps* (*Die 39 Stufen* [GB 1935]), *Young and Innocent* (*Jung und unschuldig* [GB 1937]) oder *The Wrong Man* (*Der falsche Mann* [USA 1956]).

Neben Motiven tragen auch bestimmte Erzähltechniken dazu bei, Spannung beim Zuschauer zu erzeugen. Eines dieser narrativen Mittel ist das Setzen einer Deadline, also der Vermittlung eines bestimmten Zeitpunktes an das Publikum, wann ein Ereignis in der Handlung eintreten wird. Spannung entsteht in diesem Fall dadurch, dass bis zu diesem Moment ein Problem gelöst oder das Eintreten des angekündigten Ereignisses verhindert werden muss. In *North by Northwest* erfährt Thornhill, dass das Flugzeug, das Vandamm, dem Anführer des feindlichen Spionagerings, die Flucht ermöglichen wird und aus dem die mittlerweile als amerikanische Doppelagentin entlarvte Eve nach dessen Abheben gestoßen werden soll, in 10 Minuten eintreffen wird. Thornhill muss also innerhalb dieser 10 Minuten Eve daran hindern, das Flugzeug zu betreten und möglichst auch noch Vandamm in dieser Zeitspanne dingfest machen. Durch das Setzen dieser Deadline entsteht beim Zuschauer Spannung, ob es Thornhill gelingen wird, Eve zu retten.

In *Sabotage* (GB 1936) setzt Hitchcock eine ähnlich lebensbedrohliche Deadline, die

den Zuschauer in Atem hält. Der Saboteur Verloc schickt den Jungen Steve, den kleinen Bruder seiner Frau, mit einem Päckchen, das eine Bombe mit Zeitzünder enthält, auf einen Botengang durch die Stadt. Der Zeitpunkt der Detonation der Bombe ist dem Zuschauer bekannt. Er wird also in Spannung versetzt, ob Steve, der nichts von der Bombe weiß, das Päckchen abliefern kann, bevor sie explodiert, oder ob alternativ die Bombe rechtzeitig entdeckt werden wird. Steve trödelt bei seinem Botengang – die Bombe geht hoch und er kommt dabei ums Leben.

Sympathie mit den Protagonisten

Im Gespräch mit Truffaut bezeichnete Hitchcock es als Fehler, dass er Steve sterben ließ: zum einen, da es vom Publikum nur schwer akzeptiert werde, dass ein Kind in einem Film zu Tode kommt, zum anderen aber auch, weil Steve im Laufe des Films bereits einen sehr sympathischen Eindruck beim Zuschauer hinterlassen hat (vgl. Truffaut 1995, S. 95). Sympathie, die sich beim Rezipienten gegenüber Protagonisten entwickelt, ist daher ein weiterer Faktor, Spannung zu erzeugen. Durch Sympathie mit der Hauptfigur hofft das Publikum auf einen guten Ausgang für den Protagonisten, befürchtet aber gleichzeitig, dass dies nicht der Fall sein könnte. Spannung entsteht also dann, wenn der sympathische, moralisch richtig handelnde Protagonist in Gefahr gerät. In *North by Northwest* trifft dies für Thornhill zu: Ein Mann wird aus seinem Alltag gerissen und zum Spielball von konkurrierenden Agenten. Er hat sich nichts zuschulden kommen lassen, ist daher moralisch im Recht und gewinnt schnell die Sympathie des Publikums, das sich wünscht, dass er seine Unschuld beweisen kann und heil aus den undurchsichtigen Machenschaften der Geheimdienste hervorgehen wird. Bei den Versuchen, seine Unschuld zu beweisen, gerät er aber immer wieder in Situationen, die sein Leben gefährden. Gerade das Motiv des falsch Verdächtigten ist besonders gut geeignet, Sympathie mit der Hauptfigur beim Publikum zu erzeugen, ist der Ausgangspunkt der Handlung doch das Leben eines einfachen Menschen, das jeder aus eigener Erfahrung kennt.

Spannung kann jedoch nicht nur bezogen auf die „guten“, sympathischen Protagonisten entstehen, sondern durchaus auch im Fall von unsympathischen Gegenspielern. Als Norman Bates, eigentlich eine unsympathische Figur, die moralisch fragwürdig handelt, weil sie einen Mord vertuscht, in *Psycho* das Auto mit Marions Leiche im Moor versenkt und der Wagen für einen Moment nicht komplett zu versinken droht, erschrickt der Zuschauer ähnlich wie Norman und wird in Spannung versetzt, ob das Auto vollkommen vom Moor verschlungen wird oder nicht. Ein solches Mitfiebern mit moralisch fragwürdigen Figuren in Filmen, das Murray Smith als „sympathy for the devil“ bezeichnet (Smith 1995, S. 217), findet jedoch eher punktuell statt. Die meisten Spannungsmomente und größere Spannungsbögen beziehen sich auf die Handlungen der sympathischen Protagonisten.

Fazit

Wie deutlich geworden sein sollte, wird die Spannung, die von den Zuschauern bei der Rezeption von Spielfilmen erfahren wird, von verschiedensten Faktoren beeinflusst, von denen hier nur einige kurz beleuchtet werden konnten. Neben Sympathie mit den Figuren spielen auch Genremerkmale und die mit ihnen verbundenen Erzählweisen und Zuschauererwartungen eine grundlegende Rolle bei der Erzeugung von Spannung. Vor allem die Art, wie und welche Informationen an das Publikum vermittelt werden, prägt das Spannungserleben des Zuschauers. Hitchcocks Auffassung von „suspense“ in Form eines Wissensvorsprungs des Rezipienten vor den Protagonisten und einer möglichst umfassenden Informiertheit des Publikums ist dabei nur eine, wenn auch sehr effektive Möglichkeit, Spannung zu erzeugen. Bei einer genaueren Analyse zeigt sich auch für die Filme des „Master of suspense“, dass deren spannende Wirkung nicht allein auf einem Informationsplus des Zuschauers beruht, sondern dass Hitchcock verschiedenste Möglichkeiten wie „surprise“, Wissensgleichstand oder Deadlines in seinen Filmen einsetzt, um Spannung zu generieren. Gerade diese ausgeklügelte Mischung verschiedener Formen der Spannungserzeugung machte Hitchcocks Filme so publikumswirksam und einflussreich für andere Regisseure.

Anmerkung:

1
Die berühmte Dusch-Szene in Alfred Hitchcocks *Psycho*, aus der ebenfalls eine Verbindung von „suspense“ und „surprise“ resultiert, sowie die „falsche Fährte“, die der Regisseur in diesem Film legt, werden im Beitrag von Werner C. Barg ausführlich besprochen (S. 28 ff.).

Literatur:

Brean, H.:
Master of Suspense Explains His Art. In: Life 47, 13.07.1959, S. 72 und S. 74

Smith, M.:
Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema. Oxford 1995

Stiegler, C.:
Die Bombe unter dem Tisch. Suspense bei Alfred Hitchcock – oder: Wie viel weiß das Publikum wirklich? Konstanz 2011

Truffaut, F.:
Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht? München 1995

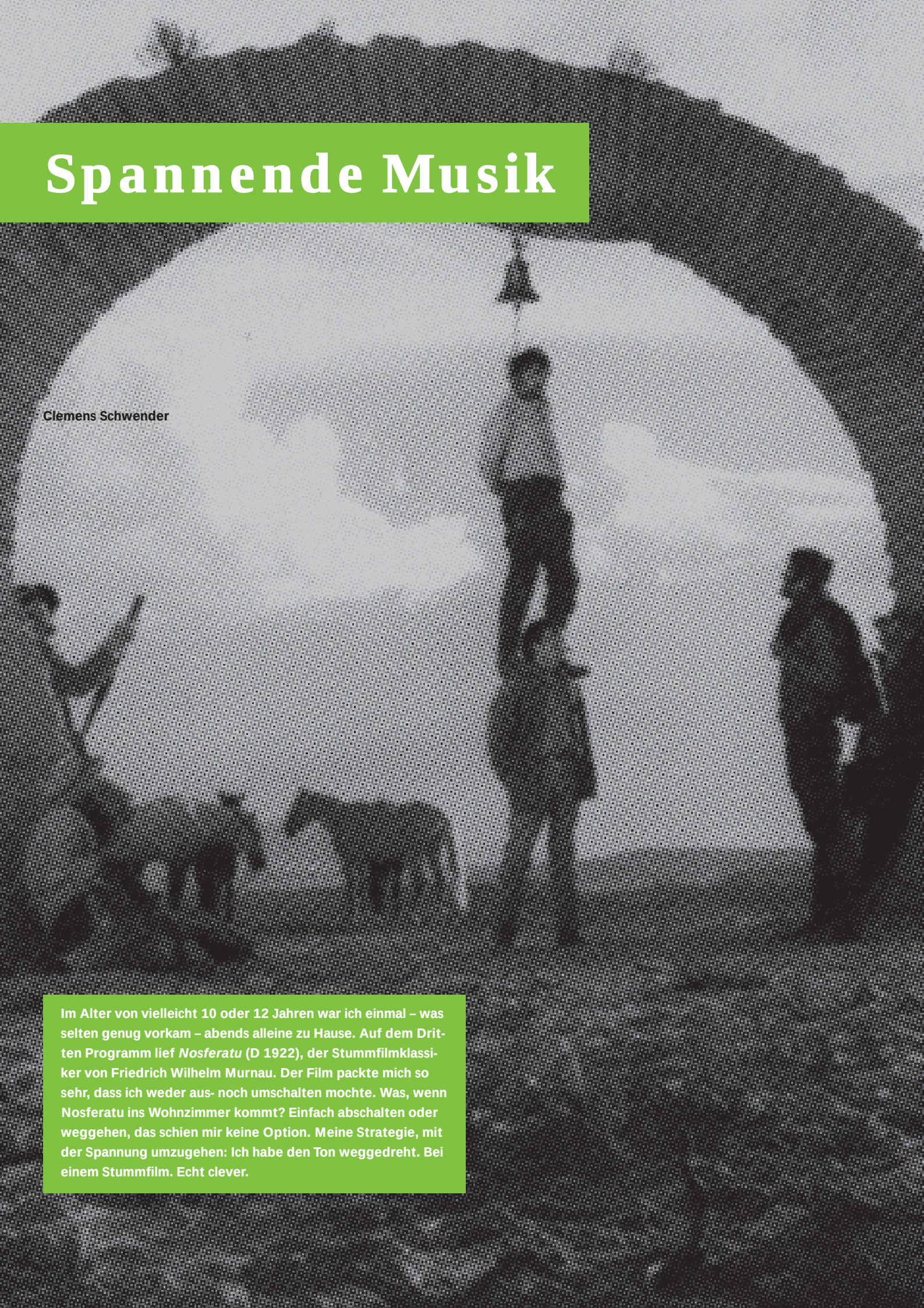
Wulff, H. J.:
Spannungsanalyse. Thesen zu einem Forschungsfeld. In: montage/av, 2/1993/2, S. 97 – 100

Wuss, P.:
Grundformen filmischer Spannung. In: montage/av, 2/1993/2, S. 101 – 116

Thomas Schick ist Medienwissenschaftler und lebt in Berlin. Seine Forschungsschwerpunkte sind Film und Emotion, der europäische Autorenfilm und das zeitgenössische deutsche Kino.

Spannende Musik

Clemens Schwender



Im Alter von vielleicht 10 oder 12 Jahren war ich einmal – was selten genug vorkam – abends alleine zu Hause. Auf dem Dritten Programm lief *Nosferatu* (D 1922), der Stummfilmklassiker von Friedrich Wilhelm Murnau. Der Film packte mich so sehr, dass ich weder aus- noch umschalten mochte. Was, wenn Nosferatu ins Wohnzimmer kommt? Einfach abschalten oder weggehen, das schien mir keine Option. Meine Strategie, mit der Spannung umzugehen: Ich habe den Ton weggedreht. Bei einem Stummfilm. Echt clever.

Die Frage, wie Filmmusik Spannung erzeugen kann, beschäftigt mich heute. Ein paar Antworten kann die Wissenschaft geben, wie die Macht der Musik zu erklären ist. Dazu muss man zunächst sehr prinzipiell über das Gehör nachdenken, denn dessen grundlegende Funktionen tragen wesentlich dazu bei, wie Menschen das Gehörte – und dazu zählt auch Musik – wahrnehmen und verarbeiten.

Hören als Erweiterung des Sehens

Der Geräuschsinn ist evolutionsgeschichtlich ein junges Organ. Fische nehmen damit niederfrequente Schwingungen auf, die im Wasser auch im Trüben über weite Entfernungen wahrzunehmen sind. Bewegungen, die sich im Wasser als Druckwellen verbreiten, werden empfangen. Damit erweiterte sich die Wahrnehmung, die durch das Auge auf einen engeren Umkreis beschränkt war. Die Nachfahren der Fische, die das Land eroberten, nahmen die Fähigkeit, Druckunterschiede wahrzunehmen – denn genau das ist das Hören –, mit und haben sie an die Atmosphäre angepasst. Der Sinn dieser Erweiterung der Wahrnehmung und deren evolutionärer Vorteil liegen auf der Hand: Sowohl Fressfeinde als auch Beutetiere können über eine größere Entfernung und unter ungünstigen visuellen Bedingungen wahrgenommen werden. Im Gegensatz zum Auge nehmen wir mit den Ohren in alle Richtungen wahr.

Das Lokalisieren der Schallquelle wird in erster Linie durch das stereophonische Hören bewerkstelligt. Rechts und links unterscheidet das Gehör durch die Zeitdifferenz, die der Schall braucht, um beide Ohren zu erreichen. Der Unterschied zwischen hinten, vorne und oben wird durch die besondere Form der Ohren ermittelt. Die bei jedem Menschen einzigartig geformten Ohrmuscheln erzeugen unterschiedliche Echos – je nachdem, von wo das Geräusch kommt. Das Gehirn lernt, die winzigen Unterschiede zu interpretieren und die Richtung zu identifizieren.

Neben der Aufgabe der Schallortung erfüllt Gehör eine zweite Aufgabe, nämlich die Identifikation von Geräuschquellen. Im Laufe des Lebens lernen wir, viele Klänge zu unterscheiden, den Quellen zuzuordnen – und speichern deren Muster im Gedächtnis ab. Wir prägen uns ein, wie es sich anhört, wenn ein Auto anfährt, an uns vorbeirast oder abbremst, wie Schritte auf Kies oder durch eine Pfütze klingen, welche Geräusche Kätzchen und welche Tiger von sich geben. Bei der Erkennung von Stimmen ist das Soundgedächtnis besonders gut. Bekannte Stimmen können wir nach wenigen Silben dem Sprecher zuordnen. Für diese Fähigkeit braucht man ein immenses Soundgedächtnis, das sowohl schnell lernt als auch Erlerntes schnell wieder abrufen kann.

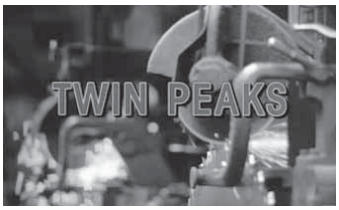
Unbekannte Geräusche stiften Unruhe. Wenn die Zuordnung zum Ursprung nicht eindeutig zu bestimmen ist, muss die Aufmerksamkeit auf alles gerichtet sein, was in Frage kommen kann. Dissonante Klänge weisen auf Gefahren hin. In der Natur werden sie bisweilen als Warnschreie verwendet. Sie sollen und müssen Unbehagen erzeugen. Auch dabei geht es wieder um das Erkennen einer Bedrohung, die sich akustisch ankündigt – in diesem Fall durch einen Warnhinweis.

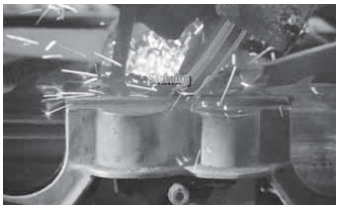
In gefährlichen Situationen – vor allem, wenn diese unter eingeschränkten Sichtverhältnissen erlebt werden – muss der akustischen Wahrnehmung eine erhöhte Aufmerksamkeit geschenkt werden. Jedes unerwartete Geräusch muss identifiziert und auf sein Gefahrenpotenzial eingeschätzt werden. Ist das Knarren der Dielen durch den eigenen Hund verursacht oder durch die Schritte eines Fremden? Entspannung tritt ein, wenn die Geräusche aus vertrauter Quelle stammen, erhöhte Anspannung, wenn der Ursprung unbekannt bleibt oder als Gefahr eingeschätzt werden kann.

Geräusche können das Wahrnehmen von Vorgängen ersetzen. Wir sehen ein Auto hinter einem Haus verschwinden, wir hören ein Quietschen und dann ein Krachen. Wir wissen: Das war ein Unfall. Wir können den Zusammenstoß erst bestätigen oder widerlegen, wenn wir um die Ecke des Hauses biegen, um uns selbst ein Bild zu machen. Geräusche stellen Visuelles dar. Hörspiele machen sich diesen Umstand kunstvoll zunutze. Da sie auch übertragen werden in visuell ungünstigen Situationen, erwarten wir den Verursacher des Geräusches zu sehen. Die Zuordnung des Gehörten ist zunächst eine Hypothese, die manchmal mehr und manchmal weniger zuverlässig ist, und erst die Augen bestätigen oder widerlegen die aufgrund der Akustik gefasste Vermutung. Damit ist das Ohr das Organ der Unsicherheit und Spannung.

Knisternde Spannung

Spricht man bei fiktionalen Geschichten in Film, Hörspiel, Theater oder Märchen und Literatur





von Spannung, meint man meist „suspense“, also die Unsicherheit im Fortgang der Geschichte, die für die Protagonisten offen und zugleich gefährlich oder zumindest schicksalsbestimmend sein kann. Die Angst als Erwartung eines Unheils wird (noch) von der Hoffnung verdrängt, dass es anders kommen möge als befürchtet. Ohne Vorahnungen über den Verlauf von Konflikten und das Überstehen von Bedrohungen wären Geschichten langweilig.

Protagonisten werden in Situationen geworfen, in denen sie sich bewähren müssen, und meist hoffen wir, dass sie ihre Ziele erreichen und sich gegen die Widerstände durchsetzen. Aber wissen können wir es nicht. Unsicherheit und Spannung sind zentrale Bestandteile des Medienerlebens. So steigert z. B. das leise und langsame Sprechen beim Märchenerzählen das Erleben von Angst, denn man spricht leise, wenn man sich in einer Gefahr nicht zu erkennen geben und es vermeiden möchte, dass ein Angreifer den Ursprung der Stimme erkennen könnte.

… Und dazu spielt die Musik

Zu Beginn der Filmgeschichte nutzte man die Klavierbegleitung, um das Rattern des Projektors zu übertönen. Doch bald fand sich eine neue Verwendung, als die Pianisten auf die Darstellungen der Leinwand Bezug nahmen; sie hatten Sammlungen von musikalischen Themen zur Verfügung, die wie Gebrauchsanleitungen Anweisungen zur Unterstützung bestimmter Ereignisse lieferten. Oft waren es Hinweise zur Stimmung: „Ärger“, „Wut“, „Trost“, „Verwirrung“, „Müdigkeit“, aber auch Aktivitäten wie „Klettern“ oder „harte Arbeit“.

Norbert Jürgen Schneider unterscheidet in seinem Handbuch für Film- und TV-Komponisten eine Reihe von Funktionen der Filmmusik. Alle haben ursächlich mit den Besonderheiten der akustischen Wahrnehmung und den in der Evolution entwickelten Aufgaben zu tun. Die einzelnen Funktionen sind daraufhin zu untersuchen, was sie für die Spannungserzeugung beitragen können:

Musik relativiert das Zeitempfinden. Da Musik ein Ereignis im Laufe der Zeit ist, organisiert sie Zeit. Wenn die Musik ununterbrochen läuft, verbindet sie damit sequenzierte Filmeinheiten. Nichtzusammenhängendes wird als zusammenhängend erlebt. Sequenzen raffen Zeit, und Musik kann diese emotional kommentieren, dynamisieren oder beruhigen. Hier wird die grundlegende Stimmung für eine Szene gesetzt. Passt das Tempo der Bilder und das der Musik nicht zusammen, wird eine Frage aufgeworfen: Können wir uns sicher fühlen? Die Titelmelodie zu *Twin Peaks* ist langsam und getragen. Sie passt zu der ländlichen Abgeschiedenheit des Ortes. In dem Stück gibt es keine Disharmonien. Kann hier etwas so Grässliches wie ein Mord an einer Jugendlichen passieren? Die Musik kann uns in die Irre führen. In dem Film ist nichts und niemandem zu trauen. Nicht einmal der Musik.

Musik illustriert Bewegungen. Rhythmische Betonung steht für das unbedingte, nicht zu unterbrechende Voranschreiten der Handlung. Ein anschauliches Beispiel liefert die musikalische Untermalung der Dusch-Szene in Hitchcocks *Psycho*. Sehr schnelle Glissandi auf den Violinen imitieren die zustechenden Bewegungen des Messers. Der Rhythmus ist konstant. Auch wenn man nicht hinsieht oder andere Dinge im Blick sind, geht die Bewegung erbarmungslos weiter und nichts kann sie aufhalten. Erst als der Tod eintritt, hört die Bewegung auf.

Ein Schreckmoment, wenn etwa jemand unversehens in ein Loch fällt, ein Gesicht in Großaufnahme aus dem Dunkel auftaucht oder dem Protagonisten ohne Vorankündigung ein Schlag versetzt wird! Solch ein plötzliches Ereignis kann mit einem Orchester-Tusch untermalt sein. Durch die unerwartet laute musikalische Begleitung wird der Schreck verstärkt. Akustik und Visuelles bestätigen sich wechselseitig.

Musik setzt Ausrufezeichen. Nebensächlichkeiten, die zunächst gar nicht auffallen, können durch eine musikalische Begleitung hervorgehoben und visuelles Interesse erzeugt werden. Akustische Zeichen, so auch Musik, lenken den Blick. Etwas, das akustisch im Vordergrund ist, wird auch unwillkürlich im Bild gesucht. Hier scheint etwas Wichtiges zu sein, das uns nicht entgehen darf. Das Pling einer Triangel begleitet die Landung einer Schneeflocke. Da Töne die Aufmerksamkeit lenken, führen diese den Betrachter durch die Geschichte und legen Fährten, die bisweilen in die Irre führen.

Musik bildet Emotionen ab. Hier kommt eine psychologische Besonderheit zum Tragen. Da Musik emotionales Erleben steuern kann, erlebt der Rezipient Gefühle, die er auf die Situation, in der sich ein Protagonist befindet, überträgt. Obgleich er selbst diese Empfindungen hat, überträgt er sie auf die dargestellten Figuren. So lenkt Musik die emotionale Wahrnehmung.

Musik stellt Atmosphäre her. Grundsätzlich wird mit der emotionsauslösenden Wirkung von Musik immer Atmosphäre erzeugt. Emotionen, die man musikalisch unterstützen kann, sind u. a.: befremdend, finster, traurig, ernst, monoton, sanft, idyllisch, majestätisch, festlich, munter, unentwegt, elegant, scherzhaft, hämmernd, rasend, wirr. Die Atmosphäre entsteht im Zusammenhang von Bild und Ton. Um Gefahr anzudeuten, finden sich plötzliche, unerwartete, laute Töne, die nicht in den Rhythmus passen. Geräusche werden instrumental eingesetzt, wo keine sein sollten und gespenstische Stille, wo Geräusche sein sollten. Auch Stille kann zum Aufbau der Spannung beitragen. Dies beschreibt die musikalischen Untermalungen vieler Horrorszenen, bei denen das Erschrecken zum Konzept gehört. Vorbereitet und eingeleitet wird dies durch Musik, die mit erhöhter akustischer Aufmerksamkeit rechnen kann.

Einen anderen Weg zur Spannungserzeugung verfolgte Ennio Morricone in seiner orchestralen Filmmusik zu *Spiel mir das Lied vom Tod*. Er verwendet ungewöhnliche Instrumente, die gar nicht zu passen scheinen: Inmitten der Besetzung eines klassischen Orchesters erscheint eine elektrische Gitarre und schließlich eine Mundharmonika. All dies sind Hinweise auf eine Welt, die nicht friedvoll miteinander umgeht und sich in einem zivilisatorischen Umbruch befindet: Die Eisenbahn verändert die sozialen Strukturen des amerikanischen Westens.

Musik dimensioniert Personen. Ein gängiges musikalisches Muster ist das Leitmotiv, das immer wieder auftaucht, sobald die dazugehörende Figur ins Bild kommt. Um die Erwartung zu steigern, kann die Melodie auch schon vorher einsetzen, sodass der Auftritt als erwartetes Ereignis erlebt wird. *Winnetou* hat in den Verfilmungen eine solche Melodie, die vielen auch heute noch im Gedächtnis sein dürfte. *Der weiße Hai* hat auch seine Melodie. Doch bisweilen hören wir das hämmernde Stampfen, das nicht zu bremsen ist, ohne dass wir als Zuschauer eine visuelle Bestätigung bekommen, was ihn noch gefährlicher macht, denn auf sein akustisches Signal ist kein Verlass. Sowohl beim *weißen Hai* als auch bei *Winnetou* lernt der Zuschauer die Melodie sehr schnell und kann Erwartungen aufbauen.

Musik macht irreal. Wenn das akustische Ereignis keinem bekannten Ereignis zuzuordnen ist, weil es fremde und damit irritierende Klänge nutzt, wird das Visuelle als irreal wahrgenommen. Seltsam klingende Instrumente, dissonante Harmonien oder ungewöhnliche Melodien lassen an Unbekanntes, Fremdes und Irreales denken. Ein in diesem Zusammenhang immer wieder angeführtes Beispiel ist die Verwendung der Musik des modernen Komponisten György Ligeti in Kubriks *2001 – Odyssee im Weltraum*. Zu der Szene, als der Obelisk auftaucht, hören wir ungewohnte Klänge, keine Melodie, kein Rhythmus, keine vertrauten Harmonien in erkennbaren Kompositionen. Alles – selbst die Musik – ist fremd und nicht zuzuordnen.

Musik kann aber auch karikieren und parodieren. Wenn die drei Ebenen – Verbales, Visuelles und Musikalisches – nicht zusammenpassen, kann man dies als Parodie erleben, falls keine Signale der Gefahr einhergehen. Eine Massenschlägerei mit einer fröhlichen Polka zu unterlegen, nimmt dem aggressiven Vorgang seine Ernsthaftigkeit. Wir können es als Spaß auffassen.

Die Spannung lässt nach

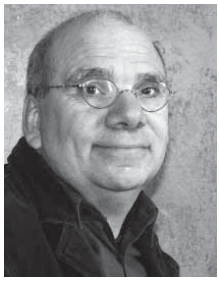
Wie Musik letztendlich verwendet wird, ist die Entscheidung des Produzenten, der die Musik in Auftrag gibt. Musik kann die Spannung untermalen, steigern, aber auch mindern, da sie auf Strukturen aufbaut, die für die menschliche Evolution sinnvoll waren. Das Gehör hilft bei der Wahrnehmung der Umwelt, und das Gehirn sortiert die Sinneseindrücke nach gefahrvollen und nach lustvollen, nach wichtigen und unwichtigen, nach langweiligen und spannenden.

Bei dem Spannungserlebnis meiner Kindheit habe ich noch eine weitere Strategie angewandt, um mit der Angst klarzukommen: Bevor Nosferatu mich im Wohnzimmer kriegen kann – so mein Gedanke –, muss er sich zunächst mit dem Kameramann beschäftigen. Ich wusste, dass Filme hergestellt werden müssen – und das war in den Augenblicken höchster Spannung beruhigend.

Literatur:

Schneider, N. J.:
Komponieren für Film und Fernsehen. Ein Handbuch.
Mainz u. a. 1997

Dr. Clemens Schwender ist Professor für Medienpsychologie an der Hochschule der populären Künste Berlin. Er studierte Germanistik, Philosophie, Psychologie und Medienwissenschaft an der TU Berlin.



Der König der Löwen in der Falle

Kinder zwischen Spannungs- und Angsterleben während der Medienrezeption

Christine Hennighausen und Frank Schwab

Das Erleben von Spannung ist sowohl für Erwachsene als auch für Kinder ein zentrales Motiv für die Nutzung von Unterhaltungsmedien wie Film, Fernsehen, Literatur, aber auch Computerspielen. Spannung entsteht einerseits auf kognitiver Ebene durch die Interpretation von Ereignissen innerhalb der Erzählung sowie auf emotionaler Ebene durch Gefühle zwischen Hoffen und Bangen. Studien zeigen, dass Kinder in Abhängigkeit von ihrem Alter Spannung unterschiedlich erleben und bewerten. Ist eine Geschichte hochspannend, kann dies dazu führen, dass Kinder neben Spannung auch Angst und Furcht fühlen. Welche Medieninhalte und -angebote Kinder als besonders beängstigend wahrnehmen, verändert sich im Laufe ihrer mentalen Entwicklung. Gegen die Angst helfen verschiedene Bewältigungsstrategien, die Eltern sowie auch Kinder anwenden können.

Der Löwenjunge Simba sitzt in der Falle: Sein böser Onkel, der ihm seinen Rang als „König der Löwen“ neidet, hat ihn unter falschem Vorwand in eine tiefe Schlucht geführt. Er will Simbas Leben ein jähes Ende bereiten und lässt eine Herde Gnus hinunter in die Schlucht hetzen. Der trockene Savannenboden fängt an zu beben. Simba schaut irritiert um sich. Dann sieht er eine Unzahl von wilden Gnus direkt auf sich zu rasen. Panik ergreift ihn, seine Augen und sein Maul sind vor Angst weit aufgerissen. Walt Disney zeigt dies in einer Dolly-Zoom-Einstellung. Als Nächstes sieht der Zuschauer den Löwenjungen in der Totalen: Simba, gelähmt vor Angst, inmitten der riesigen todbringenden Schlucht, umgeben von meterhohen, nahezu vertikal aufsteigenden Felswänden. Dann fängt Simba an zu rennen. Er rennt um sein Leben. Die Situation scheint ausweglos. Wird sich der König der Löwen retten können? Oder wird Simba von der rasenden Herde Gnus niedergetrampelt und stirbt? Der Ausgang der Szene ist ungewiss, die Spannung steigt. Kleine und große Zuschauer fiebern mit Simba mit. Sie hoffen, dass er sich retten kann; gleichzeitig jedoch fürchten sie in Anbetracht der Bedrohung seinen Tod.

Diese Szene aus dem Walt-Disney-Klassiker *Der König der Löwen*, dem weltweit kommerziell erfolgreichsten klassischen Zeichentrickfilm (IMDb 2012), kennen viele. Erwachsene, aber vor allem Kinder, das Zielpublikum solcher Zeichentrickfilme, tauchen in die Fantasiewelt von Walt Disney ein und erleben die spannenden Abenteuer der Protagonisten mit. Wie genau erleben Kinder Spannung und welche Faktoren spielen dabei eine Rolle? Wann verwandelt sich das Gefühl der Spannung in Angst? Und was können Eltern dann am besten gegen die Angst ihrer Kinder tun?

Spannung als psychologisches Phänomen

Das Erleben von Spannung ist ein bedeutendes Merkmal und Motiv für die Nutzung von Unterhaltungsmedien. Der Begriff „Spannung“ (engl. „suspense“) stammt von dem lateinischen Verb „suspendere“, was „in Unsicherheit schweben“ bedeutet (Schwab 2008). Spannung besteht aus einer kognitiven und emotionalen Reaktion, welche durch zeitabhängige strukturelle Merkmale einer dramatischen Erzählung in deren Verlauf ausgelöst werden (Alwitt 2002; Schwab 2008). Die kognitive Spannungskomponente beinhaltet die Interpretation der Ereignisse der Handlung durch den Rezipienten; die affektive Komponente beschreibt die Gefühle von Hoffen und Bangen bzw. Furcht während der Medienrezeption. Hoffen und Bangen gelten als Schlüsselemotionen spannungsvollen Erlebens (siehe ebd.). Somit ist die Angst als Furcht vor dem schlechten Ausgang einer Episode und als Bangen um das Wohl des Helden immer auch eine Seite des unterhaltsamen Erlebens von Spannung.

Das psychologische Phänomen „Spannung“ kann u. a. mit der Theorie des Erregungstransfers (Zillmann 1980) sowie mit der Strukturellen Affekttheorie (Brewer/Lichtenstein 1982) erklärt werden. Der Theorie des Erregungstransfers zufolge führt die Bedrohung des Protagonisten beim Rezipienten zu physiologischer körperlicher Erregung und dem Gefühl der (empathischen) Sorge, was im Wesentlichen Spannungserleben hervorruft. Wird die Spannung im Verlauf oder am Ende der Geschichte aufgelöst, indem der Protagonist die Herausforderung meistert, verschwindet die Sorge des Rezipienten. Seine physiologische „Resterregung“ dauert allerdings noch eine Zeit lang an und verstärkt die positiven Gefühle über den guten Ausgang der Handlung. Die auf die Spannung folgende Erleichterung wird umso angenehmer erlebt, je höher vorher das Spannungserleben war (Zillmann/Hay/Bryant 1975).

Die Strukturelle Affekttheorie (Jose/Brewer 1984) besagt, dass strukturelle Merkmale von Geschichten ein bestimmtes affektives Muster des Rezipienten hervorrufen (Spannung, Überraschung oder Neugierde). Eine spannende Geschichte ist demzufolge meist so strukturiert, dass sie mit einem einleitenden Ereignis beginnt, welches bedeutende und wahrscheinliche Konsequenzen (z. B. Leben oder Tod) für den Protagonisten bereits andeutet. Daraus folgen Unsicherheit und die Antizipation eines möglichen schlechten oder positiven Ereignisses, welche die Spannung im Rezipienten wecken. Es wird mehr Spannung bei einem potenziellen negativen Ereignis erlebt. Der Konflikt wird zuletzt aufgelöst und das affektive Erregungsmuster sowie die Auflösung der Spannung führen auch hier zu einem angenehmen Erleben. Für die Spannung ist es ferner bedeutend, dass sich der Rezipient mit dem Protagonisten identifiziert und sich in seine Lage hineinversetzt. Dies fällt dem Rezipienten generell leichter, wenn der Protagonist Ähnlichkeiten (z. B. Alter, Geschlecht) mit dem Rezipienten teilt und ein „guter“ Charakter ist.

Spannung und die „kleinen Medienrezipienten“

Wie Kinder Spannung erleben, untersuchten u. a. Zillmann, Hay und Bryant (1975). Sie präsentierten 7- und 8-Jährigen einen abenteuerlichen Trickfilm und variierten die Spannung sowie das Ende des Films (aufgelöste Spannung vs. andauernde Spannung). Das Spannungserleben der Kinder erfassten sie anhand des mimischen Ausdrucks und durch eine anschließende Bewertung des Films mittels Fragebogen. Zusätzlich erhoben die Forscher als physiologische Maße für Spannung Körpertemperatur und Herzschlagrate der Kinder. Die Ergebnisse zeigen, dass Kinder die Geschichte umso besser bewerteten, je spannender sie diese erlebten. Ebenso war die Auflösung der Spannung am Ende für die Bewertung bedeutend. Das Spannungserleben spiegelte sich auch deutlich in den physiologischen Maßen wider: Diese verringerten sich nach Auflösung der Spannung deutlich. Wie zu erwarten, zeigten die Kinder mit zunehmender Spannung auch vermehrt Anzeichen von Angst und Furcht in ihrem Gesichtsausdruck. Dies führten die Forscher auf das empathische Mitgefühl der Kinder mit dem Protagonisten zurück. Jedoch zeigten nicht alle Kinder Anzeichen von Angst und Furcht; einige schienen auch vergnügt zu sein und wieder andere zeigten Vergnügen und Furcht im raschen Wechsel.

In einer weiteren Studie erforschten Jose und Brewer (1984), wie die kindliche kognitive Entwicklung mit der positiven Bewertung von Geschichten zusammenhängt. Zweit-, Viert-, und Sechstklässler beurteilten dafür spannende Geschichten. Jose und Brewer fanden heraus, dass Kinder Geschichten dann besser bewerteten, wenn sie mehr Spannung erlebten. Ihr Spannungserleben wurde durch ihre Empathie sowie ihre Identifikation mit dem Protagonisten beeinflusst. Bedeutend für die positive Bewertung der Geschichten war auch, wie die Spannung zum Ende aufgelöst wurde. Zweitklässler gaben an, eine Geschichte dann am liebsten zu mögen, wenn sie ein gutes En-

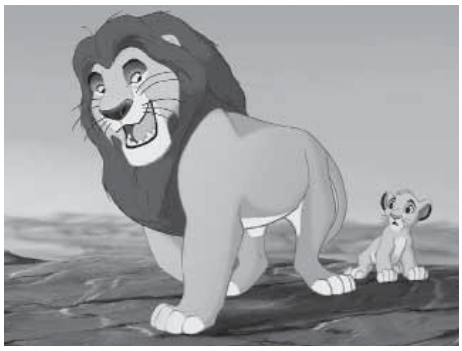
de hatte; die Valenz des Protagonisten (gut vs. böse) hatte dabei weitgehend keine Bedeutung. Die Viert- und Sechstklässler hingegen bevorzugten eindeutig Geschichten mit einem guten Ausgang für positive Charaktere und einem schlechten Ende für „Bösewichte". Jose und Brewer erklärten die unterschiedlichen Präferenzen der Kinder für den Ausgang einer Geschichte mit der sogenannten *Gerechte-Welt-Überzeugung* (Lerner 1980). Gemäß dieser Überzeugung beurteilen Rezipienten die Geschichten am besten, in denen gute Charaktere ein gutes Ende und schlechte Charaktere ein schlechtes Ende erleben. Die Gerechte-Welt-Überzeugung findet sich schon früh in der kindlichen Moralentwicklung, jedoch ist sie bei jüngeren Kindern – wie den Zweitklässlern – noch nicht vollständig entwickelt. Diesen fällt es daher schwer, Urteile über die Valenz des Protagonisten (gut vs. böse) sowie über das Ende (guter vs. schlechter Ausgang) zu kombinieren. Viertklässler zeigten bereits teilweise eine Integration beider Informationen in ihrem Urteil; bei den Sechstklässlern war die Gerechte-Welt-Überzeugung schon vollständig entwickelt.

Wenn aus Spannung Angst wird

Gehen wir noch einmal zurück zu dem Beginn des Artikels: Der Löwenjunge Simba versucht verzweifelt, der Herde Gnus zu entkommen und rennt um sein Leben. Bei dieser Szene empfinden viele Zuschauer nicht mehr nur Spannung, sondern das Gleichgewicht zwischen Hoffen und Bangen verschiebt sich und die Angst um das Leben des Disney-Protagonisten wird möglicherweise übergroß. Wie bereits von Zillmann und Kollegen (1975) gezeigt, erleben Kinder bei großer Spannung auch Furcht und Angst. Diese Befunde sowie die von Jose und Brewer (1984) lassen vermuten, dass Spannung dann eher in Angst umschlägt, wenn der Protagonist der Geschichte mit einer großen Bedrohung und daraus bedeutenden Konsequenzen (Tod vs. Leben) konfrontiert ist und wenn sich Kinder stark mit dem Helden der Geschichte identifizieren und viel Empathie zeigen. Weitere Studien belegen, dass Kinder in verschiedenen Alters- und kognitiven Entwicklungsstufen vor unterschiedlichen Medieninhalten Angst haben (für eine Zusammenfassung siehe auch Valkenburg/Buijzen 2008). Kinder im Vorschulalter (3 bis 5 Jahre) reagieren viel sensibler auf visuelle als auf auditive Informationen (Hayes/Birnbaum 1980) und empfinden dementsprechend besonders viel Angst bei gruseligen, erschreckenden und furchterregenden Medieninhalten (Cantor/Sparks 1984). Dazu zählen z. B. die Darstellung von Monstern, Außerirdischen, deformierten Bösewichten und unheimliche Umgebungen. Ebenso können sehr junge Kinder noch nicht zwischen Spiel und Realität unterscheiden, sodass insbesondere fantastische Medieninhalte sie ängstigen. In der Studie von Cantor und Sparks (1984) gaben Eltern an, dass ihre Vorschulkinder am meisten Angst bei Fantasyfilmen wie *Der unglaubliche Hulk* und *Der Zauberer von Oz* erlebten, welche Hexen und Monster zeigen. Kinder ab einem Alter von 7 Jahren befinden sich in einer anderen Entwicklungsstufe und können bereits gut zwischen Realität, Fiktion und Fantasy unterscheiden. Sie zeigten weniger Angst bei der visuellen Darstellung von Monstern, Hexen und Bösewichten als bei TV-Serien und Filmen wie *Der weiße Hai* sowie täglichen Nachrichtensendungen (Cantor/Sparks 1984). Diese Medienangebote unterscheiden sich von Fantasyfilmen dadurch, dass sie, obwohl sie Fiktionen darstellen, sich in der Realität ereignen könnten bzw. in Nachrichtensendungen meist schon ereignet haben und potenzielle sowie reale Gefahren darstellen. Die furchtauslösenden Inhalte werden überwiegend innerhalb der Erzählung verbal beschrieben oder durch Andeutungen von Gefahr vermittelt. Im Gegensatz zu älteren Kindern werden jüngere Kinder von solchen Medieninhalten nicht geängstigt, da sie Gefahren, die nicht konkret visuell dargestellt werden, nicht als solche bewerten.

Was man bei Angst tun kann

Die Angst, die Kinder infolge von Film- und TV-Inhalten erlebt haben, begleitet sie teilweise bis ins Erwachsenenalter und kann in gravierenden Fällen zu Albträumen oder Schlaflosigkeit sowie zu speziellen Ängsten führen (Harrison/Cantor 1999; Hoekstra/Harris/Helmick 1999). Zeigen Kinder Angst bei Film- und TV-Inhalten, gibt es verschiedene Bewältigungsstrategien, die Eltern anwenden können. Kognitive Strategien beinhalten eine verbale Erklärung der Medieninhalte; es soll den Kindern bewusst werden, dass es sich



nicht um reale Begebenheiten und Personen handelt (Blut wird als „Ketchup“ umgedeutet). Handelt es sich doch um reale Bedrohungen, kann die wahrgenommene Ernsthaftigkeit der Bedrohung minimiert werden (Erklärung, dass ein Terroranschlag im Ausland stattgefunden hat und keine konkrete oder wahrscheinliche Bedrohung darstellt; Cantor/Sparks/Hoffner 1988). Nicht kognitive Strategien zielen u. a. darauf ab, die Kinder langsam und schrittweise an spannendere und damit auch potenziell beängstigende Medieninhalte heranzuführen, während das Kind fernsieht, bei ihm zu sein oder es im Arm zu halten oder das Fernsehgerät auszuschalten. Kinder im Vorschulalter profitieren eher von nicht kognitiven Bewältigungsstrategien, wohingegen kognitive Bewältigungsstrategien besser für Kinder ab dem Grundschulalter geeignet sind (Cantor 2002). Eltern, die regelmäßig mit ihren Kindern zusammen fernsehen, können sofort auf aufkommende Ängste der Kinder eingehen und sie bei der Interpretation mehrdeutiger Medieninhalte unterstützen (Van Evra 2004). Werden diese kognitiven und nicht kognitiven Bewältigungsstrategien richtig umgesetzt, können kleine Zuschauer auch den nächsten Zeichentrickfilm sorgen- und angstfrei genießen. Schließlich gehört die Erschließung und Exploration der Welt – auch der Medienwelt – zu den Kernaufgaben einer gelungenen Reifung. Kinder erleben dies als Herausforderung, als unterhaltsam, spannend und mit Angstlust (thrill) erfüllt. Eltern sollten diesen Reifungsprozess unterstützen, stets als sicherer Rückzugspunkt greifbar sein, aber das Kind auch nicht „in Watte packen“ und jeden spannenden Spaß verbieten. Dies gilt auf dem Spielplatz genauso wie vor dem Bildschirm.

Der König der Löwen

Literatur:

Alwitt, L. F.:
Suspense and advertising responses. In: Journal of Consumer Psychology, 12/2002/1, S. 35 – 49

Brewer, W. F./Lichtenstein, E. H.:
Event schemas, story schemas, and story grammars. In: J. Long/A. Baddely (Hrsg.): Attention and performance (IX. Vol.). Hillsdale 1982, S. 363 – 379

Cantor, J.:
Fright reactions to mass media. In: J. Bryant/D. Zillmann (Hrsg.): Media effects: Advances in theory and research. Mahwah 2002 (2. Aufl.), S. 287 – 306

Cantor, J./Sparks, G. G.:
Children's fear responses to mass media: Testing some Piagetian predictions. In: Journal of Communication, 34/1984/2, S. 90 – 103

Cantor, J./Sparks, G. G./ Hoffner, C.:
Calming children's television fears: Mr. Rogers vs. The Incredible Hulk. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media, 32/1988/3, S. 271 – 288

Harrison, K./Cantor, J.:
Tales from the screen: Enduring fright reactions to scary media. In: Media Psychology, 1/1999/2, S. 97 – 116

Hayes, D. S./ Birnbaum, D. W.:
Preschoolers' retention of televised events: Is a picture worth a thousand words? In: Developmental Psychology, 16/1980/5, S. 410 – 416

Hoekstra, S. J./Harris, R./ Helmick, A. L.:
Autobiographical memories about the experience of seeing frightening movies in childhood. In: Media Psychology, 1/1999/2, S. 117 – 140

IMDb Internet Movie Database:
Abrufbar unter: http://www.imdb.com/boxoffice/alltimegross?region=world-wide (letzter Zugriff: 08.12.2012)

Jose, P. E./ Brewer, W. F.:
Development of story liking: Character identification, suspense, and outcome resolution. In: Developmental Psychology, 20/1984/5, S. 911 – 924 doi:10.1037/0012-1649.20.5.911

Lerner, M. J.:
The Belief in a Just World: A Fundamental Delusion. New York 1980

Schwab, F.:
Spannung. In: N. C. Krämer/S. Schwan/D. Unz/M. Suckfüll (Hrsg.): Medienpsychologie: Schlüsselbegriffe und Konzepte. Stuttgart 2008, S. 235 – 242

Valkenburg, P. M./ Buijzen, M.:
Fear responses to media entertainment. In: S. L. Calvert/B. J. Wilson (Hrsg.): The handbook of children, media, and development. Malden 2008, S. 334 – 352

Van Evra, J.:
Television and child development. Mahwah 2004 (3. Aufl.)

Zillmann, D.:
The entertainment functions of television. Hillsdale 1980

Zillmann, D./Hay, T./ Bryant, J.:
The effect of suspense and its resolution on the appreciation of dramatic presentations. In: Journal of Research in Personality, 9/1975/4, S. 307 – 323

Christine Hennighausen ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Medienpsychologie der Julius-Maximilians-Universität Würzburg.

Dr. Frank Schwab ist Professor für Medienpsychologie am Institut Mensch-Computer-Medien der Julius-Maximilians-Universität Würzburg.

Was findet Ihr spannend?

Caroline (16): Der letzte spannende Film, den ich noch gut in Erinnerung habe, war *The Village – Das Dorf* von M. Night Shyamalan. Es geht darin um ein Dorf, das völlig abgeschieden im Wald liegt. Der Wald wird von den „Unaussprechlichen", die böse Kreaturen sind, bewohnt. Ein Pakt, den die Dorfbewohner mit den „Unaussprechlichen" geschlossen haben, soll Auseinandersetzungen verhindern. Dieser gilt jedoch nur so lange, wie keiner der Dorfbewohner den Wald betritt … Der Film hat mich durch die angespannte Stimmung total gefesselt, die durch die Filmmusik noch verstärkt wurde. Vor allem habe ich mit den Hauptpersonen, dem scheuen und wortkargen Lucius Hunt und der blinden Ivy Walker, mitgefiebert, die Situationen durchleben mussten, die auch in meinen eigenen Ängsten eine Rolle spielen, wie z. B. Angst vor dem Unbekannten.

Julius (12): Ich fand den neuen James-Bond-Film *Skyfall* total spannend. Es war der erste James Bond, den ich sehen durfte. Erst hat er den Agententest nicht bestanden, wurde aber trotzdem aufgenommen – und am Ende wäre er fast gestorben. Wahnsinn, da habe ich ganz schön mitgefiebert. Ich mag Daniel Craig gern, weil er einen guten Humor hat und weiß, wie ein guter James Bond sein muss.

Luca (11): Mein spannendstes Filmerlebnis war *Caroline*, ein Animationsfilm über ein 11-jähriges Mädchen, das eines Tages in seinem Zimmer eine geheime Tür entdeckt. Ich schaue eher selten Gruselgeschichten, aber das war definitiv die gruseligste. Wir haben es in 3-D geschaut, weshalb man immer wieder das Gefühl hatte, dass so eine Spinnenhand auf einen zukommt oder dass man selber um sein Leben rennt. Den Film habe ich nicht allein geschaut, sondern mit vielen anderen zusammen, und ich fand es gar nicht so schlecht, dass die anderen mit da waren, weil ich so wusste, dass ich mit meiner Ängstlichkeit nicht allein bin.

Carlos (12): Mein spannendster Film war *Die Tribute von Panem*. Den habe ich zusammen mit einem Freund gesehen, als ich bei ihm übernachtet habe. Der Film ist schon ziemlich brutal. Bei den „Hungerspielen" müssen Mädchen und Jungen gegeneinander kämpfen, nur einer kann am Ende gewinnen. Vor allem die Wolfsszene am Schluss, bei der die Hauptdarstellerin ums Überleben kämpft, war voll spannend.

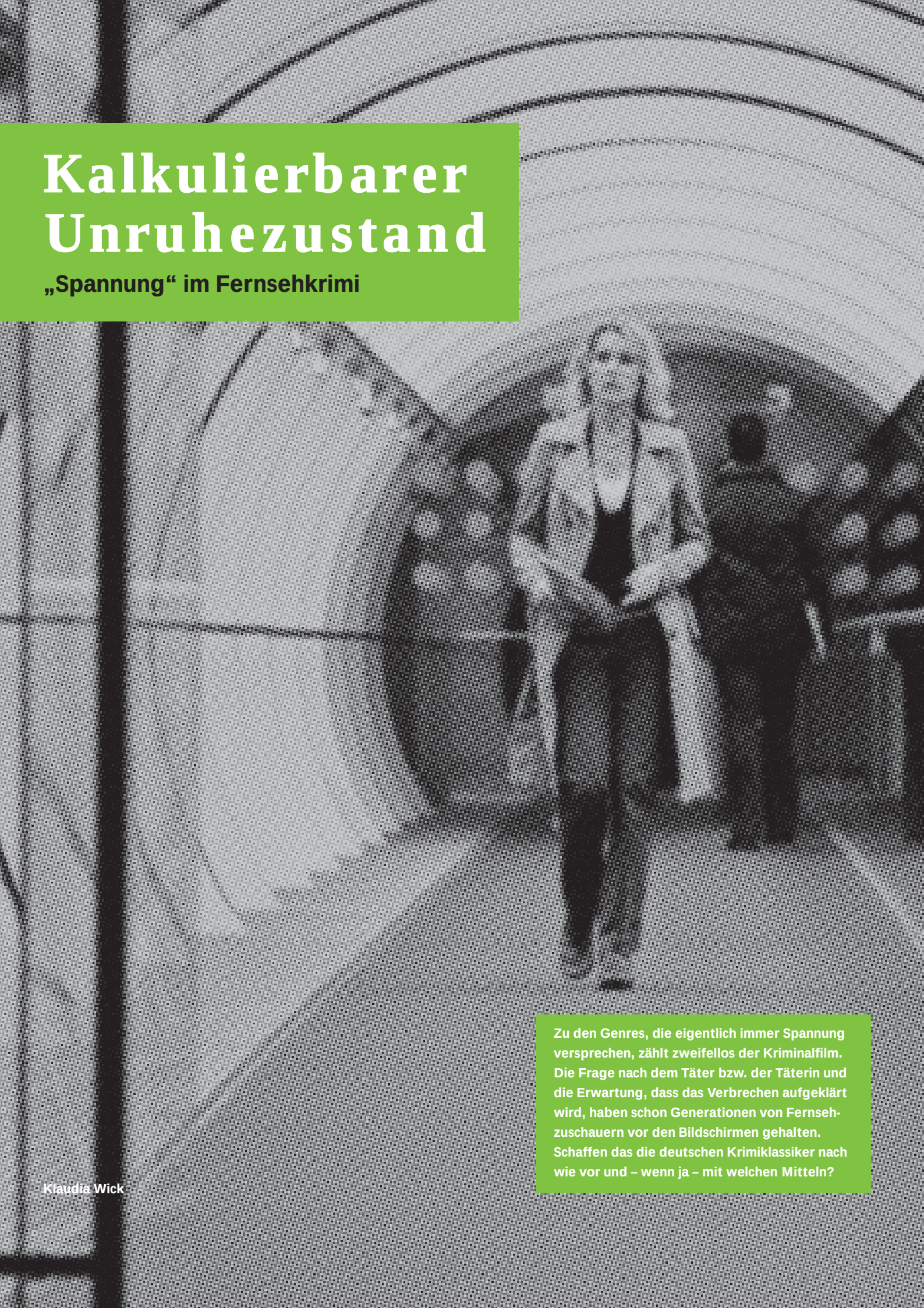
Paula (12): Mein spannendstes Medienerlebnis in der letzten Zeit war *Titanic*!
Man weiß zwar natürlich schon, dass die Titanic untergehen wird, aber was aus dem frisch gefundenen Liebespaar Jack und Rose wird, weiß man ja noch nicht. Erschreckend fand ich die Unterschiede – zwischen diesen reichen, unsympathischen Leuten und den normalen. Aber ich fand den Film natürlich auch sehr traurig. Es geht nach meiner Meinung los, als man die Arbeiter sieht, die im Schiffsbauch als „Heizer" arbeiten. Wenn man den Jack immer mehr kennenlernt, findet man, dass er und Rose super zusammenpassen. In der Nacht des Unglücks wird es natürlich immer spannender. Wenn man sieht, wie die Leute gerettet werden! Und dann dieser Verlobte von Rose, der so tut, als ob er der einzige Verwandte von einem kleinen Mädchen sei, nur um zu überleben … Das ekelte mich richtig an! Als Rose und Jack dann endlich aus dem Schiff raus sind, wird es richtig traurig. Man sieht die ganzen Leichen und Jack stirbt. Das ist meiner Meinung nach der traurigste Moment, wo man dann auch echt weinen muss.
Ich denke, ich fand den Film vor allem so traurig, weil man ja weiß, dass die Titanic wirklich untergegangen ist. Man weiß zwar, dass es dieses Liebespaar nicht wirklich gegeben hat, aber diese ganzen Leute sind bei dem Unglück wirklich gestorben.
Das macht den Film zu einem meiner Lieblingsfilme, weil er sehr traurig und erschreckend ist, aber trotzdem unterhaltend und schön.

Die Fragen stellte Barbara Weinert.

1. Reihe: Caroline, Carlos
2. Reihe: Julius, Paula
3. Reihe: Luca

Kalkulierbarer Unruhezustand

„Spannung“ im Fernsehkrimi



Zu den Genres, die eigentlich immer Spannung versprechen, zählt zweifellos der Kriminalfilm. Die Frage nach dem Täter bzw. der Täterin und die Erwartung, dass das Verbrechen aufgeklärt wird, haben schon Generationen von Fernseh-zuschauern vor den Bildschirmen gehalten. Schaffen das die deutschen Krimiklassiker nach wie vor und – wenn ja – mit welchen Mitteln?

Klaudia Wick

Das Sujet ist wichtig, die Story gut recherchiert, der *Tatort* einer der besseren. *Wegwerfmädchen* (im zweiten Teil: *Das goldene Band*) thematisiert eine brisante bundesrepublikanische Realität: Inmitten unserer Gesellschaft leisten sich Männer aus den sogenannten „besseren Kreisen" Mädchen aus den sogenannten „armen Ländern", um sie sexuell zu missbrauchen. Die Fälle, auf denen Drehbuchautor Stefan Dähnert seine Krimihandlung fußen lässt, sind gerichts- und pressebekannt. Er hat sie penibel recherchiert und elegant zu seiner Geschichte kompiliert, die von der beliebten *Tatort*-Figur Charlotte Lindholm nun im öffentlich-rechtlichen Kultur- und Informationsauftrag noch einmal gesucht, gefunden, nachvollzogen und verstanden werden muss. Um dem Doppeldienst des Qualitätskrimis gerecht zu werden, gute Unterhaltung und moralische Willensbildung in einem zu sein, hat sich die ARD mehr Zeit als sonst genommen. Die Doppelfolge ist auch ein Geschenk zum zehnjährigen Dienstjubiläum der Kommissar-Figur.

Tatort: Das goldene Band

Von Kommissarinnen und Kommissaren …

HK Charlotte Lindholm, gespielt von Maria Furtwängler, gehört zu den beliebtesten *Tatort*-Figuren der Reihe. Bis zu 10 Mio. Zuschauer schalten ein, wenn die LKA-Beamtin ein- bis zweimal im Jahr ermittelt. Das mag auch etwas mit ihrer Darstellerin zu tun haben: Maria Furtwängler machte sich dem Fernsehpublikum bereits in den 1980er-Jahren vertraut, als sie in der Unterhaltungsserie *Die glückliche Familie* eine Filmtochter von Siegfried Rauch (später *Traumschiff*-Kapitän) und der beliebten Kinoschauspielerin Maria Schell spielte. Zudem ist sie als Ehefrau des Zeitungsverlegers Hubert Burda in den Illustrierten und Frauenzeitschriften dauerpräsent. Ihre öffentliche Persona ist also ein umfassendes Unterhaltungsversprechen, das in die Exposition jedes neuen *Tatort* mit ihr in der Hauptrolle als Vertrauensvorschuss mitgenommen werden kann. So kann dann *Wegwerfmädchen* in den ersten Sendeminuten auch Szenen zeigen, die in einem anderen Programmumfeld womöglich zu einem „Umschaltimpuls", also einer spontanen Abwehrreaktion des Zuschauers führen würden. Das Publikum, das an jedem Abend zwischen bis zu hundert Programmangeboten wählen kann, ist sehr pragmatisch: Es vertraut seinen Feierabendfrieden denjenigen an, denen es sich schon vertraut gemacht hat.

In ganz ähnlich engagierter Weise wie *Wegwerfmädchen* nimmt sich der Fernsehfilm *Operation Zucker* dem Thema „Zwangsprostitution" an und vollzieht, auf wahren Begebenheiten basierend, den Mädchenhandel systematisch anhand eines fiktiven Einzelfalls nach. Wie in *Wegwerfmädchen* gelingt auch hier einer jungen Zwangsprostituierten durch einen Zufall die Flucht, hier wie dort muss eine gerechtigkeitsliebende Kommissarin gegen alle Widerstände ankämpfen. Wie Charlotte Lindholm ist auch Ermittlerin Wegemann vom LKA. Aber *Operation Zucker* ist kein *Tatort*, die von Nadja Uhl gespielte Kommissarin keine „alte Bekannte" des Zuschauers. Die Gewissheit eines Reihenkrimis, dass die Hauptfigur mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit den Fall lösen und ihr eigenes Leben retten wird, ist in *Operation Zucker* ausgesetzt. So scheint trotz ganz ähnlicher dramaturgischer Ausgangslage plötzlich ALLES möglich zu sein: ein Happy End genauso wie ein offenes, ein Polizistenmord genauso wie

Operation Zucker

eine Heldentat. Ein Blutbad … ein Justizdrama … eine Massenverhaftung. Der Handlung von *Operation Zucker* zu folgen, wird so für das Gefühlsmanagement des Zuschauers zum weit größeren Wagnis. Was, wenn ich nach all der Empathie mit dem kleinen Mädchen damit leben muss, dass nicht geahndet wird, was man ihr antat? Was, wenn am Ende des Films die deprimierende Erkenntnis auf mich wartet, dass gegen Menschenhandel und Zwangsprostitution kein Kraut gewachsen ist? Mit gutem Grund haben die Macher von *Operation Zucker* die zweite Hauptrolle ihres Films mit einem „bekannten Krimigesicht" besetzt. Auch wenn Senta Berger in diesem Film gar nicht die Eva-Maria Prohacek aus der ZDF-Krimireihe *Unter Verdacht* spielt, so erinnert die Staatsanwältin Lessing, die sie nun spielt, den Zuschauer insgeheim doch an die interne Ermittlerin, die nicht eher ruht, bis ihr Fall aufgeklärt ist. „Wenn ich etwas dazu tun kann, dass wir die Zuschauer erreichen, ist es mir eine Freude", erklärte Senta Berger im Vorfeld der Ausstrahlung. Und das war gewiss nicht eitel gemeint, sondern in dem Wissen gesagt, dass ihre Mitwirkung an so einem sozialkritischen Fernsehspiel Zuschauer anlockt, die sich der besonderen Spannung einer so offenen Handlung sonst womöglich nicht aussetzen würden.

Der Kommissar
Derrick

Die Verquickung von Figur und Darsteller ist selbstverständlich kein Spezifikum des Fernsehkrimis, hat aber in diesem Genre doch besonders weitreichende Folgen für den Gefühlshaushalt der Zuschauer. In seinem Fernsehserienbuch *Das hat Folgen* hat der Berliner Publizist Harald Martenstein das Phänomen der Übertragung bereits am Beispiel von Erik Ode und seinem Kommissar Herbert Keller ausführlich beschrieben (Martenstein 1996, S. 62 f.). Die ZDF-Reihe *Der Kommissar* startete 1969. Die *Tatort*-Reihe der ARD wurde erst ein Jahr später und als direkte Antwort der ARD auf den ZDF-Überraschungserfolg von *Der Kommissar* erfunden. Denn die neue ZDF-Krimiserie war über Nacht ein Straßenfeger geworden: Bis zu 30 Mio. Zuschauer schalteten Woche für Woche ein; diese Publikumsbindung war selbst für das frühe Fernsehjahrzehnt außergewöhnlich.

Das ZDF hatte sich für Erik Ode als Hauptdarsteller zunächst nicht begeistern können, es war Drehbuchautor Herbert Reinecker, der um den mit 59 Jahren nicht mehr jungen, mit einer Körpergröße von weniger als 1,70 m nicht sehr stattlichen Schauspieler hartnäckig kämpfte. Erik Ode hatte schon vor 1933 in zahllosen UFA-Filmen mitgewirkt, nach der Machtergreifung profitierte er von der Emigrationswelle kommunistischer und jüdischer Schauspieler und wurde als die „volksdeutsche Ausgabe von Fred Astaire" sogar Hitler vorgestellt. Jahre später, Ode war zur Wehrmacht eingezogen worden, funkte er als Funker im Bendlerblock die Kapitulationserklärung an die Russen. Im Nachkriegsdeutschland hatte Ode rasch wieder Fuß gefasst, er inszenierte ein paar unbedeutende „Wirtschaftswunderfilme", synchronisierte Fred Astaire, schlug sich also durch. „Ode spielt die Rolle des Kommissars Keller, wie ein selbstbewusster Star sie nicht hätte spielen können", schreibt Martenstein. „Heinz Rühmann z. B. hätte den kleinen, klugen Kommissar vermutlich dynamischer angelegt" (ebd., S. 67). Ode aber wird durch die Drehbücher Reineckers nicht zum Helden, sondern zum Therapeuten der Nation. Am Ende jeder Folge versammelt der bis dahin wortkarge Kommissar alle Verdächtigen in einem Raum und sagt dem „wahren" Täter in einem dramatischen Monolog die Schuld auf den Kopf zu. Mit der Überführung des Schuldigen werden alle anderen im Raum, die sich zuvor mit ihrem Verhalten auch sehr verdächtig (und oft auch moralisch mitschuldig) gemacht haben, zugleich freigesprochen. Und vor allem „dieser kathartische Effekt begründet den Erfolg der Serie", so Martenstein: „Die Schlussszene des *Kommissar* erinnert an Deutschland 1945: Alle waren dabei, aber nur einer war schuld."

Das dramaturgische Erfolgsmuster des *Kommissar* übertrug Herbert Reinecker in den 1970er-Jahren auf die Nachfolgeserie *Derrick*. Horst Tappert, der den Münchner Oberkommissar Stephan Derrick spielte, war ebenfalls ein vertrautes Fernsehgesicht: Er hatte 1962 in dem Durbridge-Mehrteiler *Das Halstuch* als Vikar Nigel Matthews gespielt und vier Jahre später in dem Dreiteiler *Die Gentlemen bitten zur Kasse* den Antiquitätenhändler Donegan, Kopf der britischen Posträuber, die am Ende des Films zur Freude der Zuschauer der Polizei entkommen. Mit *Derrick* wollte das ZDF zunächst das Krimigenre revolutionieren: Am Anfang der Krimifolge wurde dem Publikum gleich Täter und Tat gezeigt. Die Ermittlungen trugen somit nicht die Indizien für die Mördersuche zusammen, sondern die Motive für die Tat. Das deutsche Fernsehpublikum, das sich eine solche „suspense"-Dramaturgie in der amerikanischen Kaufserie *Columbo*

durchaus gefallen ließ, opponierte – von der Fernsehkritik lautstark unterstützt – gegen diese Erzählweise, die dem Zuschauer Krimispannung nur unter der Voraussetzung gewährte, dass er sich mit dem Täter emotional identifiziert. Nach der ersten Staffel kehrte *Derrick* zum klassischen „Whodunit" zurück.

… in Reihen und Folgen

Wer heute dem deutschen Fernsehpublikum einen „wichtigen" Stoff ans Herz legen will, sucht häufig den geschützten Raum einer Krimireihe auf. Spannung ist in diesem Genrekontext keine bedrohliche, weil in ihrer Intensität unabsehbare Affektstimmung, sondern ein gut kalkulierbarer Unruhezustand, der wie nebenher auch die Aufmerksamkeit für das gesellschaftspolitische Anliegen des Themenkrimis erhöht. Der Preis für diesen emotionalen Kokon ist freilich aus dramaturgischer Perspektive kein geringer: Die Hauptfiguren eines Krimis dürfen sich in ihrer Haltung zur Welt nicht verändern, sie dürfen nicht von ihrem moralischen Pfad abweichen oder gar an ihrer Bestimmung zweifeln. Andernfalls könnten sie ihrem Publikum ja nicht mehr als verlässliche emotionale Anchorfiguren zur Verfügung stehen. Charlotte Lindholm häuft deshalb innerhalb ihrer Doppelfolge viel neues Erfahrungswissen über die bigotte Gesellschaft von Hannover an, aber sie wird aus diesem Wissen keine neuen Einsichten ableiten. Sie wird, da kann sich der Zuschauer sicher sein, nicht den Dienst quittieren, nicht zur „Sitte" wechseln, nicht Amok laufen. Es sei denn, Maria Furtwängler hätte zuvor öffentlich bekannt gegeben, den *Tatort* künftig nicht mehr spielen zu wollen. Entsprechend lässt sich mit einer Abschlussfolge eine besondere Spannung aufbauen. Die Figur ist dann zum Abschuss freigegeben wie Cenk Batu (Mehmet Kurtulus) oder kann der Lächerlichkeit preisgegeben werden wie das zerstrittene Duo Charlotte Sänger (Andrea Sawatzki) und Fritz Dellwo (Jörg Schüttauf), das am Ende der *Tatort*-Folge *Weil sie böse sind* im Bildhintergrund am Main spaziert, während der von den beiden 90 Minuten lang vergeblich gesuchte Täter auf einer Parkbank sitzt, in die Sonne blinzelt und über das Leben nachdenkt. Die ZDF-Figur „Bella Block" hat nach 15 Jahren den Polizeidienst quittiert. Weil ihre Darstellerin Hannelore Hoger mit 67 Jahren das Pensionsalter erreicht hatte, gab auch ihre Figur die Dienstmarke zurück, ohne jedoch die mit ihrem Namen betitelte Serie damit zu verlassen. Die Krimifolgen, die seitdem gesendet wurden, zeichnen sich allesamt durch eine neue Spannung aus, die vor allem darin begründet ist, dass zunächst einmal niemand wissen kann, wie diese pensionierte Bella nun ticken wird. Ihre Unversehrtheit steht seitdem wieder häufiger auf dem Spiel. In der Folge *Unter den Linden* machte sich Drehbuchautorin Katrin Bühlig zudem den Umstand zunutze, dass die Figur nun nicht mehr an Dienstvorschriften gebunden, sondern nur noch ihrem Gewissen verpflichtet sein muss. *Unter den Linden* war auch deshalb so besonders spannend, weil sich der Zuschauer insgeheim wünschte, den Mörder nicht seiner gerechten Strafe zuzuführen, weil diese Strafe sich nicht gerecht anfühlte. Als am Ende des Krimis Bella große Lust hatte, den Täter einfach laufen zu lassen, war diese Entscheidungsfindung dramatischer als jedes Shootout. Dass sie es im letzten Moment nicht tat, zeigt dem Publikum, dass das ZDF noch einiges mit dieser beliebten Krimifigur vorhat.

Dass Krimikommissare immer nur innerhalb einer Folge etwas lernen, aber nie innerhalb der Reihe charakterliche Entwicklungen durchlaufen dürfen, macht sie für den Zuschauer irgendwann zunehmend unglaubwürdig. Je seriöser ihr Anliegen, je engagierter ihr Kampf gegen das Böse der Welt, desto mehr wirken sie schließlich wie zahnlose Tiger in einem Genrekäfig. Die Figurenentwicklung des Horst Schimanski ist ein gutes Beispiel dafür. Seine wütenden Tritte gegen eine Tür oder die verzweifelten „Scheiße"-Rufe konnten anfangs vom Publikum als emotionales Ventil gedeutet werden, verkamen aber von Jahr zu Jahr mehr zur folgenlosen und damit spannungsarmen Pose. Als die Krimifigur somit auserzählt war, blieb den Autoren nichts anderes, als der Figur endgültig alle Bodenhaftung zu nehmen. In seiner Abschiedsfolge *Der Fall Schimanski* (1991) hängte sich Götz George an einen Gleitschirm und segelte, laut „Scheiße!" rufend, in sein neues (Privat-) Leben davon.

Es ist sicher kein Zufall, dass Schimanskis Nachfolger als beliebtester *Tatort*-Kommissar das Duo aus Münster ist. Der prollige Bulle Frank Thiel (Axel Prahl) und der Rechtsmediziner Professor Börne (Jan-Josef Liefers) sind keine authentischen Charaktere, sie machen vielmehr eine ziemlich komische Figur. Alles an den beiden ist (selbst) ironisch. Diese beiden zerbrechen nicht innerlich an ihren Aufgaben, brauchen keine Entlastungsventile. Die Spannung, kaum aufgebaut, löst sich bei ihnen mit einem Bonmot verlässlich in Wohlgefallen auf. Kein Krimi im deutschen Fernsehen hat so ein sensibles Spannungsmanagement, kein anderer *Tatort* so viel Publikumszuspruch wie der aus Münster. Weil dieser Krimi eben kaum noch spannend, also schon fast gar keiner mehr ist.

Literatur:

Martenstein, H.:
Das hat Folgen. Deutschland und seine Fernsehserien.
Leipzig 1996

Klaudia Wick lebt und arbeitet als Fernsehkritikerin in Berlin.

Nur wenn zwischen zwei Punkten Spannung herrscht, kann Leben fließen

Klaus-Dieter Felsmann

Es ist sicher nicht vernünftig, an einem Tag, an dem für ganz Deutschland Dauerschneefall angekündigt ist, mit dem Auto von Potsdam nach Karlsruhe zu fahren. Doch es gab reichlich kleine Gepäckstücke zu verstauen, auf eine genaue Abfahrzeit konnte ich mich wegen anderer Termine nicht festlegen – und wer weiß, wofür das Auto am Zielort notwendig sein konnte. Also habe ich es probiert und bin gefahren. Normalerweise braucht man für die Strecke knapp sechs Stunden, ich bin an diesem Tag erst nach acht Stunden angekommen. Doch anders als sonst war ich nicht müde, ich war eher aufgekratzt. Diese Stunden auf der Autobahn waren höchst aufregend. Schaffe ich es, in der Spur zu bleiben, gelingt es, liegen gebliebenen Lastzügen auszuweichen, wie stark kann ich nach einiger Übung in der festgefahrenen Spur beschleunigen und was passiert, wenn ich beim Überholen in jungfräulicher Schneedecke selbst eine Spur prägen muss? All das war sehr anstrengend, aber auch spannend, und nach Bewältigung der Tour stellte sich eine ziemliche innere Zufriedenheit ein. Im Gegensatz zu Tausenden anderen Fahrten werde ich diese spezielle Tour sicher in Erinnerung behalten. Ähnlich vielleicht wie das erstmalige Fahren im Linksverkehr auf Malta oder die Überquerung des Brenners auf der alten Pass-Straße.

Vernünftig wäre es natürlich gewesen, ich hätte mich im normierten ICE-Wagen transportieren lassen. Wenn dort allerdings der Zug außerplanmäßig stehen bleibt, dann muss ich mich nicht nur ärgern, sondern ich bin auch mit einem Gefühl der Ohnmacht konfrontiert, weil ich mir nicht einmal einbilden kann, ich könnte persönlich etwas an der Lage verbessern. Noch vernünftiger hätte ich mich sicher verhalten, wenn ich an einem solchen Tag ganz auf die Reise verzichtet und stattdessen, wie zehn Millionen andere zu gleicher Zeit, Maria Furtwängler dabei beobachtet hätte, wie sie als *Tatort*-Kommissarin Lindholm im moralischen Sumpf der niedersächsischen Landeshauptstadt herumstochert. Spannung wäre da sicher auch möglich gewesen. Allerdings nur aus zweiter Hand. Nun will ich hier nicht dafür plädieren, generell Wetterwarnungen zu ignorieren und sich auf Teufel komm raus irrsinnigen Straßenverhältnissen auszusetzen. Was ich aber gemerkt habe, ist, dass es dem seelischen Gleichgewicht ganz guttut, wenn man gelegentlich reale Risiken annimmt und sie dank eigener Anstrengungen auch bewältigen kann.

Unser zivilisiertes Gemeinwesen ist mit immer wieder neuen guten Absichten darauf aus, Risiken im Alltag für den Bürger möglichst flächendeckend zu minimieren. Was 1866 einmal als Dampfkessel-Revisions-Verein gegründet worden war, ist heute als Technischer Überwachungsverein (TÜV) weder bei Atommeilern noch bei Kinderschaukeln als Risikovermeidungsinstanz wegzudenken. Andere, gut meinende Institutionen legen Radfahrern und Schulkindern das Tragen von Warnwesten nahe, sie installieren Rauchmelder und erteilen Rauchverbote, es werden Sturzhelme und Genickstützen feilgeboten und für die lieben Senioren gibt es ausgefeilte Sicherheitssysteme für Badewanne und Fernsehsessel. Wenn es allein nach der Meinung der um korrekte Lebensformen besonders besorgten Grünen ginge, dann würden Gaststätten demnächst mit einer „Hygieneampel“ ausgestattet. Mutterns Hände, die im Landgasthof ganz ohne zertifizierte Einweghandschuhe die ach so köstlichen Klöße formen, kämen dann genauso auf den Index wie die zugegebenermaßen wirklich ekligen Küchenschaben, die normalerweise aber dort, wo mit Liebe gekocht wird, auch ohne Ampel nicht vorkommen. Der Chef des Fußballweltverbandes Joseph Blatter hat gerade den Besuch eines Stadions mit einem Gang in die Oper verglichen. Entsprechend sollte man sich dann dort auch benehmen. Wenn der Mann doch einfach nur ein seniler alter Herr wäre und nicht auch noch die Macht hätte, an der Umsetzung solcher Visionen real

zu arbeiten. Natürlich möchte ich gern über eine Brücke gehen, die nicht jederzeit zusammenbrechen kann, doch genauso gut möchte ich noch selbst bestimmen können, wo und wann ich einen Adventskranz mit brennenden Kerzen genießen möchte.

Einmal ganz abgesehen davon, dass mit noch mehr Sicherheit hier und Sicherheit dort ganz gut Geld zu verdienen ist und dass Behörden immer dazu neigen, um ihrer selbst willen auch Aufgaben noch dort zu kreieren, wo es eigentlich gar keine mehr gibt, nimmt die sicherheitstechnische Rundumversorgung Stück für Stück reale Spannung aus unserem Leben. Der Mensch ist aber kein Ding, das man nach allen Regeln der Kunst gut verpackt durch sein irdisches Dasein schieben kann. Irgendwo braucht es Räume für Emotionen wie Erregung und Spannung im produktiven Sinne. Ist das nicht gegeben, dann wird Erregung zum nervösen Nervenleiden und Spannung zur latenten Unzufriedenheit.

Vielleicht ist es gar kein Zufall, dass proportional zur zunehmenden Fremd- und Selbstdisziplinierung auch die Frequentierung von Psychologen und Heilpraktikern ebenso ansteigt wie der Konsum diverser Psychopharmaka. Immer neue Umsatzdimensionen erreichen auch die erfindungsreichen Anbieter innerhalb einer vielschichtigen Erregungsindustrie. Dabei muss man nicht einmal zuerst an das Imperium des gerade durch die Steuerbehörden ins öffentliche Licht geratenen YouPorn-Chefs Fabian Thylmann denken. Man braucht nur zu den Spaßbädern in deutschen Provinzstädten, zu den Tauchschulen am Roten Meer oder auf die immer verzwickteren Alpenpisten blicken. Otto Normalverbraucher kann seine „lange Weile“ für ein paar Urlaubswochen im Erlebnispark „Land Fleesensee“ in Mecklenburg vergessen, und wer etwas mehr investieren will, für den entsteht gerade für 2 Mrd. Euro ein Super-Fun-Park in der Wüste von Dubai.

Danach geht es dann zurück in den vielfach behüteten Alltag, wo Politiker das Sagen haben, deren wichtigstes Anliegen das Bedürfnis nach Maß und Mitte ist.

Für kurze Zeit war in unseren Kinos der französische Film *17 Mädchen* von Muriel und Delphine Coulin zu sehen. In der bretonischen Hafenstadt Lorient proben Oberschülerinnen den Aufstand, indem sie kollektiv schwanger werden. Sie praktizieren als Akt des Widerstandes das, was für ihre Großmütter noch die normalste Sache der Welt war – und die sie umgebende Gesellschaft ist sprachlos. Eine solche Form popkultureller Provokation lässt sich offenbar schwerer durch Vereinnahmung kompensieren als der härteste Heavy-Metal-Sound. Weder der Verweis auf das karriereschädigende Verhalten der Mädchen noch die Installation von Kondomautomaten auf der Schultoilette konnte die Mädchen vom Leben ihres Traumes abbringen. Plötzlich spürten sie Spannung in ihrem ansonsten unaufgeregten und vorausgeplanten Alltag. Bei Filmgesprächen habe ich erlebt, wie Schüler in Duisburg oder Neubrandenburg angesichts der Betonästhetik Lorients plötzlich ihre Heimatorte wiedererkannten und angeregt dadurch anfingen, über Spannungspole nachzudenken.

In einem vor lauter Sicherheitsschaltern lendenmüde gewordenen Gemeinwesen kann kein Leben fließen – weder im wörtlichen noch im übertragenen Sinne.

Klaus-Dieter Felsmann ist freier Publizist, Medienberater und Moderator sowie Vorsitzender in den Prüfausschüssen der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF).

Panorama 01/2013

Nachrichtenagentur dapd plant Neustart

Die insolvente Nachrichtenagentur dapd wird neu aufgestellt. Bis Ende Januar 2013 solle das Insolvenzverfahren abgeschlossen sein, so der künftige Geschäftsführer Ulrich Ende. Ende ist der neue Investor, die Namen weiterer Geldgeber wurden bis Redaktionsschluss noch nicht bekannt gegeben. Der Vertrag mit Associated Press (AP) läuft Ende Januar 2013 aus. Ab Februar sollen die Auslandsnachrichten dann von der Wirtschaftsagenur Dow Jones kommen. Auch für andere Sparten, wie Kultur und Vermischtes, sowie den Fotobereich suche man nach neuen Partnern. Ulrich Ende nahm von einer möglichen Um- und Rückbenennung von dapd in ddp (Deutscher Depeschendienst) Abstand. Er gehe davon aus, dass sich die Agentur mit einer neuen Philosophie und Qualität auch unter dem alten Namen am Markt behaupten könne. Anfang Oktober 2012 hatte die dapd für jene acht Gesellschaften, die das tagesaktuelle Agenturgeschäft bestreiten, Insolvenz angemeldet. Ende November 2012 wurden dann 98 von 299 Mitarbeitern entlassen. Die Nachrichtenagentur war 2010 aus einem Zusammenschluss des ehemaligen deutschen Dienstes der amerikanischen AP und des ddp entstanden.

88 Journalisten und 47 Blogger im letzten Jahr getötet

Im Jahr 2012 sind weltweit 88 Journalisten bei ihrer Arbeit getötet worden – mehr als je zuvor. Wie die Organisation „Reporter ohne Grenzen“ mitteilte, haben vor allem der Syrien-Konflikt, die Gewalt der Taliban in Pakistan und der Bürgerkrieg in Somalia zu den enorm hohen Opferzahlen beigetragen. Die Bürgerkriegsländer Syrien und Somalia, das von den Taliban destabilisierte Pakistan sowie Mexiko und Brasilien, wo Drogenkartelle die Macht des Staates in Frage stellen, gehörten 2012 zu den gefährlichsten Orten für Journalisten. Nicht nur Journalisten setzten durch ihre Arbeit ihr Leben aufs Spiel, sondern auch Blogger und Bürgerjournalisten. 47 von ihnen wurden im vergangenen Jahr getötet. Dies traf vor allem jene Frauen und Männer, die in Syrien als Reporter, Fotografen oder Videojournalisten den Alltag des Bürgerkrieges und die Verfolgung Oppositioneller dokumentierten. Sie berichteten über Gewalt an Zivilisten und durchbrachen so die Nachrichtensperre, mit der das syrische System das Land überziehen wollte.

Ki.Ka-Programmgeschäftsführer beurlaubt

Steffen Kottkamp, Programmgeschäftsführer des Ki.Ka, ist laut einer Pressemitteilung, die der MDR kurz vor Weihnachten veröffentlichte, bis auf Weiteres beurlaubt worden. Demnach habe man sich gemeinsam mit Kottkamp zu diesem Schritt entschieden, nachdem die Staatsanwaltschaft Erfurt ein Ermittlungsverfahren gegen ihn eingeleitet hatte, das im Zusammenhang mit der Aufklärung der Vorgänge um den ehemaligen Ki.Ka-Herstellungsleiter stehen soll, der im Juli 2011 zu einer Haftstrafe von fünf Jahren und drei Monaten verurteilt worden war.

Forschungsauftrag: Kinder- und (Online-) Werbung

Mit welcher spezifischen Art von Onlinewerbung werden Kinder im Grundschulalter konfrontiert? Inwieweit und ab welchem Alter sind sie in der Lage, Internetwerbung als solche zu erkennen und von nicht werblichen Inhalten zu unterscheiden? Nehmen sie verdeckte, im redaktionellen Umfeld enthaltene Werbebotschaften wahr? Welchen Anforderungen an die Interpretation und Bewertung kommerzieller Onlineinhalte sehen sich Medien gegenüber? Dies sind einige der zentralen Forschungsfragen eines neuen interdisziplinär angelegten Forschungsprojekts, das von der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) und dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gemeinsam in Auftrag gegeben worden ist. Die Untersuchung wird das Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg durchführen. Internetangebote, die besonders häufig von Kindern genutzt werden, sollen im Fokus stehen. Ergänzend sollen auch crossmediale Vermarktungsstrategien in den Blick genommen werden. Die Ergebnisse sollen Mitte 2014 vorliegen, in flankierende kommunikative Maßnahmen einfließen und in Publikationen für Kinderseitenanbieter sowie für Eltern und Erzieher aufbereitet werden.

Frank Hoffmann wird Geschäftsführer von RTL Television

Anke Schäferkordt (50) gibt ihren Job als Geschäftsführerin des Senders RTL Television ab. Nachfolger zum 1. Februar 2013 wird der bisherige VOX-Geschäftsführer Frank Hoffmann (46). Schäferkordt bleibt aber Geschäftsführerin der Mediengruppe RTL Deutschland und Co-Generaldirektorin des europäischen Mutterkonzerns RTL Group in Luxemburg. Weiterhin ist sie Vorstandsmitglied des Bertelsmann-Konzerns, der mehr als 90% an der RTL Group hält. Nachfolger von Hoffmann, der seit 2005 Geschäftsführer von VOX war, wird Bernd Reichart (38), der seit 2007 Managing Director Multichannel bei der RTL-Group-Beteiligung Antena 3 in Spanien ist. Reichart wird ebenso wie Hoffmann Mitglied der Geschäftsführung der Mediengruppe RTL Deutschland.

SAT.1 Gold erhält Sendezulassung

Die Thüringer Landesmedienanstalt (TLM) hat dem neuen bundesweiten Fernsehspartenprogramm SAT.1 Gold die Sendelizenz erteilt. Das Programm wird via Satellit ausgestrahlt und will mit deutschen Serien, Filmen und deutscher Unterhaltung insbesondere Frauen zwischen 49 und 65 Jahren ansprechen. Bereichert werden soll das Programm durch Reportagen und Dokumentationen.

Internetnutzung in China nur mit Klarnamen

China fordert seine 500 Mio. Internetnutzer dazu auf, sich mit ihrem echten Namen anzumelden. Laut einer Meldung der Nachrichtenagentur Xinhua sehe ein neues Gesetz vor, dass sie sich bei den Internetdiensteanbietern ausweisen müssen. Die neue Verordnung solle „dem besseren Schutz privater Informationen und der Sicherung öffentlicher Interessen“ dienen. China ist bereits bekannt für seinen restriktiven Zensurkurs im Internet. Mit einer großen Firewall werden die chinesischen Internetnutzer z. B. von offiziell unerwünschten Informationen abgeschottet. So gibt es Filter, die auf bestimmte Worte reagieren. Onlinedienste wie Twitter oder Facebook werden blockiert, Tausende Zensoren sind im Einsatz. Wie ein Mitglied des Nationalen Volkskongresses verlauten ließ, sei das neue Gesetz eine Reaktion auf Fälle, in denen Internetnutzer im Netz beleidigt oder verleumdet sowie digitale Informationen illegal genutzt worden seien.

Regelmäßige Onanisten und neugierige Oppositionelle

Nutzertypologien jugendlicher Pornografie-Rezeption

Alexander Rihl

Ausgehend vom Diskurs „Generation Porno“ untersuchte die folgende Studie aus dem Jahr 2011 Sexualität und Pornografie-Rezeption Jugendlicher zwischen 12 und 21 Jahren. Dabei wird, abseits einer kausalen Wirkungstheorie, gefragt, warum Jugendliche Pornografie rezipieren, um deren Motive dann zusammen mit Angaben zu Entwicklung, Sexualität, Rezeptionsverhalten und -situation in acht Pornografie-Nutzertypologien zu gliedern.

Die Theorie der kausalen Wirkung von audiovisuellen Medien auf den Rezipienten scheint zumindest in der Medienwissenschaft antiquiert. Ebenso gilt auch bei vorliegendem Untersuchungsgegenstand, einem Ansatz von Feona Attwood zu folgen, die sich in der Tradition des Uses-and-Gratification-Ansatzes die Frage stellte: „[W]hat do people do with porn?“ (Attwood 2005). Folglich soll nicht das Wie der Wirkung, sondern eher das Warum der Nutzung von Pornografie durch Jugendliche bestimmt werden. Mittels einer selbstrekrutierenden Onlineerhebung, basierend auf einer Methodik von Weber und Daschmann (vgl. Weber/Daschmann 2010), wurden daher über verschiedene Foren – wie bravo.de, mädchen.de, sextra.de oder e-hausaufgaben.de – Nutzermotive jugendlicher Pornografie-Rezeption erhoben. In den entsprechenden Threads wurden Jugendliche zwischen 12 und 21 Jahren aufgefordert, einen Fragebogen zur Sexualität auszufüllen. Weiterhin wurde ein Anschreiben mit dem entsprechenden Link zum Fragebogen auch auf Facebook, studiVZ und schülerVZ im Schneeballverfahren verbreitet. Um ein Framing bezüglich Pornografie zu vermeiden, war die Erhebung explizit als Umfrage zur Sexualität ausgeschrieben. Mittels Filterfragen konnte vermieden werden, dass Jugendliche ohne bisherige Pornografie-Erfahrung Fragen zur Pornografie beantworten mussten.

Lovemaps und sexuelles Kapital – theoretische Hintergründe

Grundlage der Untersuchung sind verschiedene theoretische Ansätze: das Konzept der „Lovemaps“ von John Money: ein Speicherort, in dem sexuelle und partnerschaftliche Entwicklungen und Erfahrungen von der frühkindlichen Sexualitätsentwicklung an die individuellen Vorstellungen von Liebe, Partnerschaft und Sexualität generieren (Money 1986); eine Adaption von Pierre Bourdieus Kapitaltheorie (Bourdieu 1983) zu sexuellem Kapital: Pornografie als Träger sexuellen (Kultur-)Kapitals in Partnerschaft und Peergroup, das den eigentlichen Wert erst durch Konversion in den erlebten Koitus entfaltet; weiterhin der Ansatz des Sensation Seeking nach Marvin Zuckerman (1994), der die beständige Suche nach Erregungsmomenten jeglicher Art beschreibt. Demnach sind Menschen mit hohem Sensation-Seeking-Potenzial häufiger auf der Suche nach Aufregung und Spannung (wie z. B. Extremsportler) als andere mit geringerem Sensation-Seeking-Potenzial, die diesen Erregungsmomenten eher ausweichen. Auch der entwicklungspsychologische Ansatz des Entwicklungsbedarfs Jugendlicher, der sich aus den bewältigten und den noch zu bewältigenden Entwicklungsaufgaben ergibt (vgl. Dreher/Dreher 1996; Hoffmann u. a. 2005, S. 29; Oerter/Dreher 2008), wurde, ebenso wie das Konstrukt der „Medien-sozialisation“ im Sinne eines subordinativen Teilbereichs der Sozialisation (vgl. Mikos 2010), konstitutiv berücksichtigt. Weiterhin gingen die Ergebnisse qualitativer Untersuchungen jugendlicher Pornografie-Rezeption zum Zeitpunkt der Untersuchung in die Studienkonzeption mit ein.

Generation Porno? Das Bild einer Jugend – Stichprobe und Repräsentativität

Die Befragung erzielte eine Stichprobe von 1.077 Personen, die nach Gewichtung der Daten der bundesdeutschen Verteilung von Geschlechts- und Altersstruktur der Internetnutzer entsprach (vgl. hierzu

van Eimeren/Frees 2011; MPFS 2010; Statistisches Bundesamt 2010). Laut der *JIM*-Studie 2010 verbringen 96 % der 12- bis 19-Jährigen täglich oder mindestens mehrmals in der Woche Zeit im Internet (vgl. MPFS 2010, S. 11). Der ARD/ZDF-Online-Studie von 2011 zufolge ist jeder 14- bis 19-Jährige (100 %) zumindest gelegentlich online, die 20- bis 29-Jährigen zu 98,2 % (vgl. van Eimeren/Frees 2011, S. 336). Entspricht die Datenlage also der Grundgesamtheit der Internetnutzer, so können bei einer entsprechend großen Stichprobe Verweise oder zumindest Tendenzen der Ergebnisse auf die Gesamtgesellschaft übertragen werden, auch wenn die Erhebung per se nicht repräsentativ ist. Neben den Motiven zur Pornografie-Rezeption wurden auch Daten zum Umgang und zur Einstellung der Jugendlichen zu Liebe, Sexualität und Partnerschaft erhoben. Die weitgehende Übereinstimmung mit den Ergebnissen und Daten der BzgA- und Shell-Studie (vgl. BZgA 2010; Shell Deutschland Holding 2010) lässt eine weitere Verifizierung der erhobenen Daten zu. Es kann angenommen werden, dass die erhobenen Aussagen zur Sexualität – und somit auch die zur Pornografie – kaum von den gesamtdeutschen abweichen. So zeichnen auch die Daten dieser Studie das Bild einer Jugend, die im Gegensatz zu einer sexuell verwahrlosten Generation Porno eher als konservativ-aufgeklärt gelten kann und selbstbestimmt und selbstverständlich mit Sexualität und Pornografie umgeht.

Pornografie in der Lebenswelt von Jugendlichen – ein unwichtiger Bereich von vielen

Pornografie gehört zwar zur Lebenswelt Jugendlicher dazu, ist jedoch kein vorrangiges Thema in Gesprächen, sondern eher ein unwichtiger Themenbereich von vielen. Das durchschnittliche Einstiegsalter liegt bei 14 Jahren. In diesem Alter lässt sich auch die häufigste Rezeption ausmachen. Weibliche Jugendliche kommen mit Pornografie nicht nur später in Kontakt als männliche, sie nutzen diese auch weniger häufig. Weiterhin steht die Pornografie-Nutzung im Zusammenhang mit dem ersten Koitus, der Einstellung zur Sexualität und dem Beziehungsstatus. So findet Pornografie-Konsum häufiger statt, wenn eine offene Einstellung gegenüber Sexualität gegeben ist und nimmt ab, wenn sich die Jugendlichen in einer Partnerschaft befinden. Das häufigste Rezeptionssetting ist die solitäre, wöchentliche Rezeption, wobei auch hier die Häufigkeit mit zunehmendem Alter zurückgeht und eher romantisch konnotierte Darstellungen bevorzugt werden, die der individuellen, sexuellen Realität (Lovemap) am ehesten entsprechen.

Metamotive der Pornografie-Rezeption – *sexuelle Stimulation* als primäres Rezeptionsmotiv

Die Rezeptionsmotive von Pornografie lassen sich zusammenfassend in fünf Metamotive einteilen, wobei die *sexuelle Stimulation* die mit Abstand häufigste Motivation darstellt (siehe Abb. 1). Hierunter wurden die Antworten „Weil es anmacht“, „Spaß“ und „Selbstbefriedigung“ subsumiert, welche die klassische Form der sexuellen Befriedigung beschreiben. Deutlich weniger Jugendliche folgen hingegen dem Motiv des *Sensation Seeking* („etwas Ungewöhnliches erleben“, „Ablenkung“, „Langeweile“, „Abreagieren“). Dieses dennoch zweitstärkste Motiv fasst in erster Linie ablenkende und abreagierende Faktoren

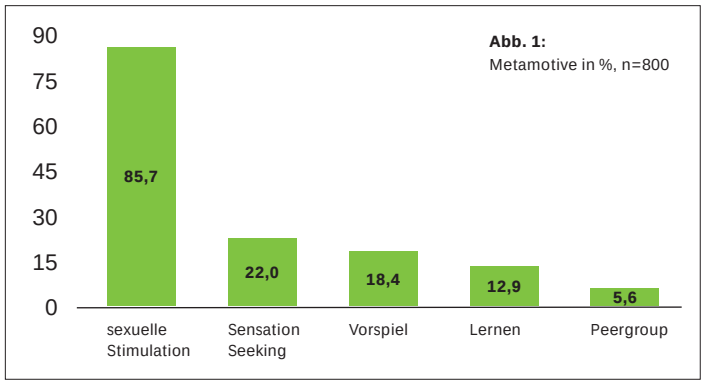


Abb. 1:
Metamotive in %, n=800

zusammen, die zum einen Stressabbau, aber auch die bewusste Suche nach Aufregung und Spannung implizieren. Während das Metamotiv *Vorspiel* als rein partnerschaftliche Motivation eine Kombination aus partnerschaftlichem Vorspiel zur sexuellen Stimulation und humoristischem Umgang („sich lustig machen“) darstellt, ist das Motiv *Lernen* („das Erlernen sexueller Stellungen“, „die Vorbereitung auf den ersten Koitus“, „Neugierde“ sowie „Sicherheit im Sexualleben“) als stringente, solitäre Wissensvermittlung zu verstehen. Im Gegensatz zu den qualitativen Ergebnissen fällt diesem Metamotiv jedoch eine eher untergeordnete Rolle zu. Auch das in qualitativen Untersuchungen häufig auftauchende Motiv *Peergroup* ist in dieser Untersuchung nur marginal vertreten. Pornografie als inkorporiertes kulturelles resp. sexuelles Kapital im Sinne Bourdieus („Mitreden können bei Freunden“, „nicht als verklemmt dastehen“, „wissen, was läuft“) scheint folglich weniger eine Rolle zu spielen als zunächst angenommen.

Metamotive und ihre Zusammenhänge – Alter, Lovemap und Entwicklungsaufgaben

Während dem Motiv *sexuelle Stimulation* keine Alterseffekte zugrunde liegen, nehmen fast alle Motive mit steigendem Alter ab (siehe Abb. 2). Ausnahme ist das Motiv *Vorspiel*, das im Alter zunimmt. Es stellt auch in der Geschlechterdifferenz eine gesonderte Rolle dar, da es das einzige Motiv ist, dem vermehrt weibliche Jugendliche folgen. Dabei korrelieren die Metamotive – ebenso wie die Rezeption von Pornografie allgemein – stark mit Erfahrungen, Vorstellungen und Einstellungen zu

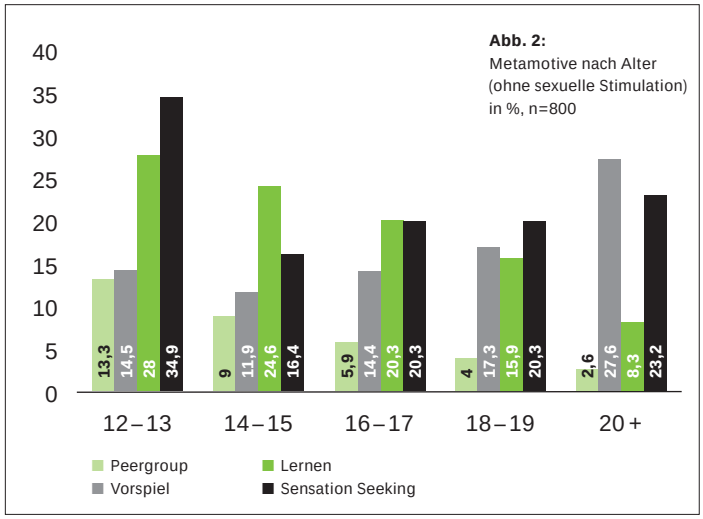


Abb. 2:
Metamotive nach Alter (ohne sexuelle Stimulation) in %, n=800

Sexualität (Lovemap) sowie dem Entwicklungsbedarf und der subjektiven Bewertung von Pornografie. Während insbesondere das Motiv *Vorspiel* mit keinerlei Entwicklungsbedarf einhergeht, liegt dem Motiv *Lernen* ein starker Entwicklungsbedarf in der Partnerschaft zugrunde, dem *Peergroup*-Motiv sogar ein teils starker Entwicklungsbedarf aller drei Entwicklungsaufgaben (Peergroup, Partnerschaft, Sexualität). Da in der untersuchten Altersgruppe der Studie der Entwicklungsbedarf bezüglich der Peergroup insgesamt eher gering ausgeprägt und die Pornografie-Nutzung in jüngeren Jahren nur marginal vorhanden ist, stellt dieses Setting jedoch eine Ausnahme dar. Das *Sensation-Seeking*-Motiv scheint neben der *sexuellen Stimulation* das konstanteste Motiv zu sein, da sich hier kaum Zusammenhänge darstellen lassen. Weil die Nutzungsmotive neben Alter, Entwicklung und Einstellung mit weit mehr Faktoren korrelieren, wurden acht Nutzertypologien generiert. Sie ergeben sich aus den Rezeptionsmotiven, dem Entwicklungsbedarf sowie der sexuellen und partnerschaftlichen Entwicklung, Häufigkeit und Situation der Pornografie-Rezeption und unterscheiden sich nach Alter und Geschlecht (siehe Abb. 3).

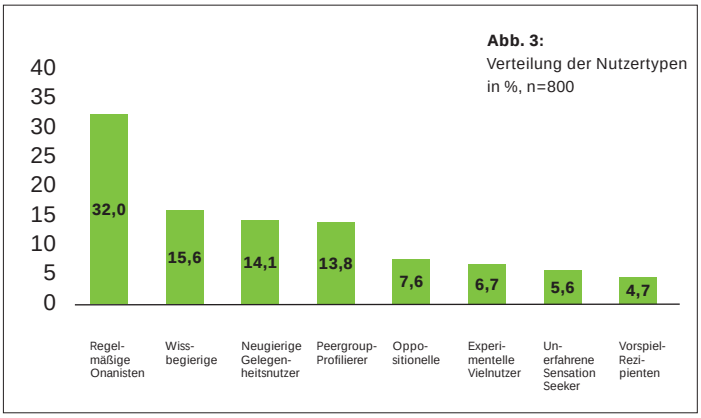


Abb. 3:
Verteilung der Nutzertypen in %, n=800

Nutzertypologien – von *regelmäßigen Onanisten* und *neugierigen Gelegenheitsnutzern*

Der häufigste Nutzertypus ist der *regelmäßige Onanist*. Knapp ein Drittel (32 %) der Pornografie rezipierenden Befragten entspricht diesem Nutzertypus. Ihm liegt das Metamotiv *sexuelle Stimulation* zugrunde, das sich hier aus den handlungsleitenden Motiven der Selbstbefriedigung ergibt. Trotz vorhandener Erfahrungen in Sexualität und Beziehung und einer somit durchaus gefestigten Lovemap ist diesem Typus ein leichter Entwicklungsbedarf in der Partnerschaft zu eigen. Er nutzt Pornografie somit auch als Ersatzhandlung für die noch nicht oder zurzeit nicht erlebte Sexualität. Dem Nutzertypus *regelmäßiger Onanist* entsprechen eher die älteren Jugendlichen. Etwas mehr als ein Drittel ist über 20 (35,5 %) und etwas weniger als ein weiteres Drittel (30,5 %) 18 bis 19 Jahre alt. 68,8 % sind männlich und 31,3 % weiblich. Der *regelmäßige Onanist* rezipiert primär allein, mehrmals im Monat bis wöchentlich.

Die zweite Nutzergruppe sind die *Wissbegierigen* (15,6 %). Während auch sie sich von Pornografie erregen lassen und diese zur Selbstbefriedigung nutzen, sind sie darüber hinaus auf der Suche nach Informationen, um ihren relativ starken Entwicklungsbedarf bezüglich Partnerschaft zu bewältigen. So sind größtenteils zwar grundlegende Erfahrungen in der Partnerschaft vorhanden, der erste Koitus wurde jedoch noch nicht erlebt. Demzufolge wird Pornografie primär genutzt, um sich Wissen anzueignen. Fast zwei Drittel (64 %) der *Wissbegierigen* sind männlich und etwa ein Drittel (36 %) ist weiblich, eine Altersstruktur lässt sich jedoch nicht erkennen. Auch die *Wissbegierigen* nutzen Pornografie vornehmlich alleine und mehrmals im Monat.

Die *unerfahrenen Sensation Seeker* (14,1 %) rezipieren häufiger (wöchentlich bis mehrmals wöchentlich) als die beiden erstgenannten Typen und folgen den Nutzungsmotiven *Langeweile* und *Ablenkung*. Auch sie nutzen Pornografie zur Selbstbefriedigung und haben zwar partnerschaftliche, jedoch keine sexuellen Erfahrungen. Im Gegensatz zu den *Wissbegierigen* sind ihre handlungsleitenden Motive überwiegend dem Metamotiv *Sensation Seeking* zuzuordnen. 14,1 % der Pornografie rezipierenden Jugendlichen entsprechen diesem Nutzertypus, in dem je ein Viertel 14 bis 15 (25,4 %), 16 bis 17 (25,4 %) und 18 bis 19 (24,6 %) Jahre alt ist. 76,1 % sind männlich.

Während die ersten drei Typen vorwiegend männlich geprägt sind, ist die Geschlechterverteilung der *Vorspiel-Rezipienten* (13,8 %) nahezu gleich verteilt (m: 49,5 %, w: 50,5 %). Dieser Typ definiert sich durch die handlungsleitenden Motive des Vorspiels mit dem Partner und der damit einhergehenden sexuellen Stimulation. Weiterhin wird auch hier Pornografie zur Selbstbefriedigung genutzt. Diese erfolgt etwas häufiger (monatlich bis mehrmals im Monat) als die *Vorspiel-Rezeption* (mehrmals jährlich bis monatlich). Der offene Umgang mit Pornografie und Sexualität, der sich durch eine gemeinsame, partnerschaftliche Rezeption annehmen lässt, kann durch die sehr hohe Beziehungs- und Sexualitätserfahrung erklärt werden, die wiederum auch im Alter begründet sein kann. So ist der *Vorspiel-Rezipient* der Nutzertyp mit dem höchsten Alter. Mehr als die Hälfte (55,5 %) der diesem Typus zugeordneten Jugendlichen ist älter als 20 Jahre, ein weiteres Viertel ist 18 bis 19 Jahre alt.

Die *neugierigen Gelegenheitsnutzer* (7,6 %) rezipieren durchschnittlich lediglich einmal im Jahr Pornografie. Sie nutzen diese alleine und folgen dabei primär den Motiven *Lustig* (sich lustig machen über gesehene Inhalte) und *Neugierde*. Dabei kann ersteres Motiv als Strategie zur Distanzierung von den rezipierten Inhalten herausgestellt werden, beispielsweise bei einer ungewollten Konfrontation. 80 % der *neugierigen Gelegenheitsnutzer* sind weiblich, zwei Drittel sind zwischen 18 und 21 Jahre alt und haben sowohl sexuelle als auch partnerschaftliche Erfahrungen. Wird bei der Rezeption nicht den Motiven *Lustig* oder *Neugierde* gefolgt, impliziert dieser Nutzertyp auch die Motive *sexuelle Stimulation* oder auch *Langeweile*.

Bei den *Oppositionellen* (6,7 %) ließ sich keine Zustimmung zu den genannten Motiven finden. Am wenigsten Abneigung konnte den Motiven *Selbstbefriedigung*, *Anmachen* und *Neugierde* entnommen werden. Trotz negativer Bewertung von Pornografie wird oder wurde diese jährlich rezipiert. Die *Oppositionellen* weisen zwar Erfahrungen auf dem Gebiet der Partnerschaft auf, die Hälfte ist jedoch im Bereich der Sexualität noch unerfahren, was sich in einem leichten bis mittleren Entwicklungsbedarf in der Partnerschaft erkennen lässt. Die partielle sexuelle Unerfahrenheit mit einhergehender starker Ablehnung von Pornografie kann als Hinweis für ungewollten Kontakt und negative Erfahrungen mit Pornografie verstanden werden. Hinzu kommt der ho-

he Anteil von weiblichen Befragten in diesem Setting (63 %), welche Pornografie grundsätzlich negativer bewerten als die männlichen Jugendlichen. Dieser Nutzertyp setzt sich aus den oberen Altersklassen zwischen 16- bis 17- (25,9 %), 18- bis 19- (20 %) und über 20-Jährigen (27,8 %) zusammen.

Mit einem Anteil von 5,6 % beschreibt der *experimentelle Vielnutzer* den zweitkleinsten Nutzertypus dieser Erhebung. Er nutzt jedoch mit am häufigsten und in allen Rezeptionssituationen Pornografie: alleine wöchentlich, mit dem Partner monatlich und mit Freunden mehrmals im Monat. Knapp ein Fünftel (18,2 %) der *experimentellen Vielnutzer* stuft sich, bei geschlechtlicher Gleichverteilung (m: 57,8 %, w: 42,2 %), als homosexuell, etwas mehr als ein Viertel (27,3 %) als bisexuell ein. Dies impliziert nicht zwingend einen homosexuellen Nutzertypus, obwohl die präferierten Kategorien durchaus eine starke männliche homosexuelle Positionierung der *experimentellen Vielnutzer* beschreiben können. Knapp ein Drittel (30,4 %) dieses Nutzertyps ist 14 bis 15 und jeweils ein Fünftel (19,6 %) 18 bis 19 bzw. über 20 Jahre (19,6 %) alt. Darüber hinaus haben alle bereits partnerschaftliche und nahezu alle auch sexuelle Erfahrung. Ähnlich differenziert wie die Nutzung sind auch die Motive. So sind hier mit *sexueller Stimulus*, *Lernen* und *Vorspiel* drei Metamotive anderer Settings vereint.

Der mit 4,6 % am seltensten vorkommende Nutzertypus ist der *Peergroup-Profilierer*, der in den jüngsten Altersgruppen am häufigsten vertreten ist. So sind etwa ein Viertel (27 %) 12 bis 13, 29,7 % 14 bis 15 sowie knapp ein Fünftel (21,6 %) 16 bis 17 Jahre alt. Die *Peergroup-Profilierer* haben weder sexuelle noch partnerschaftliche Erfahrungen, einen mittleren Entwicklungsbedarf in der Partnerschaft und einen leichten in der Peergroup. Die Bewältigung dieser Entwicklungsaufgaben durch Profilierung in der Peergroup ist oberstes Ziel dieses Nutzertypus. Dabei erfolgt die Profilierung anscheinend auch über die Rezeption von Pornografie und den Austausch durch sie gewonnener sexueller Informationen (sexuelles bzw. pornografisches Kapital). So folgen nahezu sieben von zehn (68,9 %) *Peergroup-Profilierern* ausschließlich dem Metamotiv *Peergroup* und rezipieren mehrmals wöchentlich alleine und mehrmals im Jahr mit ihren Freunden Pornografie.

Pornografie – sexuelle Stimulation zur Selbstbefriedigung

Allgemein folgen Jugendliche bei der Pornografie-Rezeption primär dem Motiv der *sexuellen Stimulation* im Zusammenhang mit einer solitären und realitätsnahen Form der Selbstbefriedigung. Sicher mag es in der Pornografie-Rezeption wie in jedem Bereich Ausnahmen geben, die als krankhafte Nutzung gelten, doch die Pornografie kann hier nicht als ursächlicher Faktor mit Wirkungspotenzialen beschrieben werden. Sie trifft auf eine bereits ausgeprägte Lovemap und wird allenfalls im Rahmen dieser rezipiert. Die Lovemap umfasst nicht nur den Hintergrund sämtlicher sexueller und partnerschaftlicher Erfahrungen, sondern ebenso den Rückbezug auf die elterliche Erziehung und auf deren Umgang mit Sexualität und Liebe. Folglich kann Pornografie, als Fragment der Medien, die in Gänze nur einen Teil der Identitätskonstruktion ausmachen, nicht identitätsbildend sein. Viel eher nimmt sie einen unbedenklichen Platz in der Alltagsrealität Jugendlicher ein und ist dort in einen selbstbestimmten und aufgeklärten Umgang mit Liebe, Partnerschaft und Sexualität eingebettet.

Literatur:

Attwood, F.:
What do people do with porn? Qualitative research into the consumption, use and experience of pornography and other sexually explicit media. In: Sexuality and Culture, 9/2005/2, S. 65–86

Bourdieu, P.:
Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital. In: R. Kreckel (Hrsg.): Soziale Ungleichheiten. Göttingen 1983

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, BZgA (Hrsg.):
Jugendsexualität. Repräsentative Befragung von 14- bis 17-Jährigen und ihren Eltern – aktueller Schwerpunkt Migration. Köln 2010

Dreher, E. van/Dreher, M.:
Fragebogen zu Entwicklungsaufgaben [5. Fassung, gekürzt]. München 1996

Eimeren, B./Frees, B.:
Drei von vier Deutschen im Netz – ein Ende des digitalen Grabens in Sicht? In: Media Perspektiven, 7–8/2011, S. 334–349

Hoffmann, D./Münch, T./Boehnke, K.:
Zur Konstruktion von Erhebungsinstrumenten zum Entwicklungsstand und zur psychosozialen Befindlichkeit von Jugendlichen. In: K. Boehnke/T. Münch (Hrsg.): Jugendsozialisation und Medien. Lengerich 2005, S. 29–49

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, MPFS:
JIM 2010. Jugend, Information, (Multi-) Media. Stuttgart 2010

Mikos, L.:
Mediensozialisation als Irrweg – Zur Integration von medialer und sozialer Kommunikation aus der Sozialisationsperspektive. In: D. Hoffmann/L. Mikos (Hrsg.): Mediensozialisationstheorien. Modelle und Ansätze in der Diskussion. Wiesbaden 2010 (2., überarb. u. erw. Aufl.), S. 27–46

Money, J.:
Lovemaps. Clinical Concepts of Sexual/Erotic Health and Pathology, Paraphilia, and Gender Transposition in Childhood, Adolescence, and Maturity. New York 1986

Oerter, R./Dreher, E.:
Jugendalter. In: R. Oerter/L. Montada (Hrsg.): Entwicklungspsychologie. Weinheim/Basel 2008 (6., vollst. überarb. Aufl.), S. 271–332

Shell Deutschland Holding (Hrsg.):
Jugend 2010. Eine pragmatische Generation behauptet sich. Frankfurt am Main 2010

Statistisches Bundesamt (Hrsg.):
Statistisches Jahrbuch 2010 für die Bundesrepublik Deutschland. Wiesbaden 2010

Weber, M./Daschmann, G.:
Zur Nutzung pornografischer und erotischer Videoclips und Filme durch ältere Jugendliche. Spezifische Aspekte im Kontext adoleszenter Entwicklung. In: Medien und Kommunikationswissenschaft, 2/2010, S. 167–189

Zuckerman, M.:
Behavioral expressions and biosocial base of sensation seeking. Cambridge 1994

Alexander Rihl studierte u. a. an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) „Konrad Wolf“ in Potsdam-Babelsberg Medienwissenschaft (M. A.). Er arbeitet zur Zeit als freier Wissenschaftler. Seine Masterarbeit *Jugendliche und Pornografie. Nutzungsmotive und Nutzertypologien Heranwachsender* wurde mit dem medius 2012 ausgezeichnet. Sie erscheint 2013 in Buchform.

Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf Jugendliche

Teil II

Michael Kunczik

Während im ersten Teil der wissenschaftlichen Reihe „Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele“ vor allem Inhalte von Spielen näher betrachtet wurden, geht es in dem vorliegenden zweiten Teil darum, Studien und deren Ergebnisse vorzustellen, die Computerspiele anhand von Wirkungsthesen erforscht haben.

Die Katharsisthese

Die für das Fernsehen empirisch widerlegte, Aggressionsabfuhr unterstellende Katharsisthese soll z. B. nach Mahood (2008, S. 6) für Spiele gelten. Empirische Belege dafür werden allerdings nicht vorgelegt. In einer älteren Befragung (Kestenbaum/Weinstein 1985) wurde als Nutzungsmotiv Spannungslösung angegeben. Vielspieler fühlten sich erleichterter als Wenigspieler. Derartige Selbsteinschätzungen bzw. Aussagen, Spielen ermögliche „Abreagieren“ negativer Emotionen (Ladas 2002, S. 294), beweisen Katharsis nicht. Ebenfalls kein Beweis ist, dass nach längeren Spielzeiten geringere Aggression gemessen wurde als nach kürzeren (Sherry 2007, S. 256 f.; Mahood/Cicchirillo 2008, S. 7).

Van Rootselaar u. a. (2005) prüften, ob pro-kathartische (es sei effektiv, Ärger abzureagieren) gegenüber anti-kathartischer Information das Interesse an gewalthaltigen Spielen steigert. Eine erwartete Katharsis hatte keinen Einfluss. Bushman und Whitaker (2010) manipulierten mit Zeitungsartikeln kathartische Überzeugungen. Verärgerte Probanden mit pro-kathartischen Informationen zeigten gegenüber denen mit anti-kathartischen Informationen größeres Interesse an gewalthaltigen Spielen, d. h. der Glaube an Katharsis erhöhte die Attraktivität.[1] Kathartische Motive (u. a. „help me get my anger out“) als Nutzungsgrund haben auch Ferguson u. a. (2010) aufgefunden. Ein Experiment von Ferguson und Rueda (2010) spricht gegen kathartische Effekte violenter Spiele. Insgesamt bewirken auch Spiele keine Katharsis, aber die falsche Überzeugung, kathartische Prozesse würden erfolgen, kann die Attraktivität violenter Spiele erhöhen.

Die Habitualisierungs- und Desensibilisierungsthese

„Habitualisierung“ bezeichnet Gewöhnung an neue, potenziell gefährliche Reize, deren Aktivierungspotenzial aufgrund wiederholter Rezeption von Gewaltdarstellungen schwindet.[2] „Desensibilisierung“ meint abnehmende Reagibilität gegenüber *realer Gewalt*, was auch die Hemmschwelle für Gewaltausübung senken kann (Kirsh 2006). Habitualisierung bedeutet nicht zwangsläufig Desensibilisierung.

„Physiologische Habitualisierung“ (Verringerung körperlicher Erregungsreaktionen) haben Ballard u. a. (2006) für violente Spiele[3] untersucht. Die Jugendlichen (12 bis 18 Jahre) zeigten eine Gewöhnung (Abnahme des systolischen und diastolischen Blutdrucks), wobei Unterschiede zwischen den Spielgenres nicht bestanden. Zur „emotionalen Habitualisierung“ (Ausbleiben von Schock- bzw. Angstreaktionen; kein Mitfühlen mit den Opfern) sind zu diesem Zeitpunkt keine Studien bekannt.

„Physiologische Desensibilisierung“ wurde als Reaktion auf reale Gewalt (Puls und Hautleitfähigkeit) nach einem violenten im Vergleich zu einem nicht violenten Spiel festgestellt (Carnagey u. a. 2007). Auch Bartholow u. a. (2006) haben physiologische Desensibilisierung bei Vielnutzern violenter Spiele aufgefunden. Demgegenüber erhielten Staude-Müller u. a. (2008), die eine stark

Anmerkungen:

1
Ein Proband meinte (Bushman/Whitacker 2010, S. 791): „How could I squelch the urge to set my manager on fire if I couldn’t set people on fire in video games?“

2
Eine Spirale der Reizüberflutung, wonach Inhalte immer violenter werden müssen, um noch auf Interesse zu stoßen, wäre damit erklärbar.

3
Gespielt wurde ein violentes, actionreiches Spiel (*Mortal Kombat*), ein Gewaltspiel mit Horror-Elementen (*Resident Evil Director’s Cut*) oder ein nicht violentes, schnelles Basketball-Spiel (*NBA Live*).

4
Einer der beiden Kontrahenten hatte dem anderen den Freund bzw. die Freundin ausgespannt. Der Streit beinhaltete das Umwerfen eines Stuhls sowie Tritte gegen die Tür. Er endete mit Schmerzenslauten des Opfers und dem Verschwinden des Täters. Gemessen wurde die Zeit, die benötigt wurde, um dem Opfer zu helfen.

5
Festgestellt wurde u. a., dass Gewalt an Schulen kein (!) Wachstumsphänomen darstellt (Fuchs u. a. 2001, S. 371).

bzw. schwach violente Version eines Ego-Shooters verwandten, inkonsistente Ergebnisse.

Funk u. a. (2004) stellten bei Kindern einen Zusammenhang zwischen violenten Spielen und verringerter Empathie (emotionale Desensibilisierung) fest. Die häufige Nutzung gewalthaltiger Spiele und Filme ging auch mit einer größeren Billigung aggressiver Verhaltensweisen (kognitive Desensibilisierung) einher.

Verhaltensdesensibilisierung ist bisher selten untersucht. Studien, in denen gemessen wurde, wie lange es dauert, nach der Rezeption eines violenten bzw. nicht violenten Films als Zeuge eines Konflikts Hilfe zu holen, haben widersprüchliche Ergebnisse erbracht (Kirsh 2006, S. 222 f.). Bushman und Anderson (2009) ließen Studenten violente bzw. nicht violente Spiele spielen. Danach hörten sie einen lautstarken, bis zu physischer Gewalt eskalierenden Streit.[4] Spieler des violenten Spiels halfen später. Diejenigen, deren Lieblingsspiel Kampfszenen enthielt, halfen seltener.

Kultivierungsthese (Problemgruppen)

Die für das Fernsehen belegte (z. B. Kunczik/Zipfel 2010, S. 189 ff.) Kultivierungsthese betont langfristige Wirkungen auf das Weltbild. Für Spiele liegen bislang nur wenige Studien vor. In einem Feldexperiment beeinflusste die Spieldauer (MMORPG *Asheron's Call*) die Erwartung, Menschen würden Opfer eines mit Waffen ausgeführten Raubes werden (Williams 2006). Für im Spiel nicht auftretende Verbrechen (Vergewaltigung, tätlicher Angriff und Mord) lagen keine Effekte vor. Insgesamt sind noch keine fundierten Aussagen zur Kultivierung durch Spiele möglich.

Die in Feldstudien mit repräsentativen Stichproben für das Fernsehen gefundenen schwachen Beziehungen zwischen Gewaltkonsum und Aggressivität sind Durchschnittswerte, die Wirkungen auf Problemgruppen (z. B. durch Persönlichkeitsmerkmale und/oder soziales Umfeld charakterisiert) verdecken können. Fuchs u. a. (2009) haben in Schülerbefragungen[5] (1994, 1999, 2004) auch die Zustimmung zu Actionhelden in Spielen erfasst. Problemgruppe wären diejenigen, die Medienhelden als Vorbild betrachten.

Nach Kanz (2007, S. 279) war der Medienkonsum „bei den männlichen Probanden durch Gewaltspiele sowie Sportsendungen und Gewaltfilme, bei den weiblichen Probanden dagegen durch Unterhaltungssendungen dominiert." Hauptschüler waren die stärksten Konsumenten von (Gewalt-) Medien.[6] Zwischen Gewaltfilmen und -spielen sowie Gewaltdelinquenz bestanden signifikante, schwache Zusammenhänge. Für violente Spiele und Delinquenz war er nur für Mädchen der 10. Klasse zu konstatieren und fiel für Hauptschülerinnen besonders hoch aus.[7] Für männliche Hauptschüler zeigten sich keine signifikanten Zusammenhänge. Kanz (ebd., S. 284) vermutet hier einen Sättigungseffekt, wonach Medien keine „neuen" Gewaltimpulse geben können.

Hopf (2004; Hopf u. a. 2008) fand bei Hauptschülern geschlechtsunabhängige gewaltsteigernde Effekte violenter Spiele. In Bezug auf Geschlechtsunterschiede stellen männliche im Vergleich zu weiblichen Personen eher eine gefährdete Problemgruppe dar. So hat die DAK-Leuphana-Studie (2012) gezeigt, dass männliche Schüler eher Vielnutzer des Computers (täglich 3 Stunden und mehr) sind (35 %) als Schülerinnen (22 %). Spielen wurde dabei aber nicht separat erfasst. Die BITKOM-Studie (2011, S. 20) fand, dass Jungen mehr Zeit mit dem Internet verbringen als Mädchen. Rumpf u. a. (2011) haben aber eine hohe Internetabhängigkeit bei Mädchen/jungen Frauen festgestellt.

Wölfling (2010) berichtet über Problemgruppen wie folgt: „Aus gesundheitspolitischer Sicht hat die suchtartige Nutzung des Internets nunmehr an Gewicht gewonnen. […] So häufen sich seit geraumer Zeit Fallberichte aus der stationären und ambulanten allgemeinpsychiatrischen Praxis über einen exzessiven Gebrauch elektronischer Medien – vor allem das suchtartige Computerspielverhalten bei Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen" (S. 267). Vermutet wird, dass MMORPGs ein „hohes Suchtpotenzial" besitzen: „Empirische Untersuchungen weisen darauf hin, dass die überwiegende Mehrheit der psychopathologisch auffälligen Spieler diese Spielform nutzt" (ebd.). Er berichtet aus der Behandlung von Computerspielsucht von „komorbid auftretende[n] Störungen": „Es zeigt sich, dass insbesondere hinsichtlich Depressivität, Zwanghaftigkeit, soziale Unsicherheit und Psychotizismus bemerkenswerte Unterschiede zwischen computersüchtigen Patienten und gesunden Kontrollprobanden zu verzeichnen sind" (S. 271 f.). Als Hauptziele der Behandlung[8] von Computerspielsucht derartiger Problemgruppen werden angegeben: 1. Reduzierung der Onlinezeiten auf ein „normales" Maß und 2. das Wiedererlernen alternativer Verhaltensweisen (Hobbys, Wiederaufnahme sozialer Kontakte). Die Betonung der Wiederaufnahme sozialer Kontakte zeigt, dass es sich bei den als süchtig definierten Personen um Extremgruppen handelt, denn für „normale" Spieler ist sozialer Kontakt ein wichtiges Spielmotiv.

Petersen und Thomasius (2010, S. 5) resümieren; „Die Prävalenzen des pathologischen Internetgebrauchs sind in der Regel für Jugendliche höher als für Erwachsene und für Männer höher als für Frauen. Hochinteraktive Onlineaktivitäten werden am häufigsten mit Kontrollverlusterfahrungen assoziiert. Als hinsichtlich des Risikos für pathologischen Internetgebrauch besonders problematische Internetnutzungsmuster werden Onlinerollenspiele […], Chat und Messaging sowie die Beschäftigung mit pornografischen Webinhalten genannt."

6
Die Shell-Jugendstudie 2010 (repräsentative Befragung 12- bis 25-jähriger Jugendlicher; Februar 2010) zeigte eine „soziale Spaltung": „Während sich Jugendliche aus privilegierten Elternhäusern verstärkt mit Lesen und kreativen Tätigkeiten befassen und vielfältige soziale Kontakte pflegen, sind Jugendliche aus sozial benachteiligten Familien vornehmlich mit Computer und Fernsehen beschäftigt."

7
Der Zusammenhang zwischen violenten Computerspielen und Delinquenz betrug für Mädchen r = .17, für Hauptschülerinnen r = .40. Kanz (2007, S. 293) vermutet, dass „sich die aktive Lernmöglichkeit in gewaltreichen Bildschirmspielen (gegenüber dem passiven Konsumieren bei gewaltreichen Filmen) für Mädchen, die möglicherweise aufgrund ihrer Sozialisation weniger häufig direkte Lernmöglichkeiten gewalttätigen Verhaltens im realen Leben erhalten, stärker auswirken könnte."

8
Wölfling (2010, S. 273) schreibt: „Die Exposition des Patienten mit dem Spielgeschehen beziehungsweise mit ihrem Avatar, der für den Patienten stellvertretend das Onlineuniversum auf virtuellen Streifzügen durchzog, tritt […] in der Therapie zum ersten Mal in die Realität (physikalisch als Farbausdruck) und muss sich durch die Mitpatienten bewerten oder auch bewundern lassen. Das ist zumeist ein hochemotionaler Moment für den Patienten."

9
Problemgruppen werden auch willkürlich „konstruiert". So hat Kassis (2007) Jugendliche, die violente Spiele mehr als einmal in der Woche (für eine beliebige Zeitdauer) spielten, als extensive Nutzer eingestuft!

10
Ferguson (2007a) hat versucht, einen Publication Bias (Verzerrung aufgrund einseitiger Publikationspraxis) zu berücksichtigen (auch Christensen/Wood 2007). Da es die „perfekte" Methode nicht gibt, ist es zu einer heftigen Diskussion gekommen (z. B. Bushman/Rothstein/Anderson 2010; Ferguson/Kilburn 2010).

11
Anderson bewertete auch die methodische Qualität, aber welche Studien zur „Best-Practice"-Kategorie gehörten, ist nicht (!) zu ersehen. Überwiegend sind es wohl von Anderson u. a. publizierte Untersuchungen, in denen aber Gewalt durchaus kritikwürdig operationalisiert worden ist (z. B. mit „Geräuschtests"; Kunczik/Zipfel 2010, S. 49 ff.).

12
Nach Anderson u. a. (2010) weisen die Metaanalysen von Ferguson hohe Redundanz auf.

13
Ferguson und Kilburn 2010, S. 177. Die Möglichkeit eines ökologischen Fehlschlusses (beim Schluss von Aggregat- auf Individualdaten) oder eines „Klapperstorchbeweises" (wo viele Störche leben, ist die Geburtenrate hoch – also bringt der Storch die Kinder) wird hier nicht diskutiert.

14
Naiv wurde z. B. behauptet, Fernsehgewalt sei ungefährlich. Sie habe weder den amerikanischen Bürgerkrieg noch die Schießerei am O. K. Corral beeinflusst (de Fleur 1970, S. 136 f.). Ob der skurril-grotesken Logik bleibt nur das Staunen.

15
Vgl. Essential Facts about Games and Youth Violence. Abrufbar unter: http://www.theesa.com/files/EF-GamVio.pdf;
(letzter Zugriff: 02.07.2005)

16
Funktionale Mediennutzung bereichert das Leben, „ohne wichtige entwicklungsförderliche nicht mediale Erfahrungen zu verdrängen". Kindern wird erleichtert, Einsamkeitsgefühle abzubauen, sich von Stress oder Problemen abzulenken bzw. die Stimmungslage zu regulieren (Kleimann 2011, S. 19, S. 149).

17
Rehbein (2011, S. 221), untersuchte, „ob gewalthaltige Medien Gedächtnisfunktionen über die kurzfristige Vermittlung von Disstress negativ beeinflussen können."

Mortal Kombat

Es gilt: Für Spiele noch seltene Problemgruppenanalysen sind für die Erfassung von Wirkungsrisiken wichtig.[9] Obwohl Problemgruppen bislang häufiger im niedrigeren Bildungssegment gefunden wurden, sollten sich künftige Untersuchungen keineswegs auf diese beschränken.

Einzelstudien zusammenfassen

Metaanalysen versuchen, durch statistische Reanalyse Daten von Einzelstudien quantitativ zusammenzufassen, um Wissen zu akkumulieren. Entscheidend ist, welche Studien (veröffentlichte und/oder unveröffentlichte) berücksichtigt werden (Rothenstein u. a. 2005). Damit besitzen Publikationsentscheidungen von Fachjournalen, in denen zumeist Studien bevorzugt werden, die „Ergebnisse" präsentieren – also Zusammenhänge aufzeigen –, womöglich einen großen Einfluss, der der theoretischen und/oder methodologischen Qualität von Studien, die keine Zusammenhänge aufzeigen, nicht gerecht wird.[10]

Sherry (2001; 2007) erhielt für Spiele eine im Vergleich zu Film- und Fernsehgewalt geringere Effektstärke. Allerdings ermittelten neuere Studien mit Spielen mit realistischerer Grafik stärkere Wirkungen (zum Realismus: Kunczik/Zipfel 2010, S. 321 ff.). Ferguson und Kilburn (2009) fanden keine Unterschiede der Effektstärke beider Medien. Anderson und Bushman (2001) ermittelten zur Wirkung von Gewalt in Spielen auf aggressive Kognitionen, Affekte, physiologische Erregung, aggressives und prosoziales Verhalten die stärksten Effekte für aggressive Kognitionen und die geringsten für aggressive Affekte. Anderson (2004) erhielt ähnliche Befunde.[11]

Eine Metaanalyse veröffentlichter Studien von Ferguson (2007a) fand – anders als Anderson (2004) – keinen Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Spielen und Aggression. Relativ starke Wirkungen traten vor allem in methodisch problematischen Studien auf, d. h. bessere methodische Qualität bedeutete geringere Zusammenhänge. Zwei weitere Metaanalysen von Ferguson (2007b)[12] sowie Ferguson und Kilburn (2009) erbrachten vergleichbare Befunde. Eben jene argumentieren, die Wirkung gewalthaltiger Spiele werde systematisch überschätzt. Ein kausaler Einfluss auf aggressives Verhalten bestehe nicht (S. 762).

Anderson u. a. (2010) haben hingegen bei publizierten oder unveröffentlichten Studien festgestellt, dass die Nutzung gewalthaltiger Spiele signifikant mit aggressivem Verhalten, aggressiven Kognitionen und Gefühlen sowie höherer Erregung, geringerem prosozialem Verhalten und einer Desensibilisierung bzw. Empathieverlust verbunden war. Ein Publication Bias wurde nicht gefunden.

Ferguson u. a. (2010) argumentiert, negative Effekte violenter Spiele würden bei periodisch auftretenden „moral panics" von einigen „elements (!) of the scientific community" hochgespielt. Ferguson und Kilburn (2010, S. 176 f.) werfen Anderson u. a. (2010) vor, nur der eigenen Ansicht entsprechende Befunde zu berücksichtigen und eine „Phantom Youth Violence Crisis" zu kreieren. Übersehen werde, so die überraschende Argumentation, dass eine Zunahme der Verkäufe von Spielen mit einem Rückgang der Gewaltverbrechen auf das Niveau von 1960 einhergegangen sei; angeführt wird eine Korrelation von r = -.95.[13] Allerdings besagt dieser Koeffizient nicht (!), wer welche Spiele in welchem Ausmaß spielt. Vergleichbar „simpel"[14] argumentieren die berufsmäßigen Vertreter der Harmlosigkeit der Entertainment Software Association: Da die Jugendgewalt in der Zeit, in der sich Computerspiele verbreiteten, gesunken sei und andere Länder, in denen gewalthaltige Spiele verkauft werden, eine deutlich niedrigere Verbrechensrate hätten als die USA, könnten diese nicht die Ursache von Gewalt sein.[15] Bushman u. a. (2010, S. 185) argumentieren dagegen, schwache statistische Zusammenhänge seien relevant, wenn 1. Effekte im Zeitablauf kumulieren, 2. große Teile der Bevölkerung erreicht werden und 3. die Konsequenzen der Aggression schwerwiegend wären. Alle drei Bedingungen liegen bei gewalthaltigen Spielen vor.

Insgesamt sind die Befunde von Metaanalysen so widersprüchlich wie die Ergebnisse der Einzelstudien. Hinter schwachen Zusammenhängen kann sich auch hier eine Gefährdung von Problemgruppen verbergen.

Medienpädagogische Konsequenzen

Max Weber (1964, S. 311 ff.) betonte die praktische Verwertbarkeit der Wissenschaft. Entscheidend sei, was die Forschung der Menschheit gebracht habe. Für die Medien- und Gewaltforschung bedeutet dies auch die Erstellung medienpädagogischer Maßnahmen, wie die Studie *Medienlotsen gesucht* für Wirkungen von Spielen (auf Gewalt) verdeutlicht (Kleimann 2011): Ein schulisches Präventionsprogramm zur Vermeidung zeitlich, inhaltlich und funktional[16] problematischer Nutzungsmuster wurde auf empirischer Basis entwickelt, implementiert und evaluiert (Grundschüler wurden über vier Jahre begleitet). Ein Problem für Lehrer war, dass diese die erst langfristig kumulierenden kleinen Effekte des Medienunterrichts gar nicht bemerken konnten. Kleimann charakterisiert die Effekte des Programms zwar als „schwach und teilweise nur relativ kurzfristig messbar" (S. 418), aber für exzessiv-problematische Computerspielnutzung wurden längerfristige Effekte gefunden. Mediennutzungszeiten wurden nur wenig reduziert, aber „die Entwicklung funktional problematischer Mediennutzungsmuster" wurde signifikant beeinflusst (S. 22). Kleimann resümiert: „Das […] *Medienlotsen*-Unterrichtskonzept

18
Bergmann und Hüther stellen einen extrem scharfsinnigen Vergleich an (2006, S. 115): „Wenn jemand ein Bein verloren hat und nur noch mithilfe von Krücken laufen kann, dann ist er – zumindest dann, wenn er sich weiter fortbewegen will – von diesen Krücken abhängig. Niemand käme auf die Idee zu behaupten, diese Abhängigkeit sei durch die Krücken erzeugt worden." Die Konsequenz dieses messerscharfen Arguments (ebd., S. 115): „Computer sind im Grunde auch nur Krücken, mit deren Hilfe man etwas machen kann, was man ohne sie nicht machen könnte […]." Potz Blitz! Diese Überlegung führt zu folgender verwegenen These: „Ein Beinamputierter, der sich weder fortbewegen wollte noch müsste, bräuchte keine Krücken." Das regt ohne Zweifel die Medienpädagogik an, denn schließlich gilt (ebd., S. 116): „Wir sind […] im Grunde alle ‚Behinderte'."

19
Vgl. auch das Interview mit dem treffenden Titel: „*Es ist schrecklich!*" (in: Kölner Stadt-Anzeiger vom 10. August 2012a). Behauptet wird, die digitalen Medien würden uns als „Lernverhinderungsmaschinen" das Denken ersparen. Das Argument ist uralt. Bereits die Schrift wurde als gefährliches, das Denken verhinderndes Medium gesehen. In *Phaidros* erwartete Platon (der die Jugend in der *Politeia* auch vor „schlechten" Inhalten schützen wollte) durch die Erfindung des Alphabets eine Vernachlässigung der Erinnerungsleistung. Dieses Argument vertraten laut Cäsars *Bello Gallico* (sechstes Buch) auch Gallische Druiden. Ich schlage vor, die Lernverhinderungsthese von Spitzer *Miraculix-These* zu benennen. Während die Medienexperten der Antike einen Kulturverfall durch die Schrift befürchteten, sieht Kulturpessimist Spitzer (2010) diesen durch digitale Medien bewirkt und will gerade die Schrift zur Rettung heranziehen. Man solle „Gedanken und Ideen in Büchern und Bibliotheken" aufsuchen: „[…] wenn das Aufschreiben eines Gedankens durch ‚Kopieren' (copy) und ‚Einfügen' (paste) per Mausklick ersetzt wird, dann wird dadurch niemand intelligenter." Der psychiatrische Druide aus Ulm, der auf die von den Gallischen Druiden

bekämpfte Schrift setzt, hat unrecht – es gibt keinen Beweis für allgemeine Verblödung durch digitale Medien, und den wird es auch nicht geben.

20
Das ist, wie z. B. die Forschungen von Fritz u. a. (2011) zeigen, schlichtweg falsch; vgl. auch BITKOM 2011; DAK-Leuphana 2012

21
Im von Thomas Mann unterstützten Aufruf gegen das „Schund-und-Schmutz-Gesetz" (1926) heißt es, hinter dem Gesetz versteckten sich – unter dem Vorwand, die Jugend zu bewahren – „die Feinde von Bildung, Freiheit und Entwicklung."

22
Für die Ausführungen von Spitzer gilt: Je simpler eine These zur Medienwirkung ist, desto mehr Erfolg hat sie bei Laien. Ob sie dem Forschungsstand entspricht, ist unerheblich, wichtig ist die PR-mäßige Vermarktung. Neil Postman lässt grüßen!

23
Der ehemalige Oberstleutnant der U.S. Army und Professor für Psychologie Grossman (1999) behauptet, ohne Forschungsbefunde zu berücksichtigen, in *Stop Teaching Our Kids to Kill*, Computerspiele wären „Tötungssimulatoren". Sie ermöglichten, die Ausübung von Gewalt zu erlernen und zu trainieren. Derartige simple Ursache-Wirkungs-Aussagen sind in der Öffentlichkeit auf große Resonanz gestoßen.

24
So ist der Erwerb verbotener Horrorfilme und violenter Spiele über Amazon Marketplace für Jugendliche problemlos möglich. „FSK 18"-Filme werden sehr häufig nicht, wie gesetzlich vorgeschrieben, als persönliches Einschreiben zugestellt (in: Der Spiegel 11/2012, S. 84). Damit wird Jugendschutz ad absurdum geführt.

25
Anhangband mit ergänzenden Materialien abrufbar unter: http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-ntw/Forschung/Computerspiele2011_Anhangband.pdf

hatte seine stärksten Effekte in der (relativen) Minderung dysfunktionaler problematischer Mediennutzung" (S. 415). Empirisch belegt wurde: „Medienerzieherischer Unterricht wirkt" (S. 418).

Zwar nicht primär medienpädagogisch orientiert, aber thematisch eng verbunden ist die Studie *Mediengewalt und Kognition* von Rehbein, deren Ziel (2011, S. 21) die Analyse des „Wirkpotenzial[s] von Gewaltdarstellungen in bildschirmbasierten Unterhaltungsmedien" war.[17] Zwar wiesen die vorliegenden empirischen Daten auf einen negativen Zusammenhang mit der Schulleistung hin, die Gründe hierfür aber wären noch weitestgehend ungeklärt. Rehbein (ebd., S. 234) verweist auf komplexe Zusammenhänge: „Nach wie vor ist nicht geklärt, wie der negative Zusammenhang zwischen Bildschirmmediennutzung und Schulleistung erklärt werden kann. Zudem erscheint die Forschung zum Wirkpotenzial gewalthaltiger Medien auf aggressionsbezogene Konstrukte bislang relativ losgelöst von Wirkvermutungen, die kognitiv-leistungsbezogene und schulische Auswirkungen betreffen."

Bei den medienpädagogischen Publikationen liegt eine qualitative Zweiteilung vor: Auf der einen Seite gibt es ernsthafte Bemühungen, den wissenschaftlichen Forschungsstand praxisorientiert zu vermitteln (z. B. Grüsser/Thalemann 2006) bzw. Handlungsanweisungen für Eltern zu geben (z. B. Hesse/Hesse 2007). Andererseits gibt es Publikationen, die wissenschaftlichen Kriterien auch bei höchst elastischer Dehnung des Wissenschaftsbegriffs trotz kreativer Argumentationsstränge nicht genügen. So wird in dem in vielen Auflagen erschienenen Werk von Bergmann und Hüther (2006) eiskalt „bewiesen": Der Computer wird zur Krücke.[18]

Der Ulmer Professor für Psychiatrie, Spitzer, preist seit August 2012 in Fernsehshows und Zeitungen (2012a; 2012b) seine Kampf- und Schmähschrift *Digitale Demenz* (2012) in PR-Aktionen an. Spitzer (ebd., S. 296) behauptet aufgrund einer einseitigen und unkritischen Auslegung von Forschungsbefunden (Ergebnisse, die seiner vorgefassten Meinung nicht entsprechen, werden ignoriert) nicht nur die Gefährlichkeit von Gewaltspielen, sondern eine Mediendemenz, die uns und unsere Kinder um den Verstand bringen, ja, aufgrund geringerer Gehirnbildung sogar früher vom Diesseits ins Jenseits befördern soll[19]: „Digitale Medien haben ein hohes Suchtpotenzial und schaden langfristig dem Körper (Stress, Schlaflosigkeit, Übergewicht – mit allen Folgeerscheinungen) und vor allem dem Geist. Das Gehirn schrumpft, weil es nicht mehr ausgelastet ist, der Stress zerstört Nervenzellen, und nachwachsende Zellen überleben nicht, weil sie nicht gebraucht werden. Die digitale Demenz zeichnet sich im Wesentlichen durch die zunehmende Unfähigkeit aus, die geistigen Leistungen in vollem Umfang zu nutzen und zu kontrollieren, d. h. zu denken, zu wollen, zu handeln – im Wissen was gerade passiert, wo man ist und letztendlich sogar wer man ist. Ein Teufelskreis aus Kontrollverlust, fortschreitendem geistigem und körperlichem Verfall, sozialem Abstieg, Vereinsamung, Stress und Depression setzt ein; er schränkt die Lebensqualität ein und führt zu einem um einige Jahre früheren Tod."

Für Spitzer (ebd., S. 203) gilt, dass Computerspiele Spuren im Gehirn hinterlassen: „[…] zunehmende Gewaltbereitschaft, Abstumpfung gegenüber realer Gewalt, soziale Vereinsamung (!)[20] und geringere Chancen auf Bildung." Spitzer baut sich als medienpädagogischer Popanz auf: „Wenn Sie also wirklich wollen, dass Ihr Kind in der Schule schlechtere Leistungen erbringt und sich künftig weniger um Sie als auch um seine Freunde kümmert – *aber nur wenn Sie das wirklich wollen* –, dann schenken Sie ihm doch eine Spielkonsole! Sie leisten damit zugleich einen Beitrag zu mehr Gewalt in der realen Welt" (ebd., S. 203).

Wenn Spitzers Ideen in die medienpolitische Praxis umgesetzt werden würden, bedeutete dies das Ende eines verantwortungsvollen Jugendschutzes, der auch die Interessen der Kinder/Jugendlichen und Eltern berücksichtigt. Es bliebe das Verbot bzw. die Zensur.[21] Den Nutzern würde der Spaß am Spiel und damit einhergehende soziale Kontakte geraubt.

Schlussbemerkungen

Bei der Erforschung der Wirkung von Computerspielen sind Fortschritte erreicht und komplexe Zusammenhänge aufgefunden worden. Noch fehlen aber Studien, die Kausalzusammenhänge belegen. Viele Bereiche konnten in der kurzen Übersicht nicht behandelt werden, wie z. B. Effekte auf Selbstmorde, Konzentrationsfähigkeit, räumliche Wahrnehmung usw. oder die Wirkung positiver Modelle. Es gilt: Wirkungsprozesse sind nicht auf einfache Formeln reduzierbar.[22] Um einen Vergleich vorzunehmen: Wenn Wirkungen die Form einer Achterbahn haben, dann sind die Erklärungsversuche dementsprechend komplex. Einfache, allgemein einsichtige Aussagen, die schlichte Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge behaupten[23], sind mit Sicherheit falsch. Zugleich gilt, dass die praktische Umsetzung von Maßnahmen des Jugendschutzes in Deutschland schwierig ist.[24]

Literatur:

Anderson, C. A.:
An update on the effects of playing violent video games. In: Journal of Adolescence, 27/2004, S. 113 – 122

Anderson, C. A./ Bushman, B. J.:
Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. In: Psychological Science, 12/2001, S. 353 – 359

Anderson, C. A. u. a.:
Violent Video Games Effects on Aggression. Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. In: Psychological Bulletin, 136/2010, S. 151 – 173

Ballard, M. E. u. a.:
Repeated exposure to video game play results in decreased cardiovascular and affective responding. In: Media Psychology, 8/2006, S. 323 – 341

Bartholow, B. D./Bushman, B. J./Sestir, M. A.:
Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. In: Journal of Experimental Social Psychology, 42/2006, S. 532 – 539

Bergmann, W./Hüther, G.:
Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien. Düsseldorf 2006

Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V., BITKOM:
Jugend 2.0. Eine repräsentative Untersuchung zum Internetverhalten von 10- bis 18-Jährigen. Berlin 2011

Bushman, B. J./ Anderson, C. A.:
Comfortably numb. Desensitizing effects of violent media on helping others. In: Psychological Science, 20/2009, S. 273 – 277

Bushman, B. J./Rothstein, H. R./Anderson, C. A.:
Much Ado About Something: Violent Video Game Effects and a School of Red Herring: Reply to Ferguson and Kilburn. In: Psychological Bulletin, 136/2010, S. 182 – 187

Bushman, B. J./ Whitaker, J. L.:
Like a magnet. Catharsis beliefs attract angry people to violent video games. In: Psychological Science, 21/2010, S. 790 – 792

Carnagey, N. L./Anderson, C. A./Bushman, B. J.:
The effects of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. In: Journal of Experimental Social Psychology, 43/2007, S. 489 – 496

Christensen, P. N./ Wood, W.:
Effects of media violence on viewers' aggression in unconstrained social interaction. In: R. W. Preiss u. a. (Hrsg.): Mass media effects research. Advances through meta-analysis. Mahwah 2007, S. 145 – 168

DAK-Leuphana-Studie [Paulus, P./Schumacher, L./ Sieland, B.]:
Medienkonsum von Schülerinnen und Schülern. Zusammenhänge mit Schulleistungen und Freizeitverhalten. Universität Lüneburg 2012

DeFleur, M. L.:
Theories of Mass Communication. New York 1970 (2. Aufl.)

Ferguson, C. J.:
Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. In: Aggression and Violent Behavior, 12/2007a, S. 470 – 482

Ferguson, C. J.:
The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. In: Psychiatric Quarterly, 78/2007b, S. 309 – 316

Ferguson, C. J./Kilburn, J.:
The public health risk of media violence: A meta-analytic review. In: Journal of Pediatrics, 154/2009, S. 759 – 763

Ferguson, C. J./Kilburn, J.:
Much Ado About Nothing: The Misestimation and Overinterpretation of Violent Video Games Effects in Eastern and Western Nations: Comment on Anderson u. a. (2010). In: Psychological Bulletin, 2010/136, S. 174 – 178

Ferguson, C. J./ Rueda, S. M.:
The Hitman study: Violent video game exposure effects on aggressive behavior, hostile feelings and depression. In: European Psychologist, 2010 (zitiert nach Internet)

Ferguson, C. J. u. a.:
Violent video games, catharsis seeking, bullying and delinquency: A multivariate analysis of effects. In: Crime and Delinquency, 20/2010, S. 1 – 21

Fritz, J./Lampert, C./ Schmidt, J.-H./Witting, T. (Hrsg.):
Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Berlin 2011[25]

Fuchs, M. u. a.:
Tatort Schule: Gewalt an Schulen 1994 – 1999. Opladen 2001

Fuchs, M. u. a.:
Gewalt an Schulen. 1994 – 1999 – 2004. Wiesbaden 2009 (2. Aufl.)

Funk, J. B. u. a.:
Violence exposure in real-live, video games, television, movies, and the internet: Is there desensitization? In: Journal of Adolescence, 27/2004, S. 23 – 39

Grossmann, D./ DeGaetano, G.:
Stop teaching our kids to kill. A call to action against TV, movie & video game violence. New York 1999

Grüsser, S./Thalemann, R.:
Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe. Bern 2006

Hesse, H./Hesse, A.:
Computer- und Videospiele. Alles, was Eltern wissen sollten. München 2007

Hopf, W. H.:
Mediengewalt, Lebenswelt und Persönlichkeit – eine Problemgruppenanalyse bei Jugendlichen. In: Zeitschrift für Medienpsychologie, 16/2004, S. 99 – 115

Hopf, W. H./Huber, G. L./ Weiß, R. H.:
Media violence and youth violence. In: Journal of Media Psychology, 20/2008, S. 79 – 96

Kanz, K.-M.:
Mediengewalt und familiäre Gewalterfahrungen. In: K. Boers/J. Reinecke (Hrsg.): Delinquenz im Jugendalter. Erkenntnisse einer Münsteraner Längsschnittstudie. Münster u. a. 2007, S. 269 – 298

Kassis, W.:
Unbeherrschte oder Zügellose? Eine aristotelische Klassifikation und ihre Koppelung mit Fritz' These der Gewaltrahmungskompetenz bei extensiver Nutzung gewaltorientierter Computerspiele. In: Zeitschrift für Pädagogik, 53/2007, S. 223 – 242

Kestenbaum, G. I./ Weinstein, L.:
Personality, psychopathology, and developmental issues in male adolescent video game use. In: Journal of the American Academy of Child Psychiatry, 24/1985, S. 329 – 333

Kirsh, S. J.:
Children, adolescents, and media violence. A critical look at the research. Thousand Oaks 2006

Kleimann, M.:
Medienlotsen gesucht. Konzeption und Evaluation einer Unterrichtseinheit zur Prävention problematischer Mediennutzungsmuster bei Schülerinnen und Schülern dritter bis fünfter Klassen im Rahmen des Berliner Längsschnitt Medien. Baden-Baden 2011

Kunczik, M./Zipfel, A.:
Medien und Gewalt. Befunde der Forschung 2004 – 2009. Bonn 2010

Ladas, M.:
Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen. Frankfurt am Main u. a. 2002

Mahood, C.:
How violent game play and aggressive personality interact to affect aggression. An examination of competing hypotheses (Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Montreal 2008). Abrufbar unter: http://www.allacademic.com/meta/p233423_index.html (letzter Zugriff: 05.03.2010)

Mahood, C./Cicchirillo, V.:
The combined effect of physical activity and violent content in motion-sensing video games on affective aggression: A reexamination of the catharsis hypothesis (Paper presented at the annual meeting of the National Communication Association, San Diego 2008). Abrufbar unter: http://www.allacademic.com/meta/p260141_index.html (letzter Zugriff: 05.03.2010)

Petersen, K. U./ Thomasius, R. u. a.:
Beratungs- und Behandlungsangebot zum pathologischen Internetgebrauch in Deutschland. Endbericht an das Bundesministerium für Gesundheit. Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) Hamburg (Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf) 2010

Rehbein, F.:
Mediengewalt und Kognition. Eine experimentelle Untersuchung der Wirkung gewalthaltiger Bildschirmmedien auf Gedächtnis- und Konzentrationsleistung am Beispiel der Computerspielnutzung. Baden-Baden 2011

Rootselaar, S. van/Konijn, E. A./Bushman, B. J.:
Mood Management: Catharsis as a motive for playing violent video games? 2005. Abrufbar unter: http://www.nordicom.gu.se/cl/publ/letter.php?id=37# Mood Management: Catharsis as a Motive for Playing Violent Video Games? The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, no. 2, 2005

Rothenstein, H. u. a. (Hrsg.):
Publication Bias in Meta-Analysis: Prevention, Assessment and Adjustments. New York 2005

Rumpf, H.-J. u. a.:
Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit. Greifswald/Lübeck 2011

Shell Deutschland (Hrsg.):
16. Shell Jugendstudie, Jugend 2010. Hamburg 2010

Sherry, J. L.:
The effects of violent video games on aggression. A metaanalysis. In: Human Communication Research, 27/2001, S. 409 – 431

Sherry, J. L.:
Violent video games and aggression: Why can't we find effects. In: R. W. Preiss u. a. (Hrsg.): Mass media effects research. Advances through meta-analysis. Mahwah 2007, S. 245 – 262

Spitzer, M.:
Im Netz. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 22. September 2010, S. 8

Spitzer, M.:
Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München 2012

Spitzer, M.:
„Es ist schrecklich!". Interview. In: Kölner Stadt-Anzeiger vom 10. August 2012a, S. 24

Spitzer, M.:
Digitale Demenz. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 14. September 2012b, S. 8

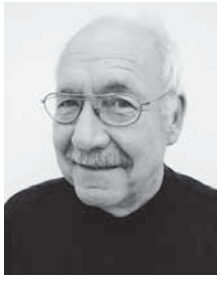
Staude-Müller, F./ Bliesener, T./Luthman, S.:
Hostile and hardened? An experimental study on (de-) sensitization to violence and suffering through playing video games. In: Swiss Journal of Psychology, 67/2008, S. 41 – 50

Weber, M.:
Vom inneren Beruf zur Wissenschaft. In: Ders.: Soziologie, Weltgeschichtliche Analysen, Politik. Stuttgart 1964, S. 311 – 339

Williams, D.:
Virtual cultivation: Online worlds, offline perceptions. In: Journal of Communication, 56/2006, S. 69 – 87

Wölfling, K.:
Computerspielsucht. Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene im Sog moderner Medien. In: U. Dittler/ M. Hoyer (Hrsg.): Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht. Chancen und Gefahren des Aufwachsens in digitalen Erlebniswelten aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Sicht. München 2010, S. 267 – 274

Dr. Michael Kunczik ist Professor (em.) für Kommunikationswissenschaft an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Zu seinen Forschungsschwerpunkten gehört die Medienwirkungsforschung.



Verblendung oder Zivilisierung?

George Gerbners Kultivierungstheorie

Alexander Grau

Die Medienwirkungstheorien der 1950er- und 1960er-Jahre gingen von einer bestenfalls indirekten Beeinflussung der Rezipienten durch die Massenmedien aus, teils weil Meinungen vor allem über direkte soziale Kontakte gebildet würden, teils weil die Medien bestenfalls dazu in der Lage seien, Themen vorzugeben, jedoch nicht deren Verarbeitung. Aus dem Blick geriet dabei, dass die Produkte der Medienindustrie als Ganzes langfristig das Denken und die Weltsicht der Mediennutzer beeinflussen könnten. Dies untersuchte, beeinflusst durch Theodor W. Adorno, erstmals der Kommunikationswissenschaftler George Gerbner.

Kultur ist unvermeidbar. Man mag manche kulturelle Entwicklungen als unschön empfinden oder sogar als minderwertig, man mag den Niedergang klassischer europäischer Kultur beklagen oder zumindest deren Veränderung – wo immer Menschen zusammenkommen, entsteht durch die Art und Weise, wie sie das tun, zwangsläufig Kultur: im Schnellrestaurant oder beim Sternekoch, beim Justin-Bieber-Konzert oder in der Philharmonie.

Allerdings ist es nicht nur so, dass Menschen Kultur hervorbringen und ausformen, umgekehrt prägt eine Kultur auch die Menschen, die in ihr leben und groß werden.

Spätestens an diesem Punkt sind wir bei dem Feuilletonthema schlechthin – der Kulturkritik. In ihrer etwas gewitzteren Form von Jean-Jacques Rousseau bis Theodor W. Adorno geht die Kulturkritik davon aus, dass schlechte Kultur nicht einfach nur einfältig ist, kitschig oder dumpf, sondern Menschen derart beeinflusst, dass sie ihrem Wesen entfremdet, dass sie – pathetisch ausgedrückt – enthumanisiert werden. Die Formulierung des § 4 des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags, wonach als unzulässige Medienangebote solche zu gelten haben, die geeignet sind, „die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit“ zu gefährden, spiegelt noch im Ansatz diese kulturkritische Befürchtung.

George Gerbner
George Gerbner wurde am 8. August 1919 in Budapest geboren.
1939 immigrierte er in die USA und studierte Journalismus an der Berkeley Universität in Kalifornien. Nach seinem Abschluss arbeitete er zunächst für den „San Francisco Chronicle“, bevor er 1943 zur US-Armee ging.

Nach dem Krieg arbeitete Gerbner als freier Autor und Publizist und unterrichtete Journalismus am El Camino College. Nebenbei promovierte er 1955 an der Universität von Südkalifornien. Sich erinnernd, einmal Kommunikationswissenschaften studieren zu wollen, wechselte Gerbner 1956 zum kommunikationswissenschaftlichen Institut an der Universität von Illinois und blieb dort acht Jahre.
1964 verließ er Illinois und folgte dem Ruf an die Universität von Pennsylvania, wo er die Annenberg School for Communication bis zu seiner Pensionierung leitete.
Im Dezember 2005 starb George Gerbner 86-jährig in Philadelphia.

Den Kulturkritikern gegenüber stehen die „Philokulturalisten", für die Kultur eine Art gesellschaftliches Allheilmittel ist. Ein Kulturgut ist aus dieser Sicht nicht deshalb gut, weil es schön ist oder angenehm, sondern weil es bessere Menschen hervorbringt. Das ist eine schöne Vorstellung, nur leider wissen wir, dass beispielsweise auch ein Reinhard Heydrich äußerst musisch war – Heydrich war ein durchaus ambitionierter Violinist –, ohne dass diese Eigenschaft erkennbar positive Folgen auf seine humanistische Gesinnung hatte.

Diese ernüchternde Tatsache bewog Adorno, nicht nur zwischen Hoch- und Massenkultur, sondern auch innerhalb der Hochkultur zwischen wertvollen und minderwertigen Werken zu unterscheiden: so, als wäre Heydrich ein besserer Mensch gewesen, wenn er anstelle von Mozart oder Brahms Arnold Schönberg oder Alban Berg gespielt hätte.

Verblendungszusammenhang

Vor allem jedoch beklagt Adorno – zusammen mit Max Horkheimer – die entmenschlichende Wirkung der Kulturindustrie, namentlich der Massenmedien und hier insbesondere des Tonfilms: „Die Verkümmerung der Vorstellungskraft und Spontaneität des Kulturkonsumenten heute braucht nicht auf psychologische Mechanismen erst reduziert zu werden. Die Produkte selber, allen voran das charakteristischste, der Tonfilm, lähmen ihre objektive Beschaffenheit nach jene Fähigkeiten. Sie sind so angelegt, […] dass sie aber die denkende Aktivität des Betrachters geradezu verbieten" (Adorno/Horkheimer, S. 148). Der kapitalistische Mechanismus von Angebot und Nachfrage wirkt „im Überbau als Kontrolle zugunsten der Herrschenden. Die Konsumenten sind die Arbeiter und Angestellten, die Farmer und Kleinbürger. Die kapitalistische Produktion hält sie mit Leib und Seele so eingeschlossen, dass sie dem, was ihnen geboten wird, widerstandslos verfallen" (ebd., S. 155). Dabei „betrügt die Kulturindustrie ihre Konsumenten um das, was sie immerwährend verspricht. Der Wechsel auf die Lust, den Handlung und Aufmachung ausstellen, wird endlos prolongiert" (ebd., S. 161), bis in die x-te Folge der soundsovielten Staffel – oder besser gleich in die neue Serie. „Das Vergnügen erstarrt zur Langeweile, weil es […] streng in den ausgefahrenen Assoziationsgleisen sich bewegt. Der Zuschauer soll keiner eigenen Gedanken bedürfen" (ebd., S. 159). Das Ergebnis ist der berühmte „Verblendungszusammenhang": der Glaube, die durch die Unterhaltungsindustrie medial konstruierte Welt sei die wirkliche.

Kultivierungsanalyse

Adornos Ausführungen waren das Ergebnis einer hegelianisch-marxistischen Geschichtstheorie. Oder anders ausgedrückt: Sie waren weitestgehend spekulativ. Empirische Belege, die über den bloßen Augenschein hinausgingen, konnte Adorno, obwohl in seiner Exilzeit in den USA an verschiedenen empirischen Studien beteiligt, nicht vorbringen. Das unternahm ein amerikanischer Wissenschaftler ungarischer Abstammung, der zunächst Journalismus unterrichtet hatte, aber später als Kommunikationswissenschaftler Furore machen sollte: George Gerbner.

Gerbner kann als einer der wichtigsten und vor allem einflussreichsten amerikanischen Schüler Adornos gelten. Dass Gerbner und Adorno sich jemals persönlich begegnet sind, ist unwahrscheinlich. Adorno erwähnt Gerbner zwar anlässlich einer Pilotstudie über das Fernsehverhalten der Amerikaner, die vom November 1952 bis August 1953 mit Unterstützung der Hacker Foundation durchgeführt worden war und deren Ergebnisse Adorno 1954 unter dem Titel *How to look Television* in „The Quarterly of Film, Radio and Television" veröffentlichte (woraus die deutschen Aufsätze *Prolog zum Fernsehen* und *Fernsehen als Ideologie* hervorgegangen sind, in: Gesammelte Schriften, Band 10.2, S. 507–532). Adorno selbst war allerdings schon 1949 nach Deutschland zurückgekehrt.

George Gerbner hatte 1942 seinen Bachelor in Berkeley erworben und trat im Jahr darauf seinen Militärdienst an. Nach dem Krieg arbeitete er zunächst als freier Journalist, um dann erst seinen Master (1951) und 1955 seinen PhD an der University of Southern California abzulegen. Nach seiner Promotion wurde Gerbner von dem Kommunikationswissenschaftler Dallas Smythe an die Universität von Illinois geholt, von der er 1964 an die Annenberg School for Communication der University of Pennsylvania wechselte.

»Kultur ist unvermeidbar.«

»Der vom Fernsehen begünstigte ›Mainstream‹ ist möglicherweise der wirkliche Schmelztiegel für das amerikanische Volk im zwanzigsten Jahrhundert. Falls unsere Untersuchungsergebnisse [...] zutreffend sind, müssen die bisher gültigen wissenschaftlichen Positionen hinsichtlich politischer Einstellungen, der Medien und des demokratischen Prozesses neu überdacht und dem Zeitalter des Fernsehens angepasst werden.«

George Gerbner, 1982

Ab 1967 begann die Annenberg-Gruppe, finanziert durch die „National Commission on the Causes and Preventation of Violence", mit Untersuchungen zu den Auswirkungen von Gewaltdarstellungen in den Medien. Methodisch beeinflusst von der Studie für die Hacker Foundation unter Adorno, begann der Kreis um Gerbner zunächst mit der inhaltlichen Analyse der Medienangebote. Das Ergebnis war der sogenannte *Violence Index*, der die Gewalt in den Fernsehangeboten quantitativ erfassen sollte. Das lange Zeit beliebte Zählen von Leichen oder Morden per annum im Fernsehen hat hier seinen Ursprung.

Ab Mitte der 1970er-Jahre lenkte die Annenberg-Gruppe ihren Fokus zunehmend auf den Rezipienten, um den Einfluss der Fernsehinhalte auf die Zuschauer zu erforschen. Es ist dieser Ansatz, der unter dem Titel der „Kultivierungsanalyse" bekannt geworden ist. Das Ziel von Gerbner und seinen Mitarbeitern war es, nachzuweisen, dass das Fernsehen Weltbilder beim Rezipienten erzeugt bzw. „kultiviert". Hintergrund für diese These ist, so Gerbner, „dass das Fernsehen der zentrale kulturelle Hebelarm der amerikanischen Gesellschaft geworden ist" (1976, S. 175). Nun muss das ja erst einmal nicht weiter schlimm sein. Immerhin ist nicht per se auszuschließen, dass das Fernsehen auch positive, verändernde Effekte auf die Gesellschaft hat. Doch hier wird Gerbners von Adorno gelenkte Zielrichtung deutlich: Die Funktion des Fernsehens „besteht darin, [...] Resistenzen gegenüber Veränderungen zu schaffen" (ebd.).

Um zu zeigen, wie „Systeme von Medienbotschaften das öffentliche Bewusstsein beeinflussen" (ebd., S. 180), untersuchten die Wissenschaftler um Gerbner zunächst die Rezipientenseite hinsichtlich geografischer, demografischer und sozialer Indikatoren. Die Vielseher unter den erfassten Probanden wurden daraufhin befragt, inwieweit die Welt des Fernsehens ihre Ansichten und Denkgewohnheiten beeinflusst. Da die Annenberg-Gruppe aufgrund ihrer vorhergehenden Studien davon ausging, dass Gewalt das bestimmende und dominierende Merkmal der Fernsehprogramme war, befragte sie die Probanden vor allem hinsichtlich ihrer Meinung zu diesem Aspekt gesellschaftlicher Wirklichkeit.

Als problematisch und umstritten erwies sich allerdings schon die Ausgangsthese der Untersuchung, die überproportionale Präsenz von Gewalt im Fernsehprogramm. So unterschieden Gerbner und seine Mitarbeiter beispielsweise nicht den Kontext der gezeigten Gewalt, d. h. Gewalt in einer Slapstickkomödie wurde ebenso gewichtet wie Gewalt in einem Kriminalfilm. Und auch die Erstellung des sogenannten *Violence Index* erschien ziemlich willkürlich, da er aus dem Prozentsatz gewalthaltiger Sendungen im Gesamtprogramm und der Quote gewalthaltiger Szenen pro Stunde und pro Sendung errechnet wurde – zwei Faktoren, die erst einmal nichts miteinander zu tun haben und beliebig miteinander in Beziehung gesetzt wurden.

Als noch problematischer erwies sich jedoch die eigentliche Kultivierungsanalyse. Um mögliche Kultivierungseffekte zu erfassen, stellte Gerbner der Gruppe der Vielseher eine Kontrollgruppe von Nicht- bzw. Wenigsehern gegenüber. Als Vielseher galten Personen mit mehr als 4 Stunden Fernsehkonsum, als Wenigseher solche mit weniger als 2 Stunden. In einer der bekanntesten Analysen befragte Gerbner die Probanden nach ihrer Einschätzung des Prozentsatzes der beruflich mit der Durchsetzung von Recht und Ordnung befassten Personen, also von Polizisten, Richtern, Staatsanwälten etc. an der Gesamtbevölkerung. Das wenig überraschende Ergebnis: Die Gruppe der Vielseher schätzte die Anzahl der Gesetzeshüter höher ein als die Wenigseher. Das galt auch, als man die Gruppen hinsichtlich demografischer Aspekte (Geschlecht, Ausbildung etc.) differenzierte.

Dennoch bleibt ein nahe liegender Einwand: Die festgestellten Unterschiede zwischen den Gruppen gehen nicht auf den Fernsehkonsum zurück, sondern gründen in sozialen Faktoren, die in der Studie nicht berücksichtigt wurden, wie etwa das Alter. Zudem erwiesen sich die Ergebnisse von Gerbner zwar als noch so eben statistisch relevant, aber dennoch als kaum noch aussagekräftig.

Mainstreaming

Aufgrund der teils massiven Kritik, der die Ergebnisse der Annenberg-Gruppe ausgesetzt waren (exemplarisch der Kriminologe Anthony N. Doob u. a. 1979), änderte man dort Anfang der 1980er-Jahre die Forschungsrichtung. Zum einen traten Studien zur Gewalt hinter andere Themen, beispielsweise politische Einstellungen, zurück. Zum anderen verzichtete man – sicher auch wegen des Themenwechsels – auf eine quantitative Analyse des Fernsehprogramms. Vor allem aber änderten Gerbner und seine Mitarbeiter die Perspektive und untersuchten nun das sogenannte „Mainstreaming", also die These, es gäbe einen durch das Fernsehen hervorgerufenen Wandel heterogener Meinungsbilder zu mehr oder minder einheitlichen Einstellungen und Ansichten.

Das Problem an der Mainstreaming-These ist, dass sie die Kultivierungsthese voraussetzt. Ohne Kultivierung keine Homogenisierung des Meinungsbildes via Fernsehen. Zur Untermauerung des Mainstreaming-Ansatzes griff Gerbner zunächst auf Daten aus den 1970er-Jahren zurück und wertete sie hinsichtlich der geäußerten Ansichten zu politischen Fragen in Bezug auf den jeweiligen Fernsehkonsum des Probanden aus. Das Ergebnis fasste Gerbner so zusammen: „Der vom Fernsehen begünstigte ‚Mainstream' ist möglicherweise der wirkliche Schmelztiegel für das amerikanische Volk im zwanzigsten Jahrhundert. Falls unsere Untersuchungsergebnisse […] zutreffend sind, müssen die bisher gültigen wissenschaftlichen Positionen hinsichtlich politischer Einstellungen, der Medien und des demokratischen Prozesses neu überdacht und dem Zeitalter des Fernsehens angepasst werden" (1982, S. 126).

Müssen sie wirklich? Zweifel sind erlaubt. Zum einen entwickelte Elisabeth Noelle-Neumann mit ihrer Theorie der „Schweigespirale" ebenfalls Mitte der 1970er-Jahre ein Konzept, das zwar ähnlich umstritten ist wie das von Gerbner, aber doch Anhaltspunkte dafür liefert, dass Massenmedien Meinungen vielleicht „wegdrücken", aber nicht wirklich homogenisieren können. Veröffentlichte Meinung und öffentliche Meinung fallen mitunter erheblich auseinander. Das zeigt – zum anderen – das Internet, das mehr als jede sozialwissenschaftliche Untersuchung den faktischen Meinungspluralismus in der Gesellschaft auf manchmal auch schmerzhafte Weise offenlegt. Keine Meinung ist so abwegig, dass sie nicht doch vertreten würde.

Dementsprechend wird unsere Gesellschaft in Zukunft vielleicht mit Problemen konfrontiert werden, von denen Gerbner nicht einmal zu träumen wagte – der absoluten Heterogenisierung und Egalisierung des Meinungsbildes: Die traditionellen Medien verlieren ihre Deutungsmacht, eine gesunde Zensur mittels Kompetenz und gesundem Menschenverstand, für den in den Traditionsmedien die Redaktionen verantwortlich waren, findet nicht mehr statt. Wer seine Meinung nicht repräsentiert sieht, wittert Verschwörung und organisiert sich mit Gleichgesinnten in entsprechenden Themenzirkeln des Netzes. Die veröffentlichte Meinung als Katalysator, der für das Funktionieren eines Staates und die Stabilität einer Gesellschaft notwendig ist, existiert nicht mehr. Die Gesellschaft atomisiert in Meinungsgrüppchen, von denen einige sich in einer bisher ungeahnten Art radikalisieren werden. Zu dunkel gemalt? – Vielleicht haben wir ja auch Glück und George Gerbner hatte doch recht mit der Kultivierung durch die Medien.

Literatur:

Adorno, T. W./ Horkheimer, M.: *Dialektik der Aufklärung* (Gesammelte Schriften, Band 2). Frankfurt am Main 1984

Doob, A. N./ McDonald, G. E.: *Television Viewing and Fear of Victimization: Is the Relationship Causal?* In: Journal of Personality and Social Psychology, 37/1979/2, S. 170–179

Gerbner, G./Gross, L.: *Living with Television: The Violence Profile*. In: Journal of Communication, 26/1976, S. 173–199

Gerbner, G./Gross, L. u. a.: *Charting the Mainstream: Television's Contributions to Political Orientations*. In: Journal of Communication, 32/1982, S. 100–127

Dr. Alexander Grau arbeitet als freier Kultur- und Wissenschaftsjournalist.

Medienkompetenz

Gerd Hallenberger

Wer in einer Mediengesellschaft lebt, braucht Medienkompetenz. Und wer in eine Mediengesellschaft hineingeboren wird, sollte beizeiten Medienkompetenz erwerben. So viel ist unbestritten, aber was denn genau „Medienkompetenz" sein und wann und wie sie erworben werden soll, darüber gehen die Meinungen erheblich auseinander – zwar nicht im Prinzip, aber in der Konkretisierung.

Im Prinzip sind sich Politik, Pädagogik und Wissenschaft darin einig, dass „Medienkompetenz" als ganzheitlicher Begriff verstanden werden sollte, der medientechnisches Wissen um die Benutzung von Medien (den Schutz der eigenen Privatsphäre eingeschlossen) und die Gestaltung von Medieninhalten ebenso umfasst wie Hintergrundwissen um die Organisation von Medien, die potenziell unterschiedlichen Interessen der an der Herstellung, Verbreitung und Nutzung von Medieninhalten Beteiligten, die Rolle von Medien und ihren Angeboten in der Gesellschaft und nicht zuletzt Wissen um den Gebrauch von Inhalten aller Medien und Genres und deren Beziehungen untereinander. Unbestrittener Pionier bei der Entwicklung eines solchen weiten Begriffs von „Medienkompetenz" ist der 1999 verstorbene Dieter Baacke, für den Medienkompetenz die Fähigkeit bedeutete, Medien und ihre Inhalte effektiv für eigene Ziele und Bedürfnisse nutzen zu können.

Jenseits des Prinzips zeigen sich jedoch deutliche Unterschiede bei der Interpretation von „Medienkompetenz" und den Wegen zu ihrer Förderung. Aktuelle Diskussionen in Publizistik und Medienpolitik konzentrieren sich auf Themenfelder wie Datenschutz, Cybermobbing, Scripted Reality und Gewalt in Videospielen – also eher partikulare Themen. Konsequenterweise steht das in den letzten 20 Jahren immer wieder einmal aufscheinende Kernthema hinsichtlich der Förderung von Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen, nämlich die Einführung eines eigenständigen Schulfachs „Medienkunde", derzeit nicht auf der medienpolitischen Tagesordnung.

Nach heutigem Wissensstand erwerben Kinder und Jugendliche Medienkompetenz durch ein Patchwork von Angeboten – einiges über die Schule, manches über ihre Eltern, in der Regel vermutlich deutlich mehr über ihre Peergroup und nicht zuletzt viel durch schlichtes Learning by Doing. Dass auf diese Weise individuell sehr unterschiedliche Medienkompetenzniveaus entstehen, versteht sich von selbst. Ebenso, dass daraus auch sehr viele verschiedene medienpädagogische Problemlagen resultieren, nicht nur bei Kindern und Jugendlichen, sondern auch bei Erwachsenen, deren Nachwuchs ihnen hinsichtlich neuer Medien in puncto Medienkompetenz bisweilen sogar überlegen sein kann.

Ein wichtiger Grund für manche medienpädagogische Problemlage ist der Umstand, dass sich die Medienentwicklung weitaus rascher vollzieht und komplexer ist als das, was bei der Vermittlung von Medienkompetenz kurzfristig im Nachvollzug von Medienentwicklungen geleistet werden kann. So tut sich beispielsweise die Medienpädagogik bis heute schwer damit, das Spielen als eigenständigen medialen Funktionsbereich anzuerkennen und entsprechend damit umzugehen. Gewaltlastige Videospiele gehören zwar zu den am meisten diskutierten Medienphänomenen, dennoch vermisst man in solchen Diskussionen oft den Rekurs auf die allgemeine Rolle von Spielen im Prozess der Weltaneignung von Kindern, auf die kulturelle Bedeutung von Kriegs-

spielen – wie etwa Schach – und die Veränderung solcher Spiele durch das Hinzukommen naturalistischer Kampfbilder wie bei *Battle Chess*.

Ein weiteres Problem bei der Vermittlung von Medienkompetenz ergibt sich daraus, dass sich alle Medienpädagogik bis heute an Einzelmedien orientiert hat. Was ist und wie funktioniert eine Zeitung? Wie sehen wir einen Film, hören Radio, benutzen das Fernsehen oder das Internet und Social Media? Tatsächlich basiert eine Mediengesellschaft aber nicht auf der bloßen Addition von Einzelmedien, sondern auf deren Integration zu einem qualitativ neuen Phänomen. Die in unserer Mediengesellschaft erforderliche Medienkompetenz hat viel mit inter- und transmedialen Beziehungen zu tun, also etwa damit, wie sich Medieninhalte verändern, wenn sie von einem Medium in ein anderes transferiert werden oder gleichzeitig in mehreren Medien präsent sind.

Ein drittes Kernproblem hat ebenfalls mit dem Verschwinden ehemals als fest und unverrückbar gedachter Grenzen zu tun, nämlich mit den Grenzen zwischen medialen Funktionsbereichen. Dass sich den Funktionen Information, Bildung und Unterhaltung jeweils ganz eigene Inhaltsbereiche zuordnen lassen, galt lange Zeit als unbestreitbar. Heute ist dagegen relativ unbestritten, dass in der Mediennutzung oft alle drei Funktionen kombiniert werden, selbst wenn natürlich einzelne Medienangebote beispielsweise eher für Unterhaltungs- als für Bildungszwecke taugen. Wenn auch noch das Spielen als weitere Medienfunktion hinzukommt, wird die Lage selbstverständlich noch komplizierter.

Was bedeutet all dies nun für den Jugendmedienschutz? Anders als in der Anfangszeit des Kinos kann Kindern und Jugendlichen heute nicht mehr einfach der physische Zugang zu potenziell gefährdenden Medieninhalten verweigert werden. Aufgrund ihrer technischen Medienkompetenz können Kinder und Jugendliche oft problemlos an alle Inhalte gelangen, auch an als gefährdend eingeschätzte. Vor diesem Hintergrund liegt der Gedanke nahe, in der Vermittlung von Medienkompetenz nicht nur präventiven Jugendschutz zu sehen, sondern sogar dessen Ersatz. Da aber nicht alle jugendlichen Mediennutzerinnen und -nutzer technikaffine Sucher nach grenzwertigen Medieninhalten zum Zwecke der Selbstbestätigung sind, bleibt immer noch ein Restbestand an Themen, Inhalten und Nutzern, die sich nicht über den Begriff „Medienkompetenz“ fassen lassen. Für den Jugendmedienschutz bleiben noch genug Aufgaben; ein angemessenes Verständnis von Medienkompetenz kann dabei helfen, echte Gefährdungspotenziale zu identifizieren und Scheinproblemen aus dem Weg zu gehen.

Dr. phil. habil. Gerd Hallenberger forscht als freiberuflicher Medienwissenschaftler über Fernsehunterhaltung, allgemeine Medienentwicklung und Populärkultur. Er lehrt an verschiedenen Universitäten und ist Mitglied des Kuratoriums der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF).

Peter Ohler, Benny Liebold, Daniel Pietschmann, Georg Valtin und Gerhild Nieding

Nunmehr seit Jahrzehnten beschäftigt sich die Wissenschaft mit der Frage, welche gesellschaftlichen und individuellen Auswirkungen digitale Medien besitzen. Das Forschungsfeld zeigt sich dabei auffällig gespalten: Einige Forscher berichten regelmäßig von negativen Konsequenzen und andere Forscher genauso regelmäßig von positiven. In dieser und der folgenden Ausgabe von *tv diskurs* setzen sich die Autoren detailliert mit dem neuen Buch von Manfred Spitzer auseinander: *Digitale Demenz: Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*.

Digitale Demenz

Eine wissenschaftliche Verortung der aktuellen Monografie von Manfred Spitzer

Teil I

Die Frage nach Medieneffekten gewinnt seit einigen Jahren vor allem deshalb zunehmend an Relevanz, weil digitale Medien in der Form von Smartphones und Tablets inzwischen auch den mobilen Alltag durchdringen. Daraus resultieren teils vollständig neue Nutzungsmuster, die es im Zuge des Verständnisses von Effekten digitaler Medien zu berücksichtigen gilt. Manfred Spitzers Buch *Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen* reiht sich nahtlos in diese Bemühungen ein, nimmt dabei allerdings eine neue Perspektive ein. Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer ist ärztlicher Direktor des Universitätsklinikums Ulm und publiziert seit knapp 20 Jahren regelmäßig in wissenschaftlichen Fachzeitschriften über Psychiatrie und Neurowissenschaften. Bereits vor seiner aktuellen Monografie veröffentlichte Spitzer einige populärwissenschaftliche Texte, von denen vor allem das Buch *Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft* (2005) eine starke mediale Präsenz erlangte. In der Wissenschaft weckten seine Ausführungen zu den Auswirkungen von digitalen Medien allerdings gespaltene Reaktionen. Mit der neuen Monografie knüpft Spitzer an seine vorherigen Ausführungen an und betont dabei vor allem die neurowissenschaftlichen Aspekte bei der Frage nach möglichen Auswirkungen digitaler Medien.

Digitale Medien und ihr Bezug zu Demenz

Als Ausgangspunkt seiner Argumentation wählt Spitzer das Krankheitsbild „Demenz". Es zeichnet sich dadurch aus, dass im meist fortgeschrittenen Lebensalter zunehmend Defizite bei höheren kognitiven Funktionen auftreten. Dazu zählen u. a. Gedächtnis, Orientierung, Motorik und auch die Sprachfähigkeit. Diese Defizite gehen mit einer Gehirnerkrankung einher, bei der übermäßige Ablagerungen an Nervenzellen deren Funktion zunehmend beeinträchtigen. In der Folge nimmt die Leistungsfähigkeit des Gehirns immer stärker ab. Wie schnell derartige Symptome jedoch sichtbar werden, hängt davon ab, wie „fit" unser Gehirn zu Beginn der Verschlechterung ist. Bei einem gut ausgebildeten Gehirn tritt ein möglicher deutlicher Leistungsabfall später ein als bei einem weniger gut ausgebildeten. Die Fitness unseres Gehirns wird maßgeblich dadurch beeinflusst, wofür wir es tagtäglich einsetzen. Daher liegt die Vermutung nahe, dass an Demenz erkrankte Personen, die ihr Gehirn stetig gefordert haben, deutlich später von den Symptomen ihrer Krankheit betroffen sind.

Als Ausgangspunkt seiner Monografie stellt Spitzer die These „digitaler Demenz" auf: Digitale Medien sind der Gehirnentwicklung abträglich – Demenzerkrankungen können daher potenziell eher eintreten. Wir werden jedoch im Folgenden anhand mehrerer Aspekte zeigen, dass Spitzers Ausführungen und Schlussfolgerungen nicht den Anforderungen an gute wissenschaftliche Praxis genügen und daher mit Vorsicht behandelt werden sollten. Auch wenn es sich um eine populärwissenschaftliche Publikation handelt, erwartet man vom Berufsethos eines Hochschulprofessors, dass er die Anforderungskriterien an wissenschaftlichen Erkenntnisgewinn einhält.

Der Ausgangspunkt einer jeden wissenschaftlichen Fragestellung

Spitzer verletzt in seinem Buch einige grundlegende Anforderungen an wissenschaftliches Arbeiten. Er ist voreingenommen und glaubt, bereits vor seiner Untersuchung das Ergebnis zu kennen (das wird bereits in Kapitel 1 deutlich). Es ist jedoch die Aufgabe eines jeden Wissenschaftlers, eine objektive und damit unvoreingenommene Analyse seines Forschungsgegenstandes vorzunehmen. Zusätzlich spürt man Spitzers Sendungsbewusstsein: Er will polarisieren und verwendet dazu bewusst Polemik, anstatt auf die Güte seiner Argumente zu vertrauen. Er nutzt die Angst um unsere Kinder und zieht ohne Begründung unangemessene Vergleiche zur Waffen- und Drogenlobby heran.

Zusätzlich verletzt Spitzer eines der wichtigsten Kriterien wissenschaftlicher Arbeit: Er kennt den Forschungsgegenstand nicht. Jeder Sozialwissenschaftler würde seinem Argument widersprechen, dass dies auch gar nicht notwendig sei – im Gegenteil: Seinen Forschungsgegenstand muss ein Wissenschaftler spätestens im Forschungsprozess intensiv kennenlernen, um einen validen Erkenntnisgewinn erzielen zu können, der sich in der Folge auf funktionale und strukturelle Merkmale des Forschungsgegenstandes bezieht und nicht nur auf dessen Kategorie im Allgemeinen.

Spitzers Medien-Begriff

Spitzer arbeitet wie bereits in seinem Vorgängerwerk mit einem stark eingeschränkten Medien-Begriff. Ohne den Begriff des Mediums überhaupt zu definieren, führt er im vorliegenden Buch durch eine reine Aufzählung in den Begriff der digitalen Medien ein: „Computer, Smartphones, Spielkonsolen und nicht zuletzt das Fernsehen“ (Spitzer 2012, S. 11). Aber sogenannte digitale Medien zählen ebenso zu den *Medien im Allgemeinen* wie klassischere Medien – ihre Funktion für das Individuum und vor allem für das menschliche Zusammenleben lässt sich also nur verstehen, wenn man digitale Medien als eine neuere Entwicklung in einem weiter gefassten Medien-Begriff erkennt. Genau dies nicht zu tun, führt – wie wir im Folgenden zeigen werden – zu den falschen Prämissen, von denen Spitzer im Zuge seiner Argumentation ausgeht.

Im Gegensatz zu Spitzer beziehen wir uns auf eine explizite Medien-Definition:

> Medien sind durch Zeichensysteme binnenorganisierte externe Repräsentationssysteme.

Unter Medien fallen also alle Dinge, die es uns erlauben, irgendeinen Sachverhalt oder ein Ereignis außerhalb unseres neuronalen Systems (extern) zu repräsentieren. Das Gegenteil, die Repräsentation im neuronalen System, wird von Psychologen als interne oder mentale Repräsentation bezeichnet. Zu Medien gehören damit neben Schrifterzeugnissen wie Büchern, Zeitschriften und Zeitungen auch (Stand-)Bilder unterschiedlicher Art (Gemälde, Fotografien, logische Bilder) und auch Bewegtbilder (Film, Fernsehen, Animationen), Simulationen und die unterschiedlichen Arten von Benutzungsoberflächen bis hin zu Virtual-Reality-Interfaces sowie anderen medial vermittelten Zeichensystemen (wie z. B. Landkarten). Die erstgenannten Medien würde Spitzer mit aller Wahrscheinlichkeit nicht für problematisch halten: Bücher, logische Bilder und konkrete Standbilder können ja zweck-

dienlich in Lernprozessen eingesetzt werden. Man kann auch leicht noch weiter gehen: Ohne Medien ist Lernen in unserer Gesellschaft gar nicht mehr möglich. Und gerade bei Lehrbüchern, die unter Umständen noch geeignet mit Diagrammen versehen sind, zweifeln dies auch die Medienkritiker nicht an.

Digitale Medien bilden demnach nur einen kleinen Teilbereich aller Medien, der sich zudem nur durch technologische Merkmale von anderen Medien abhebt, nicht aber durch inhaltliche. Zu diesen technologischen Merkmalen zählen vor allem die Zeichensysteme, die Medien dominant organisieren: Buchstaben in einer schriftlichen Botschaft sind beispielsweise ein sehr abstraktes Zeichensystem. So hat die Buchstabenfolge H U N D mit einem Vertreter der Spezies „Hund" erst einmal nichts gemeinsam. Die grafischen Objekte in einem modernen Computerspiel bilden dagegen ein sehr wahrnehmungsnahes Zeichensystem. Wenn der Spieler seine Spielfigur z. B. durch eine Stadt bewegt, dann ist dies der Wahrnehmung des wirklichen Erlebnisses, durch eine Stadt zu laufen, sehr viel ähnlicher als die Beschreibung eines Weges in einem Reiseführer. Zwischen besonders abstrakten und besonders authentischen Zeichensystemen lassen sich weitere verorten, die sich jeweils nach ihrem Authentizitätsgrad unterscheiden (z. B. Diagramme, Bilder, Filme).

Auf diesem Spektrum stellen Fernsehen und Filme mit ihren Bewegtbildern die ersten Medien dar, die besonders wahrnehmungsnah sind, weil die Wahrnehmungssituation bei der Filmrezeption aufgrund der sichtbaren Bewegungen analoger zur Alltagswahrnehmung ist, als dies bei Standbildern der Fall ist. Folglich entspricht diese Situation stärker der Wahrnehmung in unserer Umwelt, die ebenfalls ereignisorientiert ist. Ab diesem Medium fangen Spitzers Bedenken an: Er zählt bereits Fernsehen zu den digitalen Medien, die „digitale Demenz" auslösen. Fernsehen ist allerdings aufgrund seiner Zeichensysteme durchaus befähigt, auch Lernprozesse auszulösen, wenn es beispielsweise um die Vermittlung ereignisorientierten Wissens geht (z. B. „Wie baue ich ein Gerät zusammen?"). Seine Eigenschaft, zusätzlich einen hohen Unterhaltungswert zu besitzen, tut dem – entgegen Spitzers Auffassung – keinen Abbruch, denn es liegt im Entscheidungsspielraum des Nutzers, ob er solche Lernangebote nutzt oder nicht. Es wird deutlich, dass Spitzer nicht zwischen der technologischen Plattform und den Inhalten eines Mediums trennt, was bei seinen Ausführungen eines der grundlegenden Probleme darstellt.

Beim aktuellen Stand der Technik bieten immersive Virtual-Reality-Anwendungen den höchsten Grad an Wahrnehmungsnähe; Computerspiele sind zwischen Fernsehen und Virtual-Reality-Umgebungen angesiedelt. Solche technologischen Innovationen erlauben die Realisation neuer und die Rekombination klassischer externer Repräsentationssysteme. Auf dem Computer können Filme, entsprechende Animationen und Simulationen dynamische Visualisierungen von Ereignissen darstellen, da eine Kombination räumlicher Dimensionen mit sequenziellen und temporalen Dimensionen möglich wird. Auf diese Weise können nicht nur Zeichensysteme, sondern ganze externe Repräsentationssysteme miteinander kombiniert werden. Moderne Computerspiele sind ein prototypisches Beispiel für derartige „Multi"-Media-Angebote mit einer entsprechend hohen Bandbreite an Darstellungsmöglichkeiten.

Die besondere Herausforderung für die Erforschung von Medieneffekten besteht darin, dass Medien als externe Repräsentationen ihre Wirkung immer im Zusammenspiel mit internen (bzw. mentalen) Repräsentationen entfalten, wie wir in Teil 2 unserer Artikel-Serie zeigen werden. Nur so viel sei an dieser Stelle gesagt: In Vorlesungen hört man die Ausführungen des Dozenten und kann begleitend dazu die Powerpoint-Präsentation rezipieren, die sprachlich schwer repräsentierbare Zeichensysteme wie Diagramme, Bilder und Filme enthalten kann. Aktuelle Ereignisse rezipieren wir in der Tageszeitung oder in den Fernsehnachrichten. Unser Arbeitsplatz ist mit einem Computer ausgestattet. Beim Einkaufen kann ein Einkaufszettel unser Gedächtnis entlasten. Werbung in den unterschiedlichen Medien will uns zum Kauf bestimmter Produkte anregen, medienkritische Literatur warnt uns vor dieser Möglichkeit.

Legt man die obige Medien-Definition zugrunde, so sind alle Medien, sowohl klassische als auch moderne interaktive digitale Medien, potenziell nützlich, können jedoch auch missbraucht werden. Je stärker sie die Kommunikation über die reine face-to-face-Situation hinaus erweitern, desto stärker besitzen sie über kognitive Potenziale hinaus auch sozialkognitive Potenziale, wie z. B. das Experimentieren mit unterschiedlichen Identitätskonzepten. Eine unreflektierte Dauernutzung stellt sicher in vielen Dimensionen eine Gefahr für den Nutzer dar (z. B. suchtähnliche Phänomene, Gefahr der sozialen Isolation), aber dies ist sicher nicht auf die sogenannten digitalen Medien beschränkt. Auch ein permanentes Lesen von „Schundromanen" kann zu sozialer Isolation und dem Erwerb eines „schrägen" Weltbildes führen – aber es ist immer das Zusammenspiel aus Medientechnologie, Medieninhalt und *Nutzermerkmalen*, das zu Medieneffekten führt. Verallgemeinernde Aussagen über „Effekte der (digitalen) Medien" sind wissenschaftlich nicht haltbar. Wie hoch das Verführungspotenzial eines Mediums auch sein mag, niemand ist gezwungen, ihm nachzugeben. Jedes moderne Medium kann auch sinnvoll (z. B. für Lernprozesse) eingesetzt werden und führt dann auch zu entsprechenden neurophysiologischen Effekten und nicht zu „digitaler Demenz". Wie Spitzer bereits selbst in der Einleitung einräumt: Das Gehirn kann nicht nicht lernen!

Spitzers Methodik: Auswahl, Präsentation und Interpretation von Forschungsergebnissen

Ein weiteres zentrales Gütekriterium für valide wissenschaftliche Erkenntnis ist die Fertigkeit, empirische Ergebnisse und die dafür verwendeten statistischen Verfahren kritisch einschätzen zu können, geeignete alternative Interpretationen für vorgelegte Daten hervorbringen zu können und daraus Implikationen für die eigene Forschungsfrage sowie zukünftige Untersuchungen abzuleiten. In Spitzers Buch fällt bei genauerer Betrachtung jedoch gerade an zentralen Stellen der Argumentation auf, dass empirische Ergebnisse reduktionistisch wiedergegeben werden und deshalb für die Interpretation der Daten notwendige Aspekte unberücksichtigt bleiben. Interessant ist dieser Sachverhalt vor dem Hintergrund, dass Spitzer eingangs betont, wie schwierig es sei, gute Studien zu identifizieren, die das Forschungsfeld in geeigneter Form bearbeiten. Interessanterweise konnte Spitzer in Bezug auf die Güte der Forschungsmethodik ausschließlich Studien finden, deren Ergebnisse negative Effekte digitaler Medien postulieren. Ebenso interessant ist es, dass er seit fast 20 Jahren

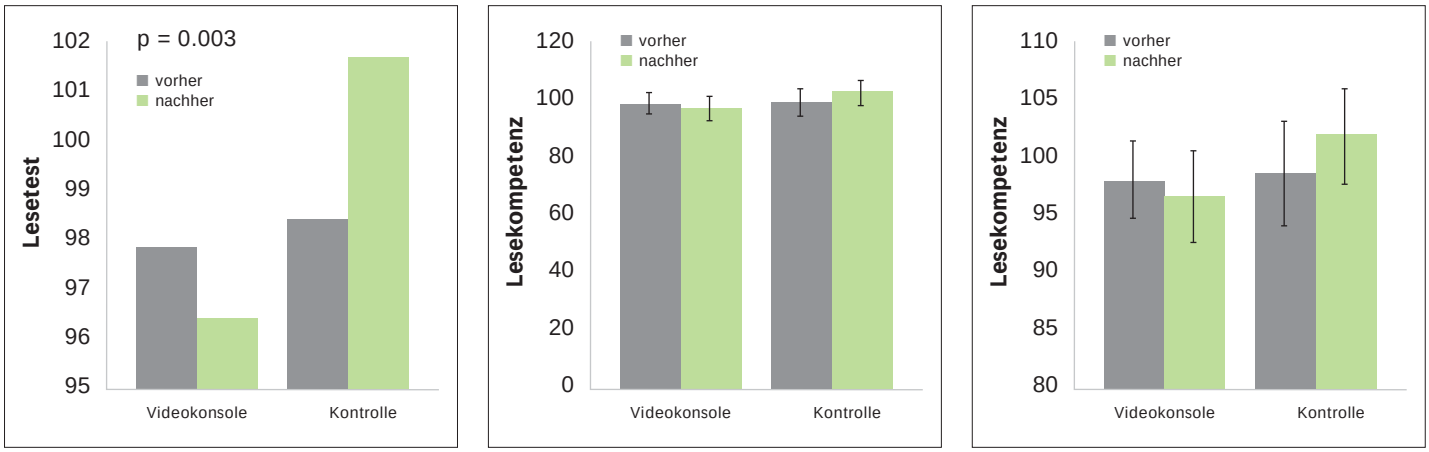


Abb. 1:
Vergleichende Darstellung *derselben Originaldaten* der Studie mit verschiedenen Skalierungen; Original nach Spitzer (l.), ungeeignete Darstellung mit Fehlerbalken (m.), angemessenes Präsentationsformat mit Fehlerbalken (r.)

Fehlerbalken geben an, wo sich der *wahre Wert* mit 95%iger Sicherheit befindet (das sogenannte Konfidenzintervall). Je weniger sich zwei Fehlerbalken überlappen, umso *sicherer* kann man sein, dass sich beide Werte *tatsächlich* unterscheiden.

Forschungsergebnisse über Psychiatrie und Neurowissenschaft publiziert, in denen er genau diese Fertigkeiten unter Beweis stellt. Wir werden diese Problematik im Folgenden anhand eines ausführlichen Beispiels erläutern.

Einen zentralen Stellenwert für Spitzers Argumentation nimmt eine Studie von Weis und Cerankosky (2010) ein. Das in dieser Studie verwendete Forschungsdesign ist vorbildlich: Die Autoren rekrutierten 219 Jungen im Alter zwischen 6 und 9 Jahren, deren Eltern zukünftig eine Videospielkonsole kaufen wollten. Anschließend wurden diejenigen Kinder von der Studie ausgeschlossen, die entweder bereits eine Videospielkonsole besaßen oder Verhaltensauffälligkeiten zeigten (Kontrolle von Störeinflüssen). Die übrigen 69 Kinder wurden per Zufall in zwei Gruppen eingeteilt (Minimierung der restlichen Störeinflüsse). Eine Gruppe erhielt zu Beginn der Studie eine Spielkonsole (Playstation II) geschenkt, die andere Gruppe erst nach vier Monaten. Das Studiendesign ist demnach bestens geeignet, um einen wertvollen Beitrag für Spitzers Argumentation zu leisten. Es zeigen sich jedoch mindestens vier Probleme bei Spitzers Bericht und Interpretation der Ergebnisse. Aufgrund des Stellenwertes der Studie für das Buch wird hier beispielhaft Spitzers Umgang mit empirischen Daten im Verlauf seines Buches illustriert.

Zunächst das Offensichtliche: Spitzer verwendet zur Illustration der Forschungsergebnisse drei Diagramme. Er hält sich dabei jedoch nicht an die geforderten Darstellungskonventionen, die verhindern sollen, dass die Größe des Effekts durch geschickte Manipulation der Visualisierung *künstlich* verzerrt wird. Die von Spitzer gewählte Einteilung der y-Achse suggeriert bei allen drei Diagrammen einen übermäßigen Effekt zwischen Experimental- und Kontrollgruppe sowie zwischen der ersten und zweiten Messung. Tatsächlich unterscheiden sich beide Gruppen aber nur um wenige Skalenpunkte. Zu einer korrekten Angabe gehört neben einer angemessenen Skalierung auch die Angabe von Indikatoren für geschätzte Fehler (sogenannte Fehlerbalken), die mit der Datenerhebung notwendigerweise verbunden sind. Auch diese fehlen bei Spitzer, obwohl er sie an anderer Stelle im Buch (vgl. S. 99) tatsächlich angibt. Abb. 1 verdeutlicht diesen Sachverhalt.

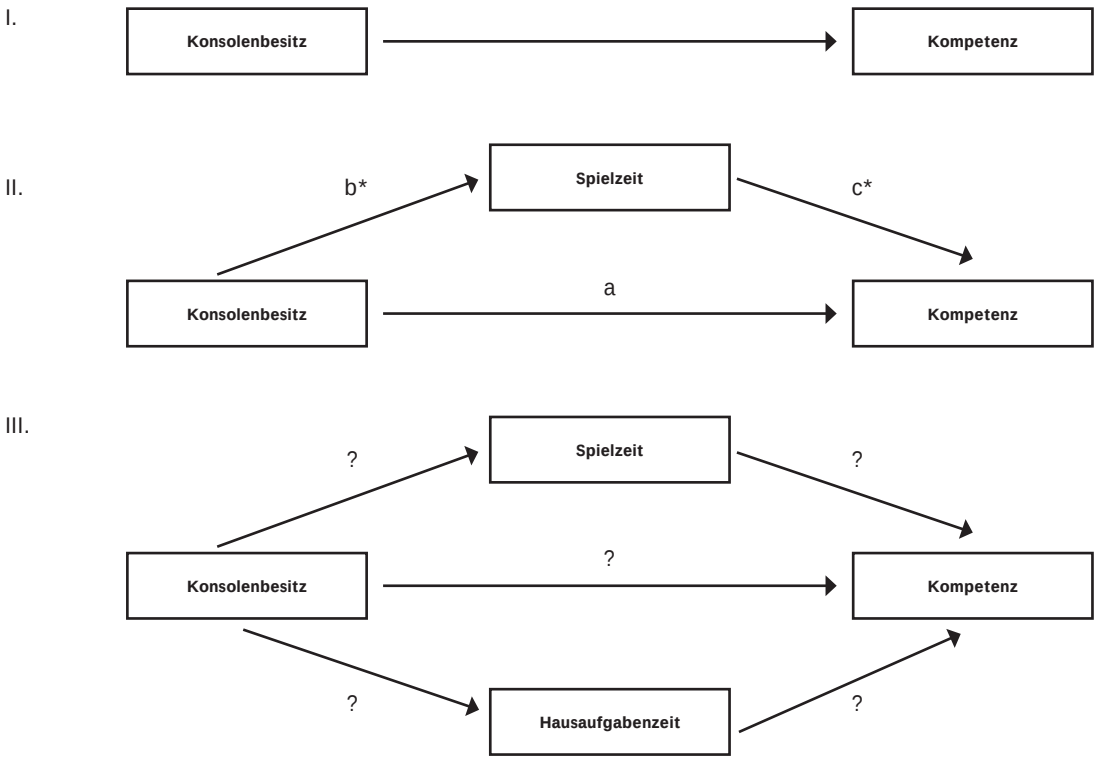


Abb. 2:
Die Abbildung zeigt verschiedene Erklärungsansätze, wie Konsolenbesitz und Kompetenz miteinander zusammenhängen können. Ein Asterisk markiert einen statistisch bedeutsamen Zusammenhang. Die Autoren der Studie haben die Ansätze I. und II. ausgewertet. Die Autoren haben jedoch nicht überprüft, wie sich der Zusammenhang zwischen Spielzeit und Kompetenz ändert, wenn die mit Hausaufgaben verbrachte Zeit zusätzlich berücksichtigt wird.

Auch wenn Spitzer unter Berücksichtigung der Zielgruppe verständlicherweise auf den Bericht statistischer Kennwerte (z. B. von Signifikanzwerten) verzichtet, sollte man unter keinen Umständen darauf verzichten, sogenannte Effektstärken zu berichten. Sie geben an, wie praktisch bedeutsam ein Effekt (also z. B. ein Mittelwertsunterschied zwischen zwei Gruppen) tatsächlich ist. Im Zuge des Textverständnisses ist es plausibel, auf statistische Kennwerte zu verzichten. Aber in diesem Fall *muss zumindest* sprachlich eingeordnet werden, als wie stark ein Unterschied von beispielsweise fünf Skalenpunkten von 100 tatsächlich zu verstehen ist. Die Autoren der Studie geben für den Vergleich der „Nachher-Leistung" zwischen Experimental- und Kontrollgruppe eine Effektstärke von $n^2 = .042$ an, was nach gültigen Konventionen als ein kleiner Effekt eingestuft wird. Allerdings sollte hier beachtet werden, dass bereits 6 % einen mittleren und 14 % einen großen Effekt kennzeichnen. Zudem wissen wir nicht, ob der Effekt von Videospielen im Vergleich zu anderen Tätigkeiten als eher klein oder eher groß einzuschätzen ist. Auch Spitzers Aussagen über die langfristigen Effekte über vier Monate hinaus („Viel schadet viel", Spitzer 2012, S. 194) sind hoch problematisch, da die Studie hierfür keine Daten liefert.

Die Auswertung der Studie offenbart einen weiteren entscheidenden Nachteil, der auch in Spitzers Bericht keine Berücksichtigung findet: Die Autoren erklären, dass nicht der Besitz einer Videospielkonsole, sondern die damit verbrachte *Zeit* einen signifikanten Einfluss auf die Lese- und Schreibkompetenz besitzt. In den dafür durchgeführten Pfadanalysen wurde jedoch *nicht* die Zeit berücksichtigt, die Kinder mit der *Erledigung von Hausaufgaben* verbringen. In einer solchen Analyse wäre es sehr wahrscheinlich, dass sich der Effekt der Spielzeit auf die Lese- und Schreibkompetenz verringert, weil die mit Hausaufgaben verbrachte Zeit den wesentlich zuverlässigeren Prädiktor für die Leistung darstellt als die mit anderen Dingen verbrachte Zeit. Schließlich hängt unsere Leistung in einer Tätigkeit maßgeblich davon ab, wie intensiv wir diese üben und nicht so entscheidend davon, was wir tun, wenn wir nicht üben. Darüber hinaus ist nicht geklärt, ob die mit Videospielen und Hausaufgaben verbrachte Zeit tatsächlich deterministisch miteinander zusammenhängt; ob also jede mit Videospielen verbrachte Minute tatsächlich zulasten von Hausaufgaben und anderen akademischen Tätigkeiten fällt. Der Sachverhalt wird in Abb. 2 nochmals verdeutlicht.

Diese Nachteile der Studie werden von Spitzer nicht erwähnt. Dabei ist es gerade für die Beurteilung der Güte von empirischen Daten notwendig, systematisch nach alternativen Erklärungen zu suchen, die sich beispielsweise als nicht erhobene oder bei der Berechnung unberücksichtigte Variablen tarnen können. Erst ein Ausschluss möglichst vieler Alternativerklärungen führt zu gültigen Forschungsergebnissen.

An der Studie erkennt man zusätzlich, welche Kriterien im Buch angelegt werden, um tatsächlich „Gehirnbildung" vermuten zu können. Es sind nicht Lernprozesse im eigentlichen neurowissenschaftlichen Sinn – also neu geschaffene oder gefestigte Verknüpfungen zwischen Neuronen –, sondern Lernprozesse, die kulturellen Wertvorstellungen entsprechen. Dies zeigt, dass Spitzer ein äußerst wertbehaftetes Verständnis des Begriffs „Lernen" hat, obwohl er an vielen Stellen im Buch betont, dass unser Gehirn notwendigerweise nicht anders kann, als ständig zu lernen.

Literatur:

Spitzer, M.:
Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. Stuttgart 2005

Spitzer, M.:
Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Ulm 2012

Weis, R./Cerankosky, B. C.:
Effects of video-game ownership on young boys' academic and behavioral functioning: A randomized, controlled study. In: Psychological Science, 21/2010/4, S. 463 – 470
doi:10.1177/0956 79761036 2670

Prof. Dr. Peter Ohler ist Direktor des Instituts für Medienforschung und Inhaber der Professur Mediennutzung (Medienpsychologie/ Mediensoziologie) an der TU Chemnitz.

Benny Liebold, Daniel Pietschmann und Georg Valtin sind wissenschaftliche Mitarbeiter an der Professur Mediennutzung.

Prof. Dr. Gerhild Nieding ist seit 2002 Inhaberin der Professur für Entwicklungspsychologie an der Julius-Maximilians-Universität Würzburg und seit 2008 Leiterin des Zentrums für Mediendidaktik der Universität.

Insgesamt zeigt sich in Spitzers Buch eine deutliche reduktionistische Tendenz in der für die Argumentation notwendigen Forschungsmethodik. Da diese Tendenz zudem deutlich in Richtung negativer Effekte verschoben ist, entsteht rasch ein Eindruck intendiert einseitiger Argumentation.

Wie viel schlauer sind wir?

Ob wir tatsächlich „digital dement" werden – ob also die moderne Medienlandschaft dazu führt, dass Demenz-Symptome potenziell häufiger oder eher auftreten –, wissen wir in 40 Jahren; Spitzer besitzt keine Daten darüber, dass dieser Effekt tatsächlich eintreten wird, und die Güte seiner Argumentation im Verlauf des Buches erlaubt es keinesfalls, diesen Schluss derart deterministisch zu ziehen – und man darf vermuten, dass Spitzer das auch weiß.

In immer mehr deutschen Haushalten halten Geräte Einzug, die Fernsehen und Internet kombinieren – zumeist ermöglicht diese Hybridtechnik ein moderner Smart-TV. Außer klassischem, also linearem Fernsehen, können so Zuschauer auch Audiovisuelles aus dem Web konsumieren. Mediatheken, Video auf Abruf, Spiele, Voting und Shopping – die Vielfalt scheint unbegrenzt. Zugleich stellt sich jedoch die Frage, was der Internetzugang über den TV-Bildschirm in Bezug auf die Gerätesicherheit und Jugendschutz bedeutet. *tv diskurs* sprach darüber mit Jürgen Sewczyk, Leiter der Arbeitsgruppe Smart-TV bei der Deutschen TV-Plattform.

Smart bedeutet nicht schutzlos

Hybridfernsehen und Jugendschutz sind kein Widerspruch

Hybridfernsehen heißt jetzt Smart-TV, aber welche Bedeutung hat die Onlineanbindung der TV-Geräte für die Gerätesicherheit?

Der Vorwurf, dass man sich wegen der Onlineanbindung des TV-Geräts einem erhöhten Risiko aussetzt, fußt auf einem diffusen Gefühl, was aber unbegründet ist. Das erkennt man recht schnell, wenn man sich mit den strukturellen und technischen Gegebenheiten dieser Geräte näher beschäftigt. Smart-TV-Geräte können nicht einfach mit PCs gleichgesetzt werden, da es auch weiterhin prinzipielle Unterschiede zwischen Unterhaltungselektronik und IT-Technik gibt.

Was ist konkret technisch der Unterschied, der mehr Sicherheit bringt?

Smart-TV-Geräte – und zwar sowohl TV-Bildschirme, Receiver, Recorder wie auch Blu-Ray-Player mit Onlineanbindung – verfügen nicht nur über einen Internetanschluss via LAN und WLAN, sondern brauchen intern ebenfalls einen Browser. Selbst wenn dieser der gleiche wie in einem PC, Laptop, Tablet oder Smartphone ist, unterscheiden sie sich aber wesentlich. So ist beispielsweise die Funktion für Plugins, also für das Installieren von Fremdprogrammen durch den Benutzer, deaktiviert. Das minimiert besonders in Smart-TVs mit einer freien URL-Eingabe das Gefährdungspotenzial größtmöglich – ohne dass extra Schutzsoftware installiert wird.

Smart-TV und HbbTV:

Aufklärung zu Hybridgeräten, Smart-TV und HbbTV in verschiedener Form bietet u. a. der Onlineauftritt der Deutschen TV-Plattform. Abrufbar unter: www.-tv-plattform.de

Flyer, Broschüren und Fachpublikationen abrufbar unter: http://www.tv-plattform.de/de/dokumente/dokumente-internetatv.html

Aktuelle Informationen abrufbar unter: http://www.tv-plattform.de/images/stories/archiv/2012/TVZ_0612.pdf

Videos und Audios abrufbar unter: http://www.tv-plattform.de/de/video-news-.html

Und was soll strukturell bei Smart-TV anders sein?

Als Oberbegriff steht Smart-TV in Deutschland für die Möglichkeit, auf dem TV-Bildschirm Inhalte zusätzlich zum normalen klassischen Fernsehen aus drei Quellen zu nutzen: TV-Sender bieten Zusatzinformationen zu ihrem linearen Programm an, die der Zuschauer im laufenden Programm mit dem Druck auf die rote (Teletext-) Taste an der TV-Fernbedienung aufrufen kann (HbbTV bzw. Red-Button-TV). Zusätzlich kann der Nutzer über eine spezielle Taste auf der TV-Fernbedienung in das Portal des jeweiligen Geräteherstellers bzw. gegebenenfalls eines Infrastrukturbetreibers einsteigen und dort aus diversen Applikationen (Apps) wählen. Die dritte Quelle für Webinhalte auf dem Smart-TV ist die freie Eingabe einer Internetadresse (URL) an dem im TV-Gerät integrierten Browser, was aber nicht alle TV-Geräte erlauben. Auch über vernetzte Geräte wie Tablet-PCs kann man parallel zum Fernsehprogramm weiterführende Inhalte aus dem Web aufrufen und diese bei einer Vernetzung mit dem Smart-TV auf den Fernsehbildschirm übertragen.
Zumindest die ersten beiden Smart-TV-Quellen sind deutlich sicherer, als man vermutet. Wichtig ist, dass der Zuschauer unverändert die Originalsoftware des Geräteherstellers verwendet und diese durch Updates, die ihm vom Hersteller signalisiert werden, aktuell hält. Generell gilt jedoch: So sicher Geräte auch sind, es bleibt notwendig, dass der Nutzer verantwortungsvoll damit umgeht.

Doch was ist mit dem Jugendschutz? Immerhin gelten für die verschiedenen Inhalte auf Smart-TVs, die nun zusammen auf einem Bildschirm konsumiert werden können, unterschiedliche Regeln!?

Es stimmt, dass für Rundfunk und Telemedien unterschiedliche Anforderungen in Bezug auf Jugendschutz gelten. Die Fernsehsender halten sich in ihren HbbTV- und App-Angeboten an den Jugendschutz, das gilt ebenso für die Hersteller mit ihren Dienste-Portalen. Über einige Geräte kommt der Konsument auch über die Browser in das offene Internet, was insgesamt zu Vielfalt und Diskriminierungsfreiheit beiträgt. Damit ist auf der anderen Seite auch der Zugang zu „18+“-Inhalten möglich, ähnlich wie am PC. Und in diesem Fall gelten die Jugendschutzregeln wie beim Surfen über den Computer.

Das Interview führte Holger Wenk.

Daniel Hajok

Tagtäglich erleben wir, wie sich Jugendliche ihren persönlichen Alltagssound organisieren und in ganz unterschiedlichen Settings Musik hören, ihre Stars verehren und in ihren Jugendkulturen aufgehen. Zwar haben sich in den letzten Jahren die Distribution von, die Zugänge zu und die Umgangsweisen mit Musik stark verändert, die große alltagspraktische und sozialisatorische Bedeutung ist aber ungebrochen. Noch immer ist Musik status- und stilprägendes Element im Jugendalter – bei der Auseinandersetzung mit sich selbst, auf dem Schulhof, in der Clique und natürlich bei Facebook.

Jugend und Musik

Die Zugänge haben sich verändert – die große Bedeutung ist geblieben

Offenbar hatte bereits Aristoteles ein neugieriges Auge darauf, dass sich seinerzeit gerade die Jugend zur Entspannung der Musik zuwandte (vgl. Hill/Josties 2007). Als einige Epochen später mit dem Radio die wirklich massenhafte Verbreitung von Musik ihren Ausgangspunkt nahm, konstatierte die noch frühe Hörfunkforschung der 1920er-Jahre dann einen außerordentlich hohen Stellenwert der Musiknutzung im Freizeitraum Jugendlicher (vgl. Kutsch 1996). Spätestens mit der massenhaften Verbreitung von Musik auf Tonträgern, den schnell beliebt gewordenen Orten für Livemusik und Schallplattenunterhaltung sowie den speziellen Musikformaten im Radio und Fernsehen waren Jugend- und Musikkultur untrennbar miteinander verwoben. Und als die Menschen zur Jahrtausendwende damit begannen, Musik im Internet auszutauschen, nahm bereits vor Wikipedia, YouTube und Facebook eine Entwicklung ihren Anfang, die das Netz heute auch als eine große, universelle Plattform zur Distribution, Rezeption und Diskussion von Musik erscheinen lässt.

Der Stellenwert von Musik im Alltag Jugendlicher

Es macht eigentlich keinen großen Unterschied, ob man Jugendliche nach ihren persönlichen Interessen fragt, nach ihren Freizeitbeschäftigungen oder nach ihrer Medienausstattung und Mediennutzung – in den Antworten spiegelt sich vor allem eines wider: die besondere Bedeutung von Musik in der Lebenswelt Jugendlicher. Die aktuellsten Daten kontinuierlich durchgeführter Untersuchungen zum Thema belegen ein weiteres Mal, dass Musik hierzulande im Leben der Menschen zu keinem Zeitpunkt beliebter ist als im Jugendalter (vgl. BVMI 2012), dass Musik hören den mit Abstand meisten Jugendlichen (sehr) wichtig ist (vgl. MPFS 2012) und zu den häufigsten Freizeitbeschäftigungen zählt (vgl. Leven u. a. 2011). Die persönlichen Zugänge zur Musik haben sich mit den Medienentwicklungen der letzten Jahre allerdings verändert. Gerade die Möglichkeiten, Musik im Internet oder mit MP3-Playern zu hören, genießen heute einen höheren Stellenwert im Jugendalltag als die Nutzung klassischer Tonträger (CDs, Schallplatten, Kassetten). Abgesehen davon zeigen die in Abb. 1 nachgezeichneten Entwicklungen, dass Jugendliche in den letzten Jahren häufiger selbst Musik machen, aber seltener auf Partys und in Discos anzutreffen sind. Das Radio, das seit vielen Jahren einen großen Stellenwert im Jugendalltag hat, ist seit der Jahrtausendwende zwar auch

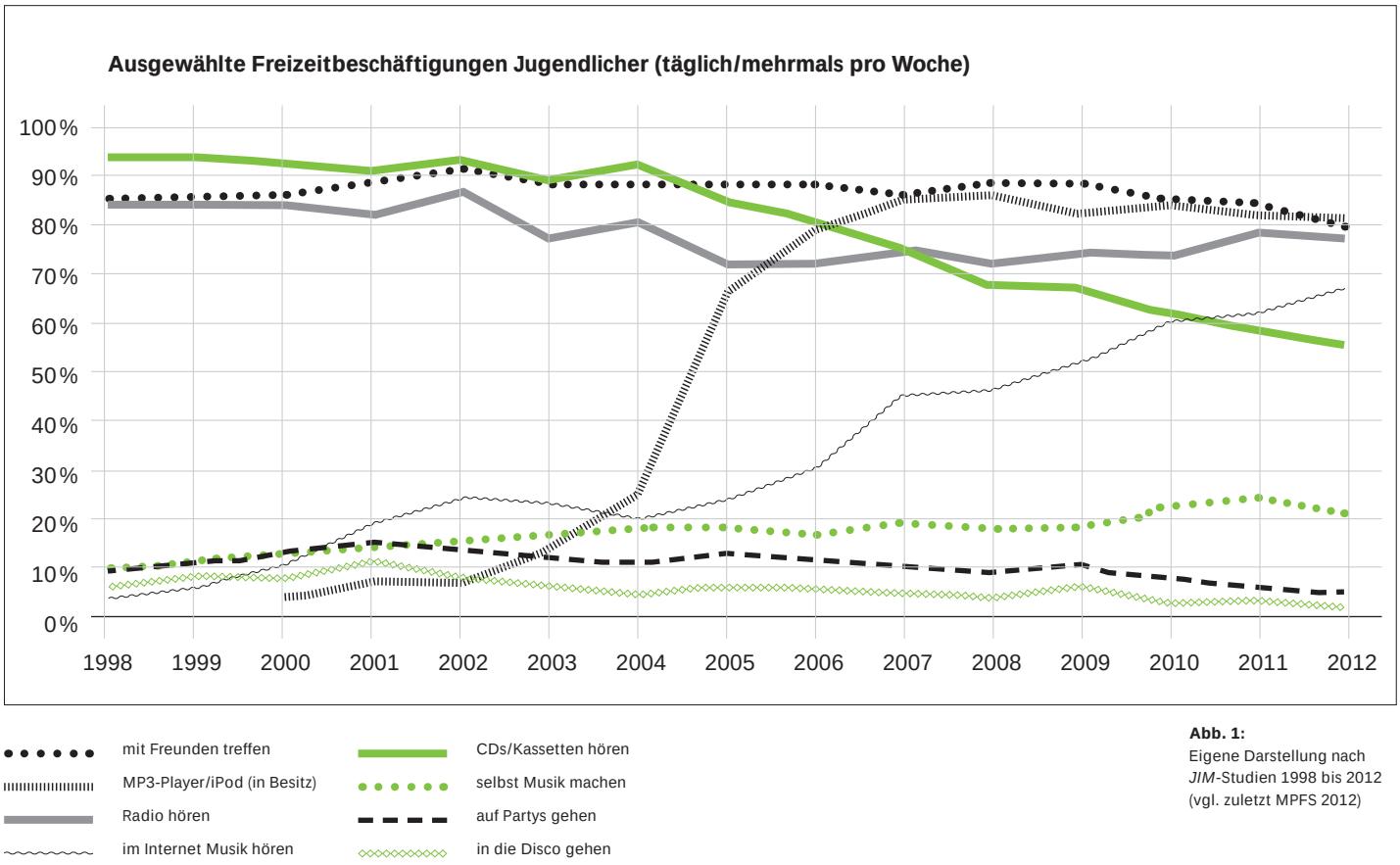


Abb. 1:
Eigene Darstellung nach *JIM*-Studien 1998 bis 2012 (vgl. zuletzt MPFS 2012)

für Jugendliche verzichtbarer geworden (vgl. Ridder/van Eimeren 2011). Mit Webradios und Radio-Apps hat es aber den Sprung in die Onlinewelt geschafft und ist nicht zuletzt deshalb noch immer ein wichtiges und oft genutztes Musikmedium, das Jugendliche in zunehmendem Maße außer Haus begleitet (vgl. Gattringer/Klingler 2012). Analog dazu haben sich in den letzten Jahren Handys bzw. iPhones/Smartphones als „mobile Musikabspieler" im Jugendalltag etabliert (vgl. MPFS 2012).

Noch etwas wird im Rückblick deutlich: Nach wie vor haben die weiblichen Heranwachsenden ein etwas größeres Interesse an Musik als die männlichen und gewinnt Musik im Altersverlauf der Jugendlichen an Bedeutung – nicht zuletzt, weil sich deren Zugänge vor Ort (auf Partys, in Kneipen, Bars, Clubs) und im Netz (bei Facebook, YouTube, MySpace) erweitern. Die Zugänge zur Musik in der realen Umwelt der Heranwachsenden haben dabei nicht nur eine wichtige soziokulturelle Bedeutung (vor allem mit „engen" Freunden unterwegs sein, das „richtige" Outfit tragen, neue Menschen kennenlernen), in ihnen spiegeln sich auch die persönlichen Musikpräferenzen. Denn bei ihrem Ausgehverhalten orientieren sich Jugendliche vor allem an der Musik, die in den Locations gespielt wird, wobei Dance/Techno und Pop in der Gunst der Ausgehfreudigen ganz oben stehen (vgl. be viacom 2012).

Funktion und Bedeutung von Musik beim Heranwachsen

An den individuellen und sozialen Bedürfnislagen orientiert, erfüllt Musik vielfältige Funktionen im Alltag Jugendlicher (vgl. z. B. Hartung u. a. 2009; Münch u. a. 2005; Schramm 2008): Einerseits dient sie Heranwachsenden dazu, ihre Stimmungen zu regulieren, positive Stimmungszustände aufrechtzuerhalten oder zu verstärken, negative zu kompensieren oder abzuschwächen. Musik ermöglicht den Jugendlichen, sich durch Tanzen und Mitsingen auszudrücken, sich mit den eigenen Gedanken und Gefühlen auf eine Reise zu begeben, in fremde und bekannte Welten abzutauchen. Nicht zuletzt ist Musik ein verlässlicher Begleiter Jugendlicher – als Hintergrund immer wiederkehrender Beschäftigungen (Frühstücken, Hausaufgaben machen etc.) oder als willkommene Möglichkeit, um Langeweile zu überbrücken. Andererseits dient Musik den Jugendlichen zur Provokation und Abgrenzung, aktiviert sie in bestimmten sozialen Settings (auf Partys, in Clubs etc.) und lässt sie überhaupt erst an bestimmten Orten zusammenkommen. Hier und anderswo sind die persönlichen Musikvorlieben Ausdruck von Zugehörigkeit und wichtig für die soziale Integration in den Peergroups, unterstützen und moderieren die Identitätsfindung junger Menschen.

Literatur:

Behne, K.-E.:
Hörertypologien. Zur Psychologie des jugendlichen Musikgeschmacks. Regensburg 1986

be viacom:
Party-Studie. Qualitative und quantitative Untersuchung zum Ausgehverhalten der deutschen 14- bis 29-Jährigen. Berlin 2012

Behne, K.-E.:
Je mehr Probleme, desto intensiver das Erleben von Musik. Eine Längsschnittstudie untersuchte den Umgang Jugendlicher mit Musik. In: neue musikzeitung, 12/2009. Abrufbar unter: http://www.nmz.de/artikel/je-mehr-probleme-desto-intensiver-das-erleben-von-musik

Binas-Preisendörfer, S.:
Klänge im Zeitalter ihrer medialen Verfügbarkeit. Popmusik auf globalen Märkten und in lokalen Kontexten. Bielefeld 2010

Bonfadelli, H.:
Medienwirkungsforschung I: Grundlagen und theoretische Perspektiven. Konstanz 2004

Bundesverband Musikindustrie, BVMI:
Musikindustrie in Zahlen. Jahrbuch 2011. Berlin 2012

Calmbach, M./Thomas, P. M./Borchard, I./Flaig, B.:
Wie ticken Jugendliche 2012? Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland. Düsseldorf 2012

Gattringer, K./Klingler, W.:
Radionutzung in Deutschland steigt erneut an. Ergebnisse, Trends und Methodik der ma 2012 Radio II. In: media perspektiven, 9/2012, S. 410 – 423

Hartung, A.:
Musikhören als Konstitution geteilter Bezugnahmen auf Selbst und Welt. Eine Studie zur emotionalen Bedeutung von Musik in familialen Lebenswelten. In: medien + erziehung, 1/2010, S. 25 – 30

Hartung, A./Reißmann, W./Schorb, B.:
Musik und Gefühl – eine Untersuchung zur gefühlsbezogenen Aneignung von Musik im Kindes- und Jugendalter unter besonderer Berücksichtigung des Hörfunks. Berlin 2009

Eine besondere „sozialisatorische Kraft" entfaltet sich im Gesamtprozess des Umgangs Jugendlicher mit Musik, der das vorgelagerte Erlangen von Aufmerksamkeit und die Suche nach Neuem ebenso mit einschließt wie die nachgelagerte Auseinandersetzung mit dem Rezipierten. Die in Songtexten und von den Musikinterpreten repräsentierten Orientierungen werden nicht unreflektiert übernommen, sondern über Empathie, Identifikation-Distinktion angeeignet – und in den Szenen, Cliquen und Peergroups vergemeinschaftet (vgl. Hoffmann 2008). Inhaltlich geht es um Körperkonzepte, Geschlechterrollen und sexuelle Orientierungen, um politische Haltungen und persönliche Lebensentwürfe, um alltägliche Sehnsüchte, Träume und Ängste, nicht zuletzt um die Erfahrungen Heranwachsender mit Arbeitslosigkeit, Drogen und Kriminalität, die populäre Musik von Anbeginn prägten (vgl. Klein 2005). Innerhalb der verschiedenen jugendkulturellen Kontexte lassen sich dann zwar spezifische Umgangsweisen mit den angebotenen Orientierungen beobachten – was die Jugendlichen innerhalb und über die Grenzen ihrer Cliquen und Szenen hinaus mit den Orientierungen anfangen, inwieweit sie in ihrem Denken, Fühlen und Handeln von den repräsentierten Konzepten, Haltungen und Werten beeinflusst werden, ist allerdings nicht auf einen gemeinsamen Nenner zu bringen.

Ein generalisierbares Bild nachhaltiger Beeinflussungen lässt sich schon deshalb nicht zeichnen, da abgesehen von der jugendkulturellen Vielfalt die Zuwendung, Aufmerksamkeit, Rezeption und Akzeptanz der vermittelten Musikinhalte wie bei anderen medialen Angeboten von vielen Faktoren abhängen. Zu verorten sind sie bei den Angeboten selbst (Distributionsform, Interaktionsmöglichkeiten, inhaltliche Konsonanz, Verständlichkeit, verfolgte Absichten etc.) und den Nutzern (persönliche Probleme, Betroffenheit, Zuwendungsmotive, Einstellungen, Involvement etc.) (vgl. Bonfadelli 2004). Allein das Hören von Rechtsrock oder Punk verfestigt nun einmal nicht zwangsläufig politische Überzeugungen. Genauso wenig prägen allein die Texte des Pornorap oder Lady Gagas Gegenentwürfe von Mann- und Frausein nachhaltig Einstellungen und Verhalten junger Menschen. Vielmehr bieten auch solch „extreme" Repräsentationsformen den Jugendlichen intime und autonome Rückzugsräume (vgl. Hill / Josties 2007), eine Projektionsfläche für die eigenen Vorstellungen, Gefühle, Stimmungen, Wünsche, Sehnsüchte und Ängste.

Vergemeinschaftung und Gestaltung sozialer Beziehungen durch Musik

Betrachtet man Jugendliche nicht als Individuen mit persönlichen Musikpräferenzen und Umgangsweisen, sondern als Teil der Gesellschaft mit gemeinsamer jugendkultureller Praxis, dann steht eines außer Frage: die große Bedeutung von Musik für das Herstellen von Gruppenzugehörigkeit. Selten sind Gemeinsamkeit und Gemeinschaftsgefühl Jugendlicher greifbarer als bei den kollektiven Ekstasen auf den Technofloors oder in den dicht gedrängten Massen der großen Konzerthallen und Festivals. Die präferierte Musik und eigene Szenezugehörigkeit sind dabei auch ein willkommenes Mittel zur Provokation und Abgrenzung von der angepassten Erwachsenenwelt, von Kinderkultur und von „anderen" Jugendlichen. Wie Abb. 2 zeigt, haben sich die juvenilen Vergemeinschaftsformen mit keinesfalls nur jugendlichen Szenegängern in den letzten Jahren weiter ausdifferenziert und ist Musik nur noch in den wenigsten Jugendszenen ein zentrales Bestimmungsmoment. Insbesondere sind Jugendkulturen heute von ihren Erweiterungen im Internet gekennzeichnet, die jungen Menschen vielfältige Intensitäts-, Ganzheits- und Subjektivitätserfahrungen ermöglichen (vgl. Hugger 2010).

Es ist nicht nur die feste Verortung in Szenen, entlang derer Jugendliche gemeinsame Umgangsweisen mit Musik ausbilden. Auch hinsichtlich ihrer lebensweltlichen Orientierungen, wie sie z. B. das SINUS-Lebensweltenmodell versucht zu beschreiben, zeigen sich spezifische Umgangsweisen. So ist es für die freizeit- und familienorientierten Jugendlichen mit ausgeprägten markenbewussten Konsumwünschen etwa eine abwegige Vorstellung, für Musik Geld auszugeben, wo sie sich doch so unproblematisch via MP3, Radio und YouTube rezipieren lässt. Die spaß- und szeneorientierten Jugendlichen, die mit ihrem Wunsch nach ungehinderter Selbstentfaltung im Hier und Jetzt leben, haben demgegenüber einen differenzierten Musikgeschmack mit begründeten Präferenzen, die sie gezielt nach neuer Musik suchen lassen und in Clubs, zu Konzerten und auf Festivals treiben. Die an Nachhaltigkeit und Gemeinwohl orientierten Jugendlichen, die sozialkritisch und offen gegenüber alternativen Lebensentwürfen sind, mögen wiederum Musik, die positive Energie verbreitet und es ihnen ermöglicht, Druck abzulassen. Sie findet man oft auf alternativen Musikfestivals und an anderen Orten, wo sie mit netten, offenen Menschen zusammen tanzen können. Die erfolgs- und lifestyleorientierten Jugendlichen, gut vernetzt und auf der Suche nach neuen Grenzen und Erfahrungen, lassen sich demgegenüber nur ungern auf eine Musikrichtung oder Szene reduzieren. Für sie ist Musik Lebensgefühl und Raum kreativer Selbstentfaltung (z. B. als Musiker oder DJ) (vgl. Calmbach u. a. 2012).

Antifa (ca. 6.000)

Black Metal (einige 1.000)

Cosplay (wenige 1.000)

Demoszene (einige 1.000)

Gothic (ca. 50.000 bis 100.000)

Graffiti (unbekannt)

Hardcore (ca. 60.000)

Hip-Hop (mehrere 100.000)

Indie (mehrere 10.000)

LAN-Gaming (einige 1.000)

Parcour (unbekannt)

Punk (einige 10.000)

Rollenspieler (mehrere 100.000)

Skateboarding (ca. 200.000 bis 1.000.000)

Skinheads (ca. 8.000 bis 15.000)

Sportklettern (einige 100.000)

Techno (über 1.000.000)

Ultras (ca. 5.000 bis 10.000)

Veganer (einige 100.000)

Warez (ca. 300.000)

Abb. 2:
Eigene Darstellung nach Szenegröße (geschätzte Anzahl der Szenegänger) (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010)

Bei der gern vorgenommenen Fokussierung auf die Szenen und persönliche Orientierungen ist allerdings nicht aus den Augen zu verlieren, dass Musik auch in den anderen Lebenskontexten Jugendlicher wichtige Funktionen übernimmt. In den Familien etwa kommt es heutzutage häufiger vor, als man denken mag, dass Musik Jugendlichen nicht nur zur Abgrenzung von ihren Eltern dient. Generationenübergreifende Präferenzen und gemeinsame Umgangsweisen treiben sie zusammen mit ihren Eltern zu Konzerten und lassen etwa jeden dritten Heranwachsenden Gefallen daran finden, in der Familie gemeinsam Musik zu hören und die Lieblingsmusik auszutauschen (vgl. VIACOM Brand Solutions 2011). Hinzu kommt die nicht zu vernachlässigende Bedeutung von Musik bei der Ausgestaltung innerfamiliärer Beziehungen: Musik harmonisiert (überbrückt bedrückende Stille), stiftet soziale Nähe (erinnert an Momente des gemeinsamen Glücks) und dient der Verständigung (Austausch über präferierte Musik) in den Familien (vgl. Hartung 2010).

Neue produktive Umgangsweisen Jugendlicher mit Musik

Wie vielschichtig der Umgang Jugendlicher mit Musik ausgestaltet ist, wurde bereits vor über 25 Jahren mit den verschiedenen Modalitäten des motorischen (tanzen), kompensatorischen (verdrängen), vegetativen (körperlich reagieren), diffusen (nebenher-begleitend), emotionalen (hingeben), sentimentalen (erinnern), assoziativen (bildhaft vorstellen) und distanzierenden (analysierend-bewertend) Hörens anschaulich auf den Punkt gebracht (vgl. Behne 1986). In einer aufwendigen Längsschnittstudie wurden diese Formen des Musikerlebens dann einige Jahre später vor dem Hintergrund der individuellen Musikpräferenzen und Lebenskontexte näher betrachtet. Dabei zeigte sich z. B., dass eine hohe Belastung Jugendlicher mit Problemen (z. B. Schwierigkeiten in der Schule, bedrückend empfundene Einsamkeit und Ängste) mit einem besonders intensiven Musikerleben einhergeht und insbesondere weibliche Heranwachsende differenzierte Strategien entwickeln, persönliche Probleme mithilfe von Musik zu bewältigen (vgl. Behne 2009).

Betrachtet man die Umgangsweisen Jugendlicher mit Musik vor dem Hintergrund der veränderten Bedingungen, unter denen Musik erzeugt, produziert, gespeichert, beworben, verbreitet und rezipiert wird, dann wird zweierlei deutlich: Zum einen ist im Zeitalter der Digitalisierung die Verfügbarkeit von Musik deutlich gestiegen und werden unterschiedlichste Sounds und Klänge oft abseits ihres ursprünglichen Verwertungs- und Gebrauchszusammenhangs allerorts genutzt (vgl. Binas-Preisendörfer 2010). Zum anderen haben sich die Möglichkeiten eines produktiven Umgangs mit Musik stark verbessert. Bisherige Formen, selbst Musik zu machen oder präferierte Musik für andere zusammenzustellen und zu konservieren, sind mit Computertechnik und teilweise kostenlosen Softwarelösungen heute weniger aufwendig als zu Zeiten, in denen noch schwere Kisten getragen und Bänder zusammengeschnitten werden mussten, und haben dementsprechend an Bedeutung zugenommen. Nach den aktuellsten Zahlen machten im Jahr 2012 21 % der 12- bis 19-Jährigen täglich/mehrmals pro Woche selbst Musik, 10 % stellten CDs oder MP3s zusammen, jeweils 4 % bearbeiteten Sounds oder komponierten Musik am PC (vgl. MPFS 2012).

Haug, S./Weber, K.:
Kaufen, Tauschen, Teilen. Musik im Internet. Frankfurt am Main 2002

Hill, B./Josties, E.:
Musik in der Arbeit mit Jugendlichen. In: B. Hill/E. Josties (Hrsg.): Jugend, Musik und Soziale Arbeit. Anregungen für die sozialpädagogische Praxis. Weinheim 2007, S. 13–41

Hitzler, R./Niederbacher, A.:
Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute. Wiesbaden 2010

Hoffmann, D.:
„Lost in Music" oder „Musik für eine andere Wirklichkeit"? Zur Sozialisation Jugendlicher mit Musik und Medien. In: S. Weinacht/H. Scherer (Hrsg.): Wissenschaftliche Perspektiven auf Musik und Medien. Wiesbaden 2008, S. 155–175

Hofmann, G. (Hrsg.):
Musik & Gewalt. Aggressive Tendenzen in musikalischen Musikkulturen. Augsburg 2011

Hugger, K.-U.:
Digitale Jugendkulturen: Eine Einleitung. In: Ders. (Hrsg.): Digitale Jugendkulturen. Wiesbaden 2010, S. 7–20

jugendschutz.net:
Rechtsextremismus online beobachten und nachhaltig bekämpfen. Bericht über Recherchen und Maßnahmen 2011. Mainz 2012. Abrufbar unter: http://www.hass-im-netz.info/fileadmin/dateien/pk2012/bericht2011.pdf

Jünger, N.:
Der Stellenwert des Internets als Musik- und Hörmedium Heranwachsender. In: B. Schorb (Hrsg.): Klangraum Internet. Report des Forschungsprojektes Medienkonvergenz Monitoring zur Aneignung konvergenter Hörmedien und hörmedialer Online-Angebote durch Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren. Leipzig 2012, S. 15–37. Abrufbar unter: http://www.uni-leipzig.de/~mepaed/gallery2/main.php

Kautny, O.:
Populäre Musik als Herausforderung interkultureller Musikerziehung. In: Zeitschrift für Kritische Musikpädagogik, 2010, S. 26–46. Abrufbar unter: http://www.zfkm.org/10-kautny.pdf

Klein, G.:
Pop leben. Pop inszenieren. In: K. Neumann-Braun/B. Richard (Hrsg.): Coolhunters. Jugendkulturen zwischen Medien und Markt. Frankfurt am Main 2005, S. 44–51

Kutsch, A.:
Rundfunknutzung und Programmpräferenzen von Kindern und Jugendlichen im Jahre 1931. Schülerbefragungen in der Pionierphase der Hörerforschung. In: Rundfunk und Geschichte, 4/1996/22, S. 205–215

Leven, I./Quenzel, G./Hurrelmann, K.:
Familie, Schule, Freizeit: Kontinuitäten im Wandel. In: Shell Deutschland (Hrsg.): Jugend 2010. 16. Shell Jugendstudie. Frankfurt am Main 2011, S. 53–127

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, MPFS (Hrsg.):
JIM 2012. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart 2012

Münch, T./Bommersheim, U./Müller-Bachmann, E.:
Jugendliches Musikverhalten. Musikinvolvement, Nutzungsmotive und Musikpräferenzen. In: K. Boehnke/T. Münch (Hrsg.): Jugendsozialisation und Medien. Lengerich 2005, S. 167–199

Reißmann, W.:
Mehr als Musik. Reflexionen zum musikbezogenen Medienhandeln auf Onlineplattformen. In: medien + erziehung, 1/2010, S. 39–44

Ridder, C.-M./Eimeren, B. van:
Trends in der Nutzung und Bewertung der Medien 1970 bis 2010. Ergebnisse der ARD/ZDF-Langzeitstudie Massenkommunikation. In: media perspektiven, 1/2011, S. 2–15

Schramm, H.:
Rezeption und Wirkung von Musik in den Medien. In: S. Weinacht/H. Scherer (Hrsg.): Wissenschaftliche Perspektiven auf Musik und Medien. Wiesbaden 2008, S. 135–153

VIACOM Brand Solutions:
Die Jugend ist tot, es lebe die Jugend. Berlin 2011

Witte, W.:
Musik in der offenen Jugendarbeit. In: B. Hill/E. Josties (Hrsg.): Jugend, Musik und Soziale Arbeit. Anregungen für die sozialpädagogische Praxis. Weinheim 2007, S. 45–62

Darüber hinaus nutzen Jugendliche die Formen der Vernetzung im Internet auch für einen öffentlichen Umgang mit Musik: Sounds und Clips werden in die persönlichen Facebook-Profile eingebunden, auf Onlineplattformen wird Musik getauscht und sich darüber verständigt, neu Produziertes oder kreativ Bearbeitetes online gestellt. Auf diese Weise nutzen die Jugendlichen die neuen Möglichkeiten produktiv, um sich öffentlich mit Musik in Beziehung zu setzen, Aspekte des Selbst zu artikulieren und um Ansatzpunkte für Gemeinschaft und Vernetzung zu haben (vgl. Reißmann 2010). Als übergeordnete technische Struktur hierfür hat sich das Internet letztlich auch als das etabliert, was zur Jahrtausendwende mit Napster, Gnutella und Co. seinen Anfang nahm: eine Plattform, um Musik zu kaufen, zu tauschen und mit anderen zu teilen (vgl. Haug/Weber 2002).

Das Internet als universelle Musikplattform

2011 standen den Nutzern weltweit mehr als 500 legale Onlinemusikdienste zur Verfügung. Mit den rund 70 von Deutschland aus erreichbaren Angeboten, die Musik als Download (z. B. Amazon mp3, Musicload, iTunes) oder Stream (z. B. aupeo, Last.fm), in der Cloud oder an soziale Netzwerke gekoppelt anbieten (siehe Abb. 3), können Jugendliche hierzulande aus einer großen Musikvielfalt schöpfen. Hinzu kommen noch die vielen Angebote im Internet, die online physische Tonträger vertreiben und den Recordshops vor Ort in den letzten Jahren das Wasser immer weiter abgegraben haben.

Mit den eingangs skizzierten Zugängen weg von physischen Tonträgern hin zu digitaler Musik nehmen die Jugendlichen mit ihrer Musiknutzung bereits eine Entwicklung vorweg, die der kommerzielle Musikmarkt in Deutschland in dieser Deutlichkeit noch nicht vollzogen hat. Noch immer werden hier im Downloadbereich weniger Einheiten (Einzeltracks, Singles und Alben) abgesetzt als mit den physischen Tonträgern, allen voran den fast 100 Mio. jährlich verkauften CD-Alben. Am Beispiel der längst tot gesagten Vinyl-LPs, deren Absatz sich in der Nische in den letzten fünf Jahren auf 700.000 verkaufte Exemplare mehr als verdoppelt hat (vgl. BVMI 2012), wird wohl am eindrucksvollsten deutlich, dass in der Gegenwart populärer Musik nicht nur die verschiedenen Gattungen und Stilistiken nebeneinander existieren, sondern auch vermeintlich überkommene Techniken der Speicherung und Vervielfältigung nicht vollends verschwunden sind, sondern sich in Koexistenz mit dem Neuen befinden (vgl. Binas-Preisendörfer 2010).

Mit ihren spezifischen Zugängen repräsentieren Jugendliche auch die sinkende Bereitschaft der Menschen, für Musik zu bezahlen. Sie hatte 2011 mit einem Anteil von über 60 % Nichtkäufern einen neuen Höchststand erreicht (vgl. BVMI 2012). Mit ihren noch begrenzten finanziellen Möglichkeiten nutzen gerade Jugendliche die kostenfreien, meist werbefinanzierten Zugänge im Internet, um Musik zu hören. Eine besondere Bedeutung haben hier die großen Videoplattformen, allen voran YouTube. In der Vielfalt, die diese Angebote bieten, finden die Jugendlichen auch Individualität (z. B. durch von anderen Nutzern bearbeitetes Material oder die Berücksichtigung sehr spezieller Musikinteressen) und eine Fülle musikbezogener Informationen (vgl. Jünger 2012). YouTube und Co. haben dann auch entscheidend Anteil daran, dass das Internet für die jungen Nutzer nach Freunden/Bekannten heute die zweitwichtigste Quelle ist, wenn es darum geht, von neuer Musik zu erfahren (vgl. MPFS 2012). Als beliebtestes Musikmedium Jugendlicher steht YouTube heute als Paradebeispiel für das Internet als universelle Musikplattform. Und wie die Beispiele Lana Del Ray, The XX oder Gotye feat. Kimbra zeigen, sind die Millionen Klicks der User dann auch für bislang unbekannte Interpreten und Bands der Ausgangspunkt für einen weltweiten Erfolg.

Der Umgang Erwachsener mit der Musiknutzung Jugendlicher

Zum Abschluss der Betrachtung noch ein kurzer Blick auf die Perspektive der Erwachsenen: So wie die anfängliche Skepsis gegenüber Popmusik mittlerweile einer breiten gesellschaftlichen Akzeptanz gewichen ist und populäre Musik nicht mehr legitimiert werden muss (vgl. Hill/Josties 2007), hat sich der Blick Erwachsener auf Jugendkulturen und den Umgang junger Menschen mit Musik in den letzten Jahren entspannt. Gerade Eltern, die im Zuge sich ausdehnender Jugendphasen die eigene jugendkulturelle Vergangenheit oft noch gar nicht vergessen haben (z. T. ist sie noch gegenwärtig), gehen heute mit dem Musikkonsum ihrer Kinder sehr viel gelassener und verständnisvoller um als frühere Elterngenerationen.

Der Umgang von Pädagogen ist demgegenüber von dem ambivalenten Spannungsverhältnis gekennzeichnet, dass ihnen die Musikvorlieben Jugendlicher einerseits zwar vielfach Zugang zu den Lebensrealitäten junger Menschen eröffnen, andererseits aber auch authentischer Ausdruck intimer Rückzugsräume sind, die Erwachsene respektieren müssen, anstatt sie pädagogisch zu funktionalisieren (vgl. ebd. 2007). Gerade in der offenen Jugendarbeit bietet Musik als Element und Ausdruck von Jugend aber vielfältige Möglichkeiten, in flexibel gerahmten Erziehungsprozessen reflexiv-praktische Fähigkeiten zu fördern. Das Spektrum reicht hier von musikbezogener Gruppenarbeit zu soziokultureller Förderung eigenständiger Gruppen (Hip-Hop-Band, Trommelgruppe, Chor etc.) über Musikworkshops und Musikseminare zum Erwerb von spezifischen Kompeten-

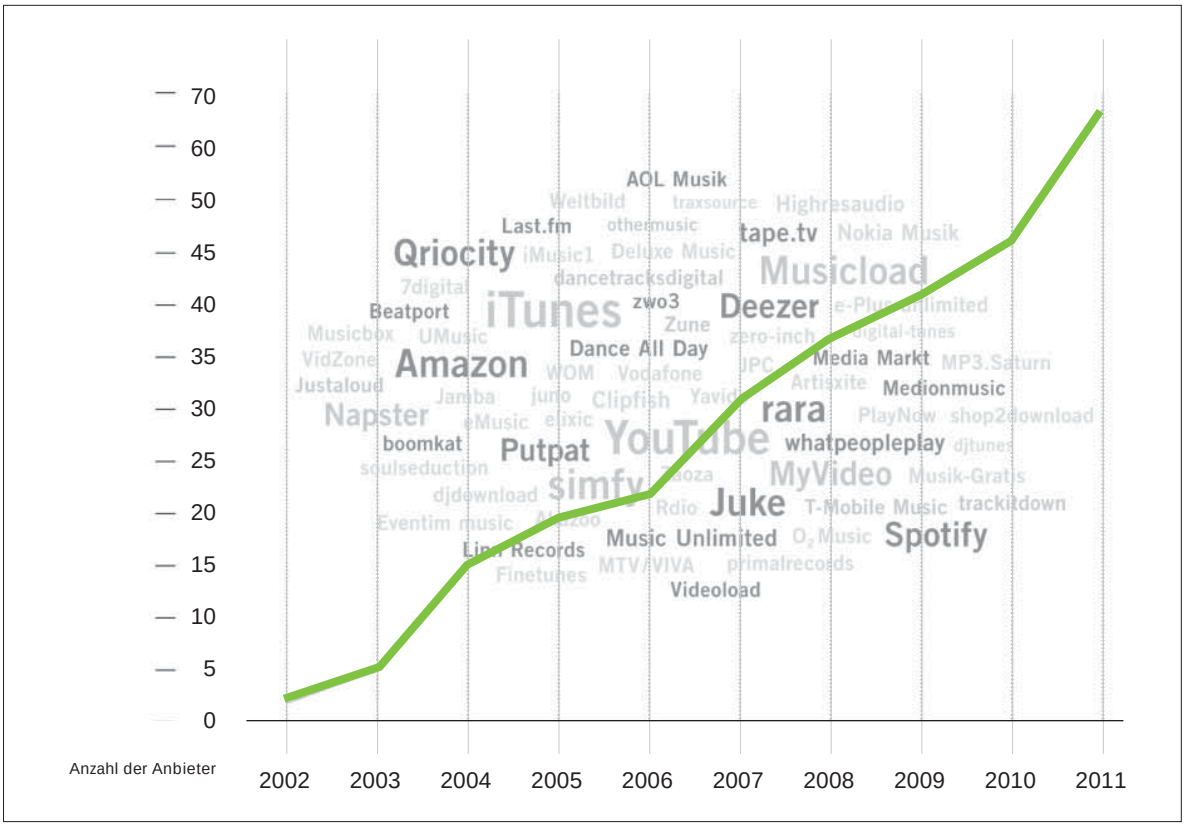
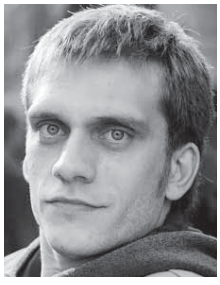


Abb. 3:
Für deutsche Nutzer erreichbare Download-/Streaming-Plattformen für Musik (vgl. BVMI 2012)

zen (Umgang mit Ton- und Veranstaltungstechnik etc.) bis hin zur Organisation und Durchführung von Musikveranstaltungen (Partys, Wettbewerbe etc.) (vgl. Witte 2007). Nicht zuletzt wird populäre Musik in der pädagogischen Praxis als Herausforderung interkultureller Musikerziehung begriffen, bei der es um die Kulturen der Welt und die Migrationskultur in Deutschland geht (vgl. Kautny 2010).

Kritisch werden in der besorgten Erwachsenenwelt nach wie vor besonders gewaltassoziierte Musikinhalte im Spektrum von Rechtsextremismus, Rassismus, Sexismus und anderen Diskriminierungsformen gesehen – mit mehr oder minder klaren Vorstellungen von möglichen (negativen) Folgen der Rezeption solcher Inhalte für das Handeln Jugendlicher (vgl. z. B. Hofmann 2011). Im Fokus des restriktiv-bewahrenden Handelns der Jugendmedienschützer standen dann in den letzten Jahren Blackmetal, Pornorap und Rechtsrock, wobei hier auch zunehmend kritisch auf die neuen Repräsentationsformen im Internet geschaut wird (vgl. z. B. jugendschutz.net 2012). Trotz der mittlerweile über tausend indizierten Tonträger und in den letzten Jahren zugenommener Beschlagnahmungen sowie der konstatierten „Erfolge“ bei der Durchsetzung der gesetzlichen Regelungen behalten auch die problematisierten Musikinhalte ihre Relevanz für jugendkulturelle Vergemeinschaftung und Abgrenzung von der Erwachsenenwelt.

Dr. Daniel Hajok ist Gründungsmitglied der Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM). Zurzeit vertritt er an der Universität Erfurt die Professur für Kommunikationswissenschaft mit Schwerpunkt Kinder- und Jugendmedienforschung.



Tilmann P. Gangloff

Lange haben sich ARD und ZDF geziert, aber nun hat sich die Erkenntnis durchgesetzt: Sie müssen dringend einen Kanal für junge Erwachsene gründen. Platz dafür gibt es genug, schließlich senden einige öffentlich-rechtliche Spartensender unter Ausschluss der Öffentlichkeit. Die Frage ist nur: Was soll man zeigen?

Die verlorene Generation

Ein TV-Angebot für die Zielgruppe zwischen Ki.Ka und *Musikantenstadl* ist überfällig

Wenn Vertreter von ARD und ZDF sagen, sie machten ein Programm für alle Zuschauer, heißt das nicht etwa, dass sie jede noch so kleine Minderheit bedienen wollen. Der Klartext lautet vielmehr: Man versucht, so viele Zuschauer wie möglich zu erreichen und orientiert sich daher an verschiedenen kleinen Nennern. Deshalb gibt es den Ki.Ka: weil das „Kinderfernsehen“ den reibungslosen Programmablauf im „Ersten“ und im „Zweiten“ gestört hat und erfolgreich ausgelagert werden konnte. Trotzdem war die Ki.Ka-Gründung eine gute Sache, denn seither wissen Eltern und Kinder, dass ein zuverlässiges und in der Regel auch qualitativ ansprechendes Programmangebot existiert. Allerdings zeigte sich schon bald nach der Ki.Ka-Gründung im Jahr 1997, dass die Architekten der öffentlich-rechtlichen Senderlandschaft etwas übersehen hatten. Für Kinder gab es den Ki.Ka, für Erwachsene das erste und zweite Programm sowie Spartenkanäle wie arte, 3sat oder Phoenix. Und die Zielgruppe dazwischen? Die wechselte, wenn sie anfing, den Ki.Ka als Babykram zu betrachten, erst zu den Videoclipsendern Viva und MTV und später zu ProSieben, RTL und RTL II.

Das blieb den Verantwortlichen bei ARD und ZDF natürlich nicht verborgen, aber sie fühlten sich machtlos. Durch ihre Tatenlosigkeit sägten sie jedoch am eigenen Ast, denn längst gilt auch für das Fernsehen, was Tageszeitungsverlage schon lange wissen: Nur weil jemand einen Beruf erlernt und eine Familie gründet, wird er nicht automatisch Lese- und Sehgewohnheiten ändern. Also mehrten sich mahnende Stimmen, die darauf hinwiesen, dass die biologische Uhr von ARD und ZDF irgendwann abliefe, wenn sie bei ihrem Stammpublikum nicht rechtzeitig für Nach-

wuchs sorgten und einen eigenen Kanal für Jugendliche einrichteten. SWR-Intendant Peter Boudgoust weiß das schon lange, und hätte seine Ära als ARD-Vorsitzender zwölf Monate länger gedauert, es gäbe das Angebot wohl schon. Boudgoust neigt im Allgemeinen nicht zu Plakativität. Zum Thema „Jugendkanal" aber sagte er vor dem Rundfunkrat des SWR: „Wenn Sie heute an eine Realschule gehen und fragen, welchen Beruf die Jugendlichen lernen wollen, dann antwortet wahrscheinlich die Hälfte ‚Superstar'. Und die andere Hälfte will ‚Topmodel' werden. Unsere Jugendlichen", forderte der SWR-Intendant, „dürfen nicht allein mit der ‚RTL-ProSiebenSat.1-MTV-Soße' sozialisiert werden, nur damit dem RTL-Format *Raus aus den Schulden* nicht der Nachschub ausgeht."

Immer mehr Verbündete

Boudgousts Plan, den federführend vom SWR betreuten ARD-Digitalableger EinsPlus mit Schwestersender einsfestival (WDR) zum Jugendprogramm zu fusionieren, scheiterte am Widerstand des WDR. In den Reihen des Senderverbundes hat der SWR-Chef zwar viele Verbündete, aber Aussicht auf eine konkrete Umsetzung gibt es erst, seit sich die Politik und somit die Rundfunkräte mit dem Thema beschäftigen. Junge Zuschauer, heißt es nun, müssten im öffentlich-rechtlichen Angebot „zwischen Ki.Ka und *Musikantenstadl*" einen festen Platz bekommen. Zuletzt hat auch der ARD-Programmbeirat einen Jugendkanal gefordert. Mittlerweile schließen sich immer mehr ARD-Intendanten dieser Forderung an. Das ZDF hat öffentlich seine Bereitschaft erklärt, sich zu beteiligen.

Und endlich hat auch Monika Piel Ja gesagt. Bislang hatte die derzeitige ARD-Vorsitzende, im Brotberuf Intendantin des WDR, das Vorhaben stets abgelehnt: weil es „keinen Königsweg" gebe, um junge Zuschauer zu erreichen; und weil ein „lineares Programm für 14- bis 30-Jährige" nicht sinnvoll sei. Nun lässt sie mitteilen: „Ein gemeinsamer Junger Kanal von ARD und ZDF für die 14- bis 29-Jährigen wäre – wenn finanzierbar – auf jeden Fall wünschenswert." Piel gibt allerdings zu bedenken, „dass die finanziellen und medienpolitischen Bedingungen für einen gemeinsamem Jungen Kanal von ARD und ZDF eng gesteckt sind." Trotzdem ist ihre Aussage ein Signal. Sobald klar ist, dass es sich nicht bloß um ein Lippenbekenntnis handelt, werden die Verantwortlichen jedoch vor der nächsten Hürde stehen; und die wird nicht kleiner sein.

Nicht naiv angehen

In der Gründungsphase des Kinderkanals mussten sich ARD und ZDF über das Programm keine Gedanken machen: Es war in Hülle und Fülle vorhanden. Beim Angebot für Jugendliche aber gibt es kein Reservoir, aus dem man schöpfen kann. Abgesehen davon wird der „Ju.Ka" das gleiche Problem haben wie der Ki.Ka. „Die Jugendlichen" existieren ja noch weniger als „die Kinder"; 29-Jährige interessieren sich in der Regel für andere Themen als 14-Jährige. Will man dem jungen Publikum ein glaubwürdiges und qualitativ ansprechendes Angebot machen, wird man also viel Geld investieren müssen. Schon gibt es Stimmen, die davor warnen, das Vorhaben allzu naiv anzugehen. Zu ihnen gehört Maya Götz, Leiterin des Münchener Zentralinstituts für das Jugend- und Bildungsfernsehen und als solche hierzulande die Koryphäe schlechthin für junge Zielgruppen. Auch sie ist der Meinung, junge Erwachsene hätten „wie alle anderen Altersgruppen ein Recht auf hochwertige attraktive Programmangebote durch die öffentlich-rechtlichen Sender." Sie warnt aber auch: „Jugendliche sind die am schwersten zu erreichende Zielgruppe. Es sind vergleichsweise wenige Jahrgänge mit einer hohen Heterogenität in Stilen und Geschmack." Ein jugendaffines Programm werde nur dann erfolgreich sein, wenn es die Zielgruppe ernst nehme und nicht bloß auf der Basis eines „nostalgischen Bildes von Jugend" konzipiert werde: „So manches von dem, was jugendliche Themen und jungen Geschmack ausmacht, wird eine Herausforderung für das übliche Qualitätsverständnis darstellen. Vielleicht ist es aber an der Zeit, dass Rundfunkanstalten und Gesellschaft sich genau dieser Auseinandersetzung stellen und Jugendliche in ihrer Vielfalt, mit ihren Ecken und Kanten wahrnehmen und ihre Perspektiven als Bereicherung begreifen."

Gleichfalls ein Experte für die umworbene Zielgruppe ist Steffen Kottkamp, selbst wenn seine Kompetenzen als Programmgeschäftsführer des Kinderkanals theoretisch bei den 13-Jährigen enden [Anm. d. Red.: Kottkamp ist derzeit wegen der Ermittlungen im Rahmen des Betrugs durch den ehemaligen Herstellungsleiter beurlaubt]. Aber natürlich gibt es im Ki.Ka immer wieder Sendungen, die auch ältere Jugendliche ansprechen, etwa das ausgezeichnete Pubertätsmagazin *Du bist kein Werwolf* oder Thementage wie jener über sexuellen Missbrauch. Kottkamp begrüßt die Überlegungen, einen Jugendkanal zu gründen, warnt aber vorsorglich schon mal vor einem „Kardinalfehler, das Programm auch so zu nennen. Mit einem ganz ähnlichen Geburtsfehler muss der Ki.Ka immer noch leben. Man darf auf keinen Fall ein Schild aufstellen, das den Jugendlichen sagt: ‚Hier ist euer Reservat.'"

Kottkamp hätte nichts dagegen, die Erfahrung seines Senders ins Gemeinschaftsprojekt mit einzubringen: „Wir wissen zumindest, wie so ein Spartenkanal funktioniert." Kottkamp und auch Vorgänger Frank Beckmann haben lange dafür plädiert, die um 21.00 Uhr endende Sendezeit des Kinderkanals zu verlängern, um ein Programm für Jugendliche anbieten zu können. Dieses Thema wäre mit der Gründung eines rund um die Uhr sendenden Jugendkanals nur scheinbar vom Tisch: Wenn ab 21.00 Uhr im Ki.Ka Bernd, das Brot, in Endlosschleife sein Unwesen treibt, gehen 25 % der Kinder zwischen 10 und 13 Jahren keineswegs ins Bett, sondern bleiben dem Fernsehen bis 23.00 Uhr erhalten. Am Wochenende liegt diese Zahl gar bei 50 %. Auch diese Kinder haben das Recht auf ein adäquates Angebot.

Tilmann P. Gangloff lebt und arbeitet als freiberuflicher Medienfachjournalist in Allensbach am Bodensee.

Nils Brinkmann und Matthias Struch

Für die Vermittlung von Aspekten nationalsozialistischer Herrschaft und Ideologie, vom „Leben“ im Dritten Reich, eignen sich Filme aus der Zeit des Nationalsozialismus gut – unter bestimmten Umständen. Ihr Einsatz muss Teil eines pädagogischen, medienpädagogischen und geschichtswissenschaftlichen Konzepts sein. Auch einige „Vorbehaltsfilme“ werden für diese Vermittlungsarbeit herangezogen. Nach vielen Jahren eher zögerlicher Öffentlichkeitsarbeit geht die zuständige Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung nun offensiver mit diesem kleinen Teil des deutschen Filmerbes um.

Erinnerungsorte – Lernorte

„Vorbehaltsfilme“ im Einsatz

Seitdem die 1966 gegründete Friedrich-Wilhelm Murnau-Stiftung die Verwaltung und Auswertung der Filme des Dritten Reiches übernommen hat, wird über den richtigen „Umgang“ mit diesem „verruchten Erbe“ gestritten. Die Zeit zwischen 1933 und 1945 war äußerst produktiv: 1.200 Filme wurden gedreht, die Kinos wurden in den Kriegsjahren so gut besucht wie nie zuvor und danach. Rund 300 Filme galten einer Einschätzung einer Alliierten-Kommission zufolge, welche nach dem Krieg zunächst die Kontrolle über das Filmerbe hatte, als „Propagandafilme“, welche in den 1950/60er-Jahren nur einem „geschlossenen Kreis“ (etwa Wissenschaftlern) zugänglich waren.[1] Mit der Gründung der Murnau-Stiftung und der damit zusammenhängenden Übernahme des Erbes sollte der Stiftungssatzung entsprechend versucht werden, die damals sogenannten „Verbots-Filme“ auch einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen, ohne dabei allerdings Profit abzuwerfen. Das Geld für den Erhalt des Filmstocks sollte aus Erlösen anderer Zweige der Stiftung fließen.

Angst vor „schlechter Presse“ im Ausland

Das Kuratorium der Murnau-Stiftung (bestehend aus fünf Vertretern der Spitzenorganisation der Filmwirtschaft, zwei Vertretern der Bundesregierung und einem Vertreter der hessischen Landesregierung) beauftragte zunächst Sachverständige mit der Sichtung des Filmstocks, um eine neuerliche Kategorisierung zu ermöglichen; auch wurde die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) eingeschaltet, welche im Lauf der Zeit in der Bewertung der Filme aus Jugendschutzgesichtspunkten zu unterschiedlichen Einstufungen kam, die von „frei ab 6 Jahren“ bis zur Verweigerung des Kennzeichens reichten. Diese Diskrepanz der Freigaben offenbart bereits das Dilemma in Bezug auf eine sachgerechte Einordnung. Denn die Filme besitzen nicht nur Jugendschutz-, sondern auch eine strafrechtliche Relevanz (etwa durch kriegsverherrlichende, rassistische oder volksverhetzende Aussagen). Aber bereits das Zeigen verfassungsfeindlicher Symbole (zu denen Hakenkreuze, SS-Runen, der „Hitlergruß“ oder Porträts von Adolf Hitler zählen) kann bei zeitgenössischen Werken ein Verstoß gegen § 86a StGB darstellen, was zur Unzulässigkeit führt, sofern nicht einschlägige Privilegien (Kunst- und Satirefreiheit, Berichterstattung sowie die Anwendung der sogenannten „Sozialadäquanzklausel“) die Verbreitung rechtfertigen[2]. Ein solcher „sozial adäquater Umgang“ ist insbesondere

Anmerkungen:

1
Bereits vor gut sechs Jahren war das nationalsozialistische Filmerbe Gegenstand eines Beitrags von Matthias Struch in *tv diskurs* (Ausgabe 38, 4/2006, S. 56 ff.), auf dem dieser Text aufbaut. Ausführlich geht Struch dabei auch auf den Umgang mit dem Filmerbe vor Gründung der Murnau-Stiftung ein. Der Aufsatz ist als PDF abrufbar im Medienarchiv der FSF-Webseite: www.fsf.de.

2
Zum Umgang mit verfassungsfeindlichen Symbolen, insbesondere zur sogenannten „Sozialadäquanzklausel“, siehe Liesching, M.: *Hakenkreuze in Film, Fernsehen und Computerspielen – Verwendung verfassungsfeindlicher Kennzeichen in Unterhaltungsmedien*. In: BPjM-aktuell, 3/2010, S. 11 ff.

Jud Süß

Hitlerjunge Quex

Ich klage an

Kolberg

Ohm Krüger

dann gegeben, wenn ein Film durch einen wissenschaftlichen Vortrag begleitet wird und es im Anschluss ein Diskussionsangebot gibt, was eine Einordnung und Aufarbeitung des Gesehenen ermöglichen soll. Dies ist heute gängige Praxis bei Aufführungen der mittlerweile nur noch 44 verbliebenen „Vorbehaltsfilme".

Aber nicht nur aus rechtlichen Erwägungen schien der weitere Umgang strittig. Eine schlichte „Angst vor schlechter Presse" bewog Filmwirtschaft und Regierungsvertreter im Murnau-Kuratorium zu einem sehr defensiven Umgang. Es sollte insbesondere im Ausland nicht normal erscheinen, dass in Deutschland „Nazi-Propagandafilme" frei zugänglich sind. Die Reaktionen bestimmter Teile des Kinopublikums bei moderierten Aufführungen schienen dem Kuratorium recht zu geben. Immer wieder störten Alt- oder Neonazis die Vorführungen bzw. die einordnenden Einführungen. Durch die neuen Verbreitungswege scheint die Neugierde der rechtsradikalen Szene gestillt (viele Filme sind auf Onlineportalen im Ausland ohne Weiteres abrufbar, und obwohl die weltweiten Rechte an den Filmen bei der Murnau-Stiftung liegen, sind [illegale] Kopien der Filme käuflich zu erwerben). In den letzten Jahren waren derartige Vorfälle folglich nicht mehr zu verzeichnen. Zeit für eine Entwarnung? Einigkeit bestand bei den Teilnehmern einer Podiumsdiskussion im Zeughauskino des Deutschen Historischen Museums (DHM) am 10. November 2012 innerhalb der Reihe „Unter Vorbehalt", in der alle „Vorbehaltsfilme" laufen, dass die Filme der NS-Zeit kaum mehr als „gefährlich" einzustufen und überdies nur begrenzt unterhaltsam seien. Warum also noch eine Einschränkung in der Verbreitung? Murnau-Vorstand Ernst Szebedits führt u. a. ökonomische Gründe an, die einer weitergehenden Verbreitung (etwa auf DVD) entgegenstünden. Das Interesse, die Filme zu kaufen oder in einem regulären Kino zu sehen, sei schlichtweg zu gering, als dass sich der Aufwand lohne. Darüber hinaus bestünde nach wie vor Einigkeit, dass Filme wie *Jud Süß* (einer der wenigen, die in der Filmreihe für ein volles Haus sorgten), keinesfalls ohne Einführung laufen dürften.

Die Seminare des Instituts für Kino und Filmkultur (IKF)

Das IKF, das sich „als Vermittler zwischen Kino und Publikum sowie als Schnittstelle zwischen Filmbranche und Bildungsbereich" versteht, führt seit 2003 im Auftrag der Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung bundesweit pro Jahr etwa 50 bis 60 Kinoseminare zum Thema „Nationalsozialistische Filmpropaganda" durch und zeigt in diesem Rahmen die „Vorbehaltsfilme" *Jud Süß, Hitlerjunge Quex, Ich klage an, Kolberg* und *Ohm Krüger*. Zu jedem Film wurde vom „Nestor" der NS-Filmgeschichte Gerd Albrecht eine Materialsammlung aus Originaldokumenten, Drehbuchauszügen, zeitgenössischen Kritiken, Tagebuchnotizen und Illustrationen auf CD-ROM zusammengetragen und kommentiert.

Die Seminare werden in der Regel in einem Kino durchgeführt, damit über die große Leinwand auch die „Beeindruckung deutlich werden kann", wie Horst Walther (IKF) erklärt. Interessenten sind Programm- oder kommunale Kinos, die oft im Auftrag von Kinovereinen oder der Jüdischen Gemeinden oder der Volkshochschulen agieren. Der zweite große Bereich, aus denen Anfragen an das IKF gestellt werden, sind die Schulen und Gymnasien.

Am Beginn eines Seminars steht die Einführung, in der die historischen Hintergründe erläutert – beispielsweise unter dem Stichwort „Jungsein im Nationalsozialismus" oder „HJ-Mitgliedschaft" in Verbindung mit *Hitlerjunge Quex* – und Besonderheiten der propagandistischen Aussage des jeweiligen Films thematisiert werden. Nach der Filmsichtung geben die Referenten des IKF weitere Informationen zu Produktion und Rezeptionsgeschichte des Films. Sie analysieren den Film und seine Machart, seine filmspezifischen und filmsprachlichen Besonderheiten. Hierin liegt auch das Hauptaugenmerk der Vermittlungsarbeit des IKF. Die filmische „Gefühlslenkung", eine Grundlage bei der filmischen Umsetzung des Propagandaziels, soll deutlich werden.

Im Anschluss ergibt sich die Möglichkeit einer Diskussion, die zumeist gut angenommen wird und oft sehr intensiv verläuft – nicht selten dauern die Seminare 3 Stunden, wobei hier der Unterschied zwischen den Abendveranstaltungen vor freiem Publikum und den Schulveranstaltungen mitunter sehr groß ist, da im schulischen Bereich der Seminarcharakter durch häufig zu beobachtende gute Vorbereitung einzelner Schüler – mit kleineren Referaten zu Einzelaspekten und -themen – deutlicher hervortritt.

Die SchulKinoWochen von VISION KINO

Die Referenten des IKF bzw. der Murnau-Stiftung agieren mit ihren Programmen zu „Vorbehaltsfilmen" zudem nicht selten im Rahmen der SchulKinoWochen, die federführend von VISION KINO organisiert und durchgeführt werden. Bei den SchulKinoWochen „findet der Unterricht im Kino statt", heißt es auf der Webseite von VISION KINO. Auch Leiter von NS-Gedenkstätten stehen hier als Referenten zur Verfügung und berichten über ihre Arbeit. Für das Frühjahr 2013 ist der Einsatz des „Vorbehaltsfilms" *Ich klage an* (D 1941, Regie: Wolfgang Liebeneiner) im Rahmen der SchulKinoWochen in Baden-Württemberg geplant. Der Film, der auf der Oberfläche am Beispiel einer unheilbar an Multipler Sklerose erkrankten Frau die Problematik der aktiven Sterbehilfe behandelt, diente in der NS-Propaganda der Legitimierung des als „Eutha-

nasie“ bezeichneten nationalsozialistischen Krankenmordes, der sogenannten „Vernichtung lebensunwerten Lebens“. Wie Michael Jahn, Projektleiter der SchulKino-Wochen, und Reinhard Middel von VISION KINO mitteilten, befindet sich VISION KINO gemeinsam mit der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) zurzeit in den Planungen für ein Filmprogramm, das sich mit nationalsozialistischer Propaganda und Rechtsextremismus beschäftigt. Dabei sollen neben einigen anderen Titeln im Rahmen der Frühjahrs-SchulKinoWochen *Jud Süß* und im Herbst auch *Hitlerjunge Quex* zum Einsatz kommen.

Keiner der befragten Mitarbeiter der hier vorgestellten Projekte geht, um in der Sprache des Kinder- und Jugendmedienschutzes zu bleiben, noch von einer „nachhaltig desorientierenden Wirkung“ der Filme aus. Vielmehr scheint allen gemeinsam, die Filme als „Erinnerungsorte“ zu sehen und zu benennen und ihre Veranstaltungen als eine Art „Führung durch den Erinnerungsort“ zu verstehen. Dem DHM ermöglichen die spezifischen Besonderheiten eines Museums, dabei andere Wege zu gehen. Der Erinnerungsort Film wird zum Lernort.

Die Filmwerkstätten des DHM

Das DHM bietet seit 2008 unter dem Titel „Film aus dem Giftschrank“ für die Jahrgangsstufen 11 bis 13 (Sekundarstufe 2, gymnasiale Oberstufe) eine Filmwerkstatt an, in der mit „*Hitlerjunge Quex* und der Spielfilm im Nationalsozialismus“ oder „*Triumph des Willens* und der Dokumentarfilm im Nationalsozialismus“ wahlweise zwei explizite „Propagandafilme“ von den Schülern zusammen gesehen und anschließend in kleineren Arbeitsgruppen unter verschiedenen Gesichtspunkten näher beleuchtet werden. Eine Diskussion am Ende führt die Gruppen und ihre Ergebnisse und Fragen wieder zusammen. Das Angebot wird, etwa 60-mal im Jahr, überwiegend von Grund- und Leistungskursen in den Fächern Geschichte und Deutsch wahrgenommen.

Der Ablauf der etwa sechsstündigen Veranstaltung ist vielschichtig. Vor der Sichtung des Films im Auditorium des DHM gibt es lediglich eine kurze Ansage. Dann wird der Film mithilfe einer 35mm-Kopie in der Kinoprojektion gesehen, um eine möglichst ablenkungsfreie Rezeption zu gewährleisten und ein adäquates Kinoerleben des Films zu ermöglichen. Die Kopien werden vom Bundesarchiv-Filmarchiv dauerhaft für die Filmwerkstatt zur Verfügung gestellt und auch der Rechteinhaber, die Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung, unterstützt das Projekt. Allein das Kinoerlebnis ist bereits für viele Schüler von besonderer Bedeutung, da nicht selten das erste Mal ein Film in Schwarz-Weiß und dann auch noch im Kino gesehen wird. Oft ist es auch eine Erstbegegnung mit einem NS-Film, also einem Film aus dieser Zeit, und nicht mit einem späteren Film darüber.

Im Anschluss an die Sichtung werden erste und unmittelbare Eindrücke zusammengetragen, wobei sich nach Auskunft des Filmhistorikers Philipp Stiasny, der das Konzept zur Filmwerkstatt in Kooperation mit dem damaligen Fachbereich Museumspädagogik (heute Bildung und Vermittlung) und dem Zeughauskino des DHM erarbeitet und zahlreiche Werkstätten durchgeführt hat, hier inhaltliche und gestalterische Aspekte häufig noch vermischen. Überhaupt sei der Wissensstand über Filme und Filmgestaltung, aber auch über die Zeitumstände sehr unterschiedlich und reiche von geringen Grundkenntnissen bis hin zu bereits über Spezialwissen verfügende Schüler, berichtet Stiasny. Moderation sei unerlässlich, wobei grundlegendes Konzept der Filmwerkstatt die zwar angeleitete, aber im Wesentlichen selbstständige Erarbeitung der einzelnen Aufgabenstellung ist. Zu diesem Zweck werden die 15 bis 30 Schüler in sechs Arbeitsgruppen aufgeteilt, in denen sie sich mit Einzelaspekten des Films näher beschäftigen. Drei AGs widmen sich inhaltlichen und dramaturgischen Aspekten (z. B. die Entwicklung des Helden: Wie wird bei *Hitlerjunge Quex* aus dem Arbeitersohn Heini der Hitlerjunge? Oder wie erfolgt die Konfliktlösung: Tod des Hitlerjungen). Die anderen drei AGs beschäftigen sich mit filmgestalterischen Fragen: Mit welchen Mitteln werden Stimmungen erzeugt, Aussagen gemacht oder Entwicklungen erzählt? Dabei arbeiten die Schüler anhand von Filmausschnitten von 1 bis 3 Minuten, die ihnen auf einem Laptop zur Verfügung stehen, selbstständig, lediglich angeleitet durch Fragebögen bzw. Aufgabenstellungen.

Nach diesem ersten Teil der Filmwerkstatt gehen die einzelnen Arbeitsgruppen in die Ausstellungen des DHM: Stichwort: Lernort Museum. Hier geht es nun um die Erarbeitung von Kontextwissen, das auf Fragen, die der Film aufgeworfen hat, Antworten ermöglicht, beispielsweise im Zusammenhang mit *Hitlerjunge Quex* zum Straßenkampf von kommunistischen und nationalsozialistischen Gruppen in der Weimarer Republik, dem zeitgenössischen Frauen- und Jugendbild oder der Darstellung von Einzelaspekten in den Propagandamitteln der Zeit. Im Zentrum stehen dabei weniger die Text- als mehr die ausgestellten Bildquellen. Ziel ist es, den Umgang mit den Exponaten zu erlernen bzw. zu schulen, sie anzusehen, zu beschreiben, sie als Quellen zu begreifen und ein Gespür im Umgang mit ihnen zu entwickeln, eine Art Quellenkritik. Dieser Schritt in die Ausstellung hinein ermöglicht sowohl dem Museum als auch dem Schüler den Bruch mit der klassischen Museumspräsentation. Hierin liegt auch das Besondere dieser Form der Filmwerkstatt, in der medienpädagogische Konzepte mit museumspädagogischen verbunden sind. Im dritten Werkstattkomplex erstellen die einzelnen Arbeitsgruppen eine kleine Präsentation von 5 bis 10 Minuten, in der sie dann vor allen Werkstattteilnehmern anhand der

Filmausschnitte und unter Einbindung der Ausstellungsexponate ihre Antworten, Erkenntnisse und Einschätzungen vorstellen. Hier nun werden die Ergebnisse zusammengeführt und der Film in seiner Gesamtheit, seinen zentralen Momenten sowie Normsetzungen eingeschätzt.

Wenn es funktioniert – und die Erfahrungen scheinen dafür zu sprechen, die Diskussionsbereitschaft ist groß, das Feedback sowohl von Schülern als auch Lehrern ist gut und wird über Fragebögen erbeten –, ist der Erkenntnisgewinn für die einzelnen Teilnehmer groß und geht über den eigentlichen historischen Wissenszuwachs hinaus: Abstrakte Begrifflichkeiten wie beispielsweise „Propaganda" bekommen eine konkrete Ausgestaltung, Filmbilder und -inhalte können mit den kennengelernten analytischen Mitteln künftig besser als zuvor abstrahiert und in andere Zusammenhänge gestellt werden, die Verbindung mit den Museumsexponaten enthebt diese ihrer musealen Präsentation und macht sie anderweitig erfahr- und vor allem nutzbar.

Am Ende wird nicht selten auch die Gretchenfrage nach der Verfügbarkeit des Films gestellt, die überwiegend im Sinne der Werkstatt und argumentativ beantwortet wird, was ebenfalls für diese Art des Umgangs mit diesen Filmen spricht.

Nimmt man diese Projekte und Initiativen zusammen, ergibt sich zudem noch ein interessantes Bild. Der restriktive Umgang mit den „Vorbehaltsfilmen" führt keineswegs zum Verschwinden der Filme.[3] Sie sind da und werden eingesetzt. Dabei ergeben die Umstände, dass im Laufe der letzten Jahre wohl mehr Schüler, also Kinder und Jugendliche, einige dieser Filme gesehen haben als Erwachsene.

Dass man beim Einsatz von „Vorbehaltsfilmen" den Kinder- und Jugendmedienschutz im klassischen Sinn nicht außer Acht lassen darf, zeigen Erfahrungen, von denen die Befragten berichten. So sind beispielsweise die Vergewaltigungs- und die Suizidproblematik in *Jud Süß* oder der Tod des HJ-Jungen Heini in *Hitlerjunge Quex* trotz der zahlreichen Distanzierungs- und Relativierungsangebote, die die Filme und die besondere Form der Präsentation machen, durchaus geeignet, Kinder und Jugendliche – *Jud Süß* wird beispielsweise in Nordrhein-Westfalen vor 13- bis 14-Jährigen eingesetzt – zu ängstigen. Damit wird der „Vorbehaltsfilm" doch wieder zu einer Sache des Kinder- und Jugendmedienschutzes.

3
Derzeit arbeitet Felix Moeller an einem Dokumentarfilm über die Problematik der "Vorbehaltsfilme". Moeller hat Filmhistoriker und Entscheidungsträger, aber auch das Publikum nach der eigenen Meinung befragt. In Paris wurde für die Dokumentation – erstmals nach 1945 – eine größere öffentliche Vorführung des in Frankreich bis heute eigentlich verbotenen *Jud Süß* ermöglicht und zusammen mit Gymnasiasten und überlebenden Opfern des Holocaust seine Wirkungsmächtigkeit diskutiert. Ähnliche Veranstaltungen fanden in Israel und England statt. Moeller beleuchtet damit auch die für den in Deutschland öffentlich praktizierten restriktiven Umgang mit diesen Filmen bedeutsame, wenn nicht gar grundlegende Auslandsperspektive näher. Die Fertigstellung ist für Mitte 2013 angekündigt. Geplant sind der Einsatz im Kino sowie Ausstrahlungen auf arte und dem rbb.

Weitere Informationen:

Institut für Kino und Filmkultur e. V. (IKF)
Ansprechpartner:
Michael M. Kleinschmidt, Horst Walther
Abrufbar unter: http://www.film-kultur.de/projekte.html

VISION KINO
Ansprechpartner:
Michael Jahn
Abrufbar unter: http://www.visionkino.de

Deutsches Historisches Museum (DHM)
Ansprechpartner:
Stefan Bresky, Brigitte Vogel
Abrufbar unter: http://www.dhm.de/ausstellungen/museumspaedagogik/staendige-ausstellung/lehrer.html

Nils Brinkmann ist Hauptamtlicher Prüfer bei der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) und Prüfer bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK).

Matthias Struch ist Filmhistoriker am Filmmuseum Potsdam und Hauptamtlicher Prüfer bei der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF).

Andreas Bareiß

Urheberrecht galt lange Zeit als Rechtsgebiet, das ausschließlich für Künstler, Schriftsteller, Filmschaffende und andere Kreative praktische Bedeutung hatte. Mit der digitalen Revolution und der Verbreitung des Internets sind Fragen des Urheberrechts zu jedermanns Fragen geworden, die von einer breiten Öffentlichkeit diskutiert werden. Während die einen eine Anpassung des Urheberrechts an tatsächlich oder vermeintlich bestehende Bedürfnisse der digitalen Gesellschaft fordern und das Urheberrecht durch Einführung einer „Kulturflatrate" zu beschränken suchen, setzten andere derartige Vorschläge mit einem Ruf nach Enteignung aller Kreativen gleich und fordern einen verschärften Schutz geistiger Schutzrechte – auch und gerade im digitalen Umfeld.

Ad ACTA

Über Inhalt und Scheitern eines Abkommens

Die Debatte um geistige Schutzrechte

Auch in anderen Bereichen des sogenannten Immaterialgüterrechts, z. B. dem Marken- und Patentrecht, werden hitzige Debatten über Inhalt und Schranken geistiger Schutzrechte geführt. Es geht um den Schutz gentechnisch modifizierten Saatgutes, Generika lebenswichtiger Medikamente und im Kern stets um die Frage, wessen Interesse überwiegt: jenes der Rechteinhaber an einem möglichst umfassenden Genuss des geistigen Eigentums oder jenes der Allgemeinheit an einem möglichst ungehinderten Zugang zu geschützten Werken, Produkten und Dienstleistungen.

Ihren vorläufigen Höhepunkt erreichte die Debatte um geistige Schutzrechte im Zusammenhang mit dem Anti-Counterfeiting Trade Agreement – kurz ACTA. Eindringlich warnten Gegner des Abkommens vor dessen Folgen. Von Beschränkung der Bürgerrechte, Verletzung rechtsstaatlicher Grundsätze, Urheber-Unrecht, einseitiger Durchsetzung von Kapitalinteressen und Zensur im Internet war die Rede. Über Onlinepetitionen machte die Internetgemeinde gegen die Ratifizierung des Abkommens mobil und auf den Straßen Europas versammelten sich Zehntausende, um gegen die Ratifizierung zu demonstrieren. Selten sind einem völkerrechtlichen Abkommen derartige Protestwellen entgegengeschlagen. Sie blieben nicht ohne Erfolg.

Eine Mischung aus berechtigter Kritik, Gerüchten und Polemik führte schließlich dazu, dass das Europäische Parlament im Juli 2012 mit sehr deutlicher Mehrheit gegen die Ratifizierung des Abkommens votierte. Damit kann und wird das Abkommen für die Europäische Union und ihre Mitgliedstaaten nicht in Kraft treten. Die Gegner des ACTA verbuchen dessen Verhinderung als demokratischen Erfolg. Doch was genau wurde verhindert? Was war Gegenstand des Abkommens? Und wie geht es nun weiter?

Gegenstand und Regelungen des ACTA

Das ACTA ist ein multilaterales Völkerrechtsabkommen, das zwischen 2006 und 2011 von der Europäischen Union (EU), den USA und elf weiteren Staaten ausgehandelt wurde. Die Verhandlungsleitung oblag Japan. Erklärtes Ziel des ACTA ist eine verbesserte Durchsetzung geistiger Schutzrechte. Die Verbreitung nachgeahmter und unerlaubt hergestellter Waren und Dienstleistungen soll verhindert, die internationale Zusammenarbeit der Vertragsparteien zu diesem Zweck verstärkt werden. Dabei normiert das ACTA weder selbst geistige Schutzrechte, noch enthält es Regeln über deren Voraussetzungen oder Umfang. Das ACTA betrifft einzig die *Durchsetzung* von Immaterialgüterrechten, also die Frage, auf welche Weise nach nationalem Recht bestehende Rechte geschützt und Rechteinhaber die Verletzung geistiger Schutzrechte gerichtlich und in sonstiger Weise geltend machen können. Die Frage, ob überhaupt eine Schutzrechtsverletzung vorliegt, bleibt von dem Abkommen unberührt. Bei alledem soll das ACTA bereits bestehende Verträge wie z. B. das Übereinkommen über handelsbezogene Aspekte der Rechte am geistigen Eigentum (TRIPS) ergänzen.

Allgemeine Pflichten der Vertragsparteien

Zur Erreichung seiner Ziele normiert das ACTA für die Vertragsstaaten zunächst die allgemeine Pflicht, das Abkommen in geltendes nationales Recht umzusetzen. Auf welche Weise

»Erklärtes Ziel des ACTA ist eine verbesserte Durchsetzung geistiger Schutzrechte.«

dies geschieht, bleibt den Vertragsstaaten überlassen. Zudem ist jeder Vertragsstaat allgemein verpflichtet, im nationalen Recht Verfahren bereitzustellen, die einen wirksamen Schutz geistigen Eigentums ermöglichen.

Maßnahmen im Zivil- und Zivilprozessrecht

Jeder Vertragsstaat soll nach dem ACTA zur Durchsetzung von Rechten des geistigen Eigentums zivilrechtliche Verfahren zur Verfügung stellen. Das ACTA fordert die Möglichkeit von Schutzrechtsverwarnungen (sogenannte Abmahnungen), die gerichtliche Geltendmachung von Unterlassungs- und Schadensersatzansprüchen wegen Verletzung von Immaterialgüterrechten, die Möglichkeit, imitierte Produkte zu vernichten und zur Wahrung der Rechte der Rechtsinhaber einstweilige Verfügungen zu erlassen. Dies alles sind Maßnahmen, die nach deutschem Recht bereits heute bestehen. Zu einer Änderung der Rechtslage hätte die Umsetzung des ACTA insoweit nicht geführt.

Zollmaßnahmen

Weiter verpflichtet das ACTA die Vertragsstaaten, Zollkontrollen zur Aufdeckung von rechtsverletzenden Warensendungen zu ermöglichen, wobei derartige Kontrollen auch für kleine Sendungen durchgeführt, private Sendungen aber ausgenommen werden können. Auch sollen Verfahren eingeführt werden, die es den nationalen Zollbehörden ermöglichen, verdächtige Waren zurückzuhalten. Dies soll nicht nur für die Ein- und Ausfuhr von Waren gelten, sondern auch für den Transitverkehr. Wie bereits die zivilrechtlichen Maßnahmen, so entsprechen auch die Zollmaßnahmen jenen, die die Bundesrepublik und andere Mitgliedstaaten der EU heute schon vollstrecken.

Strafrechtliche Maßnahmen

Für Fälle vorsätzlicher Nachahmung von Markenwaren oder vorsätzlicher unerlaubter Herstellung urheberrechtlich oder durch verwandte Schutzrechte geschützter Waren in gewerblichem Ausmaß verpflichtet das ACTA Vertragsstaaten dazu, Strafverfahren und Strafen vorzusehen. Die zu verhängenden Haft- und Geldstrafen sollen nach dem ACTA in ihrer Höhe derart bestimmt sein, dass sie vor künftigen Rechtsverletzungen abschrecken. Wie hoch der Strafrahmen konkret anzusetzen ist, bleibt den Nationalstaaten überlassen. Da Inhalt und Umfang der Schutzrechte vom ACTA nicht definiert werden, legen zudem ausschließlich die Nationalstaaten fest, ob überhaupt eine strafrechtsbewehrte Schutzrechtsverletzung vorliegt. Auch durch diese Vorgaben zu Strafmaßnahmen würde sich die deutsche Rechtslage nicht ändern. Die §§ 106, 108 des Urheberrechtsgesetzes sowie § 143 des Markenrechtsgesetzes enthalten bereits heute entsprechende Strafvorschriften für Rechtsverletzungen in gewerblichem Ausmaß.

Durchsetzung des geistigen Eigentums im digitalen Umfeld

Besonders im Visier der Öffentlichkeit standen die Vorgaben des ACTA zur Durchsetzung des geistigen Eigentums im digitalen Umfeld. Befürchtet wurde vor allem, dass das ACTA die Nationalstaaten zur Durchsetzung von Urheberrechtsverstößen im Internet zur Einrichtung von Internetzugangssperren oder Internetin-

»Der Erfolg der ACTA-Gegner dürfte jedoch nur ein Etappensieg sein.«

haltssperren verpflichte. Internetdiensteanbieter – so die Befürchtung – müssten künftig die Kommunikation ihrer Kunden überwachen und im Falle von Urheberrechtsverstößen gegebenenfalls den Internetzugang sperren oder die Weitergabe von Informationen verhindern.

Tatsächlich waren im ersten, noch nicht öffentlichen Entwurf des ACTA Vorgaben zu Sperrungsmechanismen enthalten. Die offizielle Endfassung des Vertragstextes sieht Derartiges nicht mehr vor. Wozu das ACTA Vertragsparteien jedoch verpflichtet, ist, für geistige Schutzrechte im digitalen Umfeld, d. h. „online", grundsätzlich denselben Rechtsschutz zu gewährleisten wie in der realen Welt, also „offline". Dies betrifft insbesondere Eilverfahren zur Verhinderung von Verletzungshandlungen und Rechtsbehelfe zur Abschreckung von weiteren Verletzungshandlungen – und damit Maßnahmen, die in der Bundesrepublik und anderen Mitgliedstaaten der EU bereits heute ergriffen werden können.

Geheimdiplomatie und Formulierungsschwächen

Die am ACTA geäußerte Kritik war – über die bereits eingangs erwähnten Aspekte hinaus – vielfältig. Bemängelt wurde bereits die Art und Weise seines Zustandekommens. Die Verhandlungen wurden hinter verschlossenen Türen geführt und Entwurfstexte über lange Zeit nicht veröffentlicht. Tatsächlich ist es nicht unüblich, dass diplomatische Verhandlungen unter Ausschluss der Öffentlichkeit geführt werden – auch über einen längeren Zeitraum hinweg. Der Druck der Öffentlichkeit und der Medien kann eine erhebliche Belastung für offene Gespräche und die Suche nach echten Kompromissen darstellen. Die strenge Geheimhaltung der Verhandlungen zum ACTA und ihrer Ergebnisse, über die zunächst nicht einmal das EU-Parlament oder die nationalen Parlamente hinreichend informiert wurden, drängte dann aber doch den Verdacht auf, man hecke in Hinterzimmern etwas aus, von dem die Öffentlichkeit zunächst nichts erfahren dürfe. Diese Informationspolitik bildete letztlich auch den Nährboden für Gerüchte über Inhalt und Auswirkungen des ACTA, die dem Abkommen schließlich zum Verhängnis wurden.

Auch wurde kritisiert, der Vertragstext sei in seiner finalen Fassung sehr offen formuliert und lasse zugunsten der Rechteinhaber unverhältnismäßig viel Interpretationsfreiraum. Tatsächlich dürften die im ACTA gewählten Formulierungen für sich genommen weniger Ausdruck einer bösen Absicht als vielmehr dem Sachzwang geschuldet sein, sich trotz unterschiedlicher Auffassungen über Details auf einen gemeinsamen Text zu einigen. Auffällig ist dann aber doch, dass noch wesentlich allgemeiner als die zum Schutz geistiger Schutzrechte zu ergreifenden Maßnahmen und Verfahren all jene Aspekte formuliert wurden, die dem Schutz der Rechte und Interessen der Allgemeinheit dienen – etwa der Grundsatz der freien Meinungsäußerung, der Datenschutz oder der Schutz der Privatsphäre.

Aus ACTA wird CETA

Von allen Verhandlungsparteien hat bisher lediglich Japan das ACTA ratifiziert, und es ist unwahrscheinlich, dass nach der Ablehnung des Abkommens durch das EU-Parlament

»Statt sich in diplomatischen Hinterzimmern zu verstecken, sollten jene, die für starke geistige Schutzrechte eintreten, ihre Argumente frühzeitig, offen und selbstbewusst kommunizieren.«

noch weitere Staaten das ACTA ratifizieren. Damit dürfte das ACTA endgültig gescheitert sein. Als Erfolg verbuchen können dies all jene, die sich für eine grundlegende Neuausrichtung des Urheberrechts und sonstiger geistiger Schutzrechte aussprechen. Denn wenngleich das ACTA in der Bundesrepublik und anderen Staaten der EU zu keiner Änderung der Rechtslage geführt hätte, eine Verfestigung des Status quo hätte das Abkommen bewirkt.

Der Erfolg der ACTA-Gegner dürfte jedoch nur ein Etappensieg sein. Die Arbeiten zu weiteren Rechtsakten, die eine vergleichbare Zielsetzung wie das ACTA verfolgen, sind bereits in vollem Gange. So verhandelt z. B. die EU mit Kanada das „Canada-EU Comprehensive Economic and Trade Agreement" (CETA), das zum Schutz geistigen Eigentums praktisch wortidentische Bestimmungen wie das ACTA enthalten soll. Auch ist davon auszugehen, dass im Rahmen der anstehenden Novellierung der Richtlinie 2004/48/EG zur Durchsetzung der Rechte des geistigen Eigentums (sogenannte „Enforcement-Richtlinie") auch Ansätze aus dem gescheiterten ACTA aufgenommen werden.

Das Scheitern ist hausgemacht

Die Debatte über die Zukunft geistiger Schutzrechte und deren Durchsetzung muss bei diesen und anderen Harmonisierungsvorhaben transparenter geführt werden, als es im Zusammenhang mit dem ACTA der Fall war. Statt sich in diplomatischen Hinterzimmern zu verstecken, sollten jene, die für starke geistige Schutzrechte eintreten, ihre Argumente frühzeitig, offen und selbstbewusst kommunizieren: Marken- und Produktpiraterie sind ebenso wie Urheberrechtsverletzungen im Internet ein globales Problem, hinter dem nicht selten Strukturen organisierter Kriminalität stehen. Der volkswirtschaftliche Schaden ist immens, im Falle gefälschter Medikamente kann Produktpiraterie auch lebensgefährlich sein. Die Lösung des Problems erfordert eine internationale Koordination und die Schaffung einheitlicher Standards, die auch die Interessen der Allgemeinheit berücksichtigen. Hierzu hätte das ACTA ein wichtiger Beitrag sein können. Wegen einer falschen und unzeitgemäßen Informationspolitik und dem nur zaghaften Bekenntnis zu Rechtsstaatlichkeit und Bürgerrechten ist das Scheitern hausgemacht.

Andreas Bareiß arbeitet als Rechtsanwalt in Berlin mit dem Tätigkeitsschwerpunkt im Urheber-, Film- und Presserecht. Er ist Lehrbeauftragter an der Juristischen Fakultät der Europa-Universität Viadrina für den Bereich „Medienrecht".

Literatur

Inhalt:

Wolfgang Seufert/Hardy Gundlach: **98**
Medienregulierung in Deutschland. Ziele, Konzepte, Maßnahmen. Lehr- und Handbuch
Lothar Mikos

Werner Faulstich: **100**
Die Mediengeschichte des 20. Jahrhunderts
Hans-Dieter Kübler

Judith Ackermann: **101**
Gemeinschaftliches Computerspielen auf LAN-Partys. Kommunikation, Medienaneignung, Gruppendynamiken
Susanne Eichner

Claudia Equit: **102**
Gewaltkarrieren von Mädchen. Der „Kampf um Anerkennung" in biografischen Lebensverläufen
Susanne Bergmann

Thomas Macho: **103**
Vorbilder
Beatrix Fischer

Raphael Spielmann: **104**
Filmbildung! Traditionen – Modelle – Perspektiven
Lothar Mikos

Thomas Kupser/Ida Pöttinger (Hrsg.): **105**
Mediale Brücken. Generationen im Dialog durch aktive Medienarbeit
Klaus-Dieter Felsmann

Kurzbesprechungen, Teil I **106**

Kurzbesprechungen, Teil II **107**

Elizabeth Prommer: **108**
Fernsehgeschmack, Lebensstil und Comedy. Eine handlungstheoretische Analyse
Gerd Hallenberger

Medienregulierung in Deutschland

Deutschland gilt als überreguliertes Medienland mit einem undurchsichtigen Regulierungsdschungel. Für Nichtjuristen sind die vielfältigen Gesetze und Institutionen kaum zu durchschauen. Mit ihrem Lehr- und Handbuch wollen die Autoren nun Abhilfe schaffen. Das richtet sich eben an die Nichtjuristen und an Studierende der Kommunikations- und Medienwissenschaft. In ihrem Vorwort betonen sie: „Das vorliegende Buch soll sowohl eine verständliche umfassende Darstellung der aktuellen Maßnahmen zur Medienregulierung in Deutschland bieten, als auch die jeweils dahinter stehenden Regulierungsziele und -konzepte darstellen" (S. 5). Dem folgt zu Beginn des Bandes ein siebenseitiges Abkürzungsverzeichnis, das an dieser Stelle eher verwirrt, als zu einer klaren Darstellung beizutragen. Dennoch erweist es sich im Verlauf der weiteren Lektüre als hilfreich.

Wolfgang Seufert und Hardy Gundlach, beide Professoren für Kommunikationswissenschaft bzw. Medienökonomie, haben das Buch in drei Teile untergliedert: 1) Regulierungsziele und -konzepte (Teil A), 2) Regulierung der Medien in Deutschland (Teil B), 3) ein umfangreicher Anhang, der neben Lösungshinweisen zu den Übungen für Studierende eine Übersicht zum Medienrecht sowie zu den Organisationsstrukturen wesentlicher Institutionen der Medienregulierung liefert.

Im ersten Kapitel stellen die Autoren zunächst die verschiedenen in der Wissenschaft diskutierten Regulierungskonzepte dar, um dann selbst einen weit gefassten Regulierungsbegriff vorzulegen, der sich am Governance-Begriff aus der Politikwissenschaft orientiert: „Unter Medienregulierung werden im Folgenden alle Maßnahmen des Staates zur gezielten Beeinflussung des Medienangebots und des Medienkonsums verstanden, einschließlich aller medienspezifischen finanziellen Anreizsysteme (z. B. der Filmförderung). Außer rein hoheitlichen Regulierungsinstitutionen werden zudem auch institutionelle Organisationen der Ko-Regulierung in die Betrachtung einbezogen, d. h. Selbstregulierungsinstitutionen, die auf gesetzlicher Grundlage (z. B. im Rahmen des Jugendschutzes) in die Medienregulierung einbezogen sind" (S. 45). Daher mag es die *tv diskurs*-Leser beruhigen, dass auch die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) Erwähnung findet. Am Beispiel der Darstellung der FSF lassen sich zwei Mängel der Publikation verdeutlichen. So gibt es auf Seite 198 eine Abbildung mit einer Übersicht über Rechtsgrundlagen und Zuständigkeiten der Institutionen des Jugendschutzes in Deutschland, in der die FSF auftaucht. Warum sie im folgenden Text im Gegensatz zur Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) und Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) keine Erwähnung findet, erschließt sich ebenso wenig wie die Tatsache, dass diese allgemeine Überblickstabelle in einem Kapitel zur Regulierung nicht aktueller Trägermedien auftaucht. Im Kapitel über die Rundfunkregulierung folgt dann neben der Darstellung der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) auch eine der FSF (vgl. S. 249 f.). Sie ist zwar verständlich geschrieben, warum aber in einem Buch, das im Jahr 2012 erschienen ist,

Prüfstatistiken von 2006 und 2005 beschrieben werden, bleibt das Geheimnis der Autoren.

Neben der Darstellung der einzelnen Regulierungen und ihrer Institutionen gibt es in dem Band zwei wichtige Kapitel, die darüber hinausgehen. Das eine behandelt die „Medienregulierung im Spannungsfeld zwischen kommunikationspolitischen und wirtschaftspolitischen Zielsystemen“ (S. 159 ff.). Die gegensätzlichen Positionen werden verständlich dargestellt und bewertet. So heißt es: „Eine Position, die die Entscheidung über die inhaltliche Ausdifferenzierung und Qualität des Medienangebots weitgehend den Marktkräften überlassen will, überschreitet deshalb teilweise die von der Verfassung gezogenen rechtlichen Grenzen“ (S. 160). Das andere Kapitel bietet einen Ausblick auf die „Perspektiven der Medienregulierung“ (S. 412 ff.). Grundsätzlich sehen die Autoren hier Änderungsbedarf, zum einen „durch Inkohärenzen der deutschen Medienregulierung“ (S. 414 ff.), zum anderen „durch den aktuellen Wandel der Medienmärkte“ (S. 418 ff.). Dabei sind nach Auffassung der Autoren eine Reihe von Grundsatzentscheidungen zu treffen, z. B. die Frage, ob staatliche Regulierung sinnvoll ist oder eben doch Ko- und Selbstregulierung, oder die Frage, ob es eine medienübergreifende Regulierung geben sollte oder doch eine medienspezifische, oder die Frage, ob es nationale oder supranationale Regulierungen geben sollte. Allerdings darf an dieser Stelle die Anmerkung gemacht werden, ob diese Grundsatzentscheidungen wirklich getroffen werden müssen. Schließlich könnte es auch eine integrative Regulierung geben, bei der ein staatlicher Rahmen vorgegeben ist, innerhalb dessen es zu einer Ko- und Selbstregulierung kommt. Außerdem wird die Frage nach einer nationalen oder supranationalen Regulierung nicht einfach zu beantworten sein, so lange nicht politische Zuständigkeiten verändert werden. Eine supranationale Rundfunkregulierung scheint angesichts der Globalisierung der Medienmärkte sinnvoll zu sein, doch soll sie sich auf die EU beschränken oder auch darüber hinausgehen? Wie sollen die Bundesländer dazu bewegt werden, wenn sie an ihren traditionellen Vorstellungen für den Rundfunkänderungsstaatsvertrag festhalten? Die Autoren stellen entsprechend auch zu Recht fest: „Die Globalisierung der Märkte für Telemedien führt häufig zur Forderung nach einer supranationalen Medienregulierung, wobei die Durchsetzungsmöglichkeiten für international einheitliche Regeln selbst innerhalb der EU allerdings wenig realistisch sind, da die nationalen Regulierungskonzeptionen und Rechtstraditionen zu unterschiedlich sind“ (S. 425). Es wird daher eher um internationale Kooperationen bei spezifischen Regulierungen gehen als um einen einheitlichen Regulierungsrahmen. Im Übrigen erleben nicht nur die Telemärkte eine Globalisierung, sondern auch die Rundfunk- und Printmärkte, die nicht zu den Telemedien zählen.

Die Autoren sind ihrem Ziel einer verständlichen Darstellung der Medienregulierung in Deutschland weitgehend nahegekommen. Einige Probleme bzw. Herausforderungen werden leider nicht angesprochen. Im Kapitel über den aktuellen Wandel der Medienmärkte geht es z. B. nur um Telemedien bzw. das Internet. Damit fällt der Wandel der traditionellen Medienmärkte herunter, und so stellt sich für die Autoren an dieser Stelle gar nicht die Frage, ob der Rundfunk-Begriff noch zeitgemäß ist – und mit ihm eine Rundfunkregulierung. Abgesehen von den angesprochenen Mängeln bietet der Band eine übersichtliche Darstellung der Medienregulierungslandschaft in Deutschland. Ein übersichtlicher Aufbau, der Anhang und ein Index erleichtern die Suche nach spezifischen Informationen. Für alle, die sich schon immer gefragt haben, wie die Medienregulierung in Deutschland funktioniert, ist dieser Band ein unverzichtbares Nachschlagewerk.

Prof. Dr. Lothar Mikos

Wolfgang Seufert/Hardy Gundlach: *Medienregulierung in Deutschland. Ziele, Konzepte, Maßnahmen. Lehr- und Handbuch*. Baden-Baden 2012: Nomos. 534 Seiten, 44,00 Euro

Werner Faulstich:
Die Mediengeschichte des 20. Jahrhunderts.
München 2012: Wilhelm Fink Verlag.
461 Seiten, 49,90 Euro

Mediengeschichte

Mit diesem sechsten Band vollendet der (ehemalige) Lüneburger Medienwissenschaftler seine ebenso imponierende wie ergiebige Mediengeschichte seit den Anfängen der Menschheit bis zum 20. Jahrhundert. Kein anderer Medienwissenschaftler der ersten Stunde, der Faulstich zweifelsohne mit der immensen Vielzahl und imponierenden Breite seiner Publikationen ist, hat es gewagt und geschafft, ein solch ambitioniertes Werk vorzulegen, gewissermaßen sein opus magnum, das bislang offenbar viel zu wenig gewürdigt wird. Womöglich haben dazu auch recht eigenwillige Sichtweisen und terminologische Setzungen von Faulstich beigetragen, die anerkannte Mainstreams der Fachdisziplin unterlaufen und den Leser aufrütteln. Da sie zudem recht dezidiert ausfallen, muss man sich mit ihnen gründlich auseinandersetzen: Konsequent – seit seinem ersten medienwissenschaftlichen Wörterbuch (1979) – vertritt Faulstich etwa seinen ungewohnt breiten Medien-Begriff, der Medien schon in der menschlichen Urgeschichte annimmt, also etwa 3000 v. Chr. – als von ihm so (nicht ganz glücklich) bezeichneten „Menschmedien“ – und die Frau (oder das Matriarchat) als erstes Medium apostrophiert (*Das Medium als Kult*, 1997). Allerdings passt dazu nicht ganz seine von U. Saxer übernommene, allgemeine Mediendefinition, die eher systemtheoretisch-technisch ausfällt und sich auf die Industriegesellschaft bezieht, zumal Faulstich wiederholt normative Komponenten – etwa bei der Fixierung von Epochen – einfließen lässt.

Beides begegnet einem auch in diesem Band, wiederum eine epochenspezifische Betrachtung der Entwicklung sogenannter Einzelmedien (-produkte) wie Buch, Blatt, Brief, Heft, Plakat, Zeitung, Zeitschrift, Fotografie, Film, Radio, Telefon, Schallplatte, Fernsehen, Computer jeweils mit einer kurzen Übersicht am Ende: Sie lässt Faulstich mit dem Aplomb beginnen, am Beginn des 20. Jahrhunderts vollziehe sich das „Ende des Theaters als Medium“ zusammen mit dem aller anderen „Menschmedien oder Primärmedien“. Denn in der Konkurrenz mit den aufkommenden technischen Medien werde das Theater entfunktionalisiert, weithin ästhetisiert und habe dadurch seine beiden zentralen Intentionen, nämlich Katharsis und Sozialregulation, eingebüßt. Doch ganz überzeugt diese These nicht, zumal wenig später die unzähligen politisch und sozial relevanten Spielarten des Theaters, die es gerade während turbulenter Phasen (z. B. als rebellisch-diskursives in der Weimarer und in der Nachkriegszeit, als subversives im Nationalsozialismus und in der DDR) hervorbrachte, allerdings nur summarisch aufgeführt werden. Hingegen räumt Faulstich dem „Alltagsmedium Blatt“ (das so in keiner anderen medienwissenschaftlichen Abhandlung vorkommt) erhebliche Relevanz und entsprechenden Raum ein. Darunter subsumiert er freilich ganz unterschiedliche Versionen, den Bierdeckel ebenso wie die Briefmarke, den Geldschein wie die Gebrauchsanweisung, das Flugblatt wie den Werbezettel.
Auch die zeitliche Einteilung des 20. Jahrhunderts wird nur knapp begründet: Die Phase von 1900 bis 1914 lässt sich akzeptieren, obwohl sonst die Jahrhundertwende kaum als Zäsur gilt. Warum der Erste Weltkrieg eine eigene Epoche darstellt, bleibt – bis auf massive Zensurmaßnahmen – ungeklärt, zumal sie Faulstich in seinem nächsten Kapitel unterläuft. Die 1920er-Jahre, der Nationalsozialismus, die Nachkriegszeit, die 1960er- und 1970er-, die 1980er-Jahre – sie lassen sich so postulieren; die 1990er-Jahre mit dem Ende zur Jahrhundertwende, in denen außerdem das Buch seinen „langsamen Niedergang“ erfährt, schwerlich. Dem Fernsehen bescheinigt Faulstich infolge seiner Kommerzialisierung schon in den 1980er-Jahren publizistische Funktionsverluste. Der abschließende Ausblick auf das 21. Jahrhundert prognostiziert insgesamt massive Verdrängungstendenzen für die Printmedien: Aufstieg und Niedergang konturieren mithin Faulstichs Geschichtsbild, obwohl die Disziplin sonst eher vom sukzessiven Funktionswandel unter den Medien ausgeht.
Aber diese Einwände schmälern gewiss nicht Faulstichs überragende Fähigkeit und wissenschaftliche Kompetenz, Mediengeschichte in all ihren auch wenig bekannten Facetten souverän und zudem mit vielen originalen Quellen und Fotos darzustellen, die riesige Forschungsliteratur zu verarbeiten, neue Aspekte und Medien aufzuspüren und immer wieder alles in die für ihn relevanten Kategorien einzuordnen. Damit hat er für jeden medial-geschichtlich Interessierten ein grandioses, historiografisches Panorama mit breitem kulturgeschichtlichem Fundus vorgelegt, das bislang nicht nur in der deutschen Medienwissenschaft einmalig ist.

Prof. Dr. Hans-Dieter Kübler

Computerspielen auf LAN-Partys

Jugendliche, die sich zum gemeinschaftlichen Computerspielen auf LAN-Partys treffen, kommunizieren nahezu ununterbrochen. Dabei werden nicht nur das konkrete Spiel betreffende Aspekte behandelt: Vom Gespräch über Spieltaktiken, dem Aushandeln neuer Spielregeln über Privatgespräche und die Pizzabestellung unterhalten sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ca. 99 % der verfügbaren Zeit miteinander. Das hat Judith Ackermann in einer experimentellen Studie mit drei Gruppen Jugendlicher herausgefunden und widerlegt damit gründlich das Vorurteil des isolierten, vereinsamten Computerspielers. Daneben steht in der Studie besonders die Funktion von Kommunikation als Aneignungsprozess im Fokus des Interesses.

In einer quantitativen Themenfrequenzanalyse wurden die Themen kategorisiert, die von den Jugendlichen verhandelt werden (z. B. „spielimmanent", „Datenaustausch", „ohne Situationsbezug" oder „Spielrückschau"). Mithilfe der ethnomethodologischen Konversationsanalyse wurden die Kommunikationsaktivitäten zudem auch qualitativ analysiert. So entsteht ein differenziertes Bild der vielschichtigen Kommunikation, die den Computerspielprozess – sowohl face-to-face als auch medial vermittelt – begleitet. Eine wichtige Besonderheit ist dabei zweifelsohne, dass bei LAN-Partys besonders in der prämedialen Phase, also bevor das Spiel überhaupt beginnen kann, „organisierende Sprechhandlungen" (S. 325) gefordert sind. Die Jugendlichen müssen nicht nur den Aufbau der Technik bewältigen, sie müssen sich darüber hinaus auf die Spielauswahl und die gemeinschaftlichen Spielregeln einigen, sie nehmen also „medienverändernde" und „medienerklärende Sprechhandlungen" (S. 326) vor. Dabei kommt es zu verschiedenen gruppendynamischen Prozessen, die bereits etablierte Gruppenstrukturen aufbrechen und so ein integratives Potenzial entfalten können. Dies zeigte sich beispielsweise anhand von zwei unerfahrenen Spielerinnen, die zufällig eine Spielsequenz als Gruppenbeste meisterten und von den erfahreneren Spielerinnen gelobt wurden. Im weiteren Verlauf wurde ihnen nun ein Expertenstatus zugesprochen, der sie vom „Außenseiterstatus" in die Mitte der Gruppe transportierte.

Durch die Anordnung der Studie lassen sich auch geschlechtsspezifische Unterschiede erfassen. Um dem Umstand der männlich dominierten LAN-Szene Rechnung zu tragen, wurden die Jugendlichen in eine männliche, eine weibliche und eine gemischte Gruppe aufgeteilt. Bekannte Geschlechterstereotype finden hier ihre Bestätigung – beispielsweise holen sich die Jungen bei technischen Problemen keine Hilfe, während dies von den Mädchen bereits im Vorfeld mitgedacht wird; auch werden Jungen allgemein als technikkompetenter eingeschätzt als Mädchen. Innerhalb der gemischten Gruppe ließ sich zudem beobachten, dass Mädchen die Hilfe der Jungen gerne in Anspruch nehmen und diesen so zu einer gesteigerten Selbsteinschätzung ihrer Technikkompetenz verhelfen, während sie selbst ihr Technik-*Know-how* nicht erweitern. In der reinen Mädchengruppe hingegen fanden die Mädchen eigenständig Lösungen der technischen Probleme. Interessant sind jedoch vor allem die unerwarteten Beobachtungen. So stellt die Autorin mithilfe der Konversationsanalyse fest, dass sich die Jungen in ihrem Kommunikationsstil eher den Mädchen anpassten, diese also den Gesprächsstil dominierten, was der Annahme der etablierten Arbeitsteilung von Kommunikation und der Orientierung an der männlichen Norm (vgl. S. 150 ff.) widerspricht.

Über die konkreten Ergebnisse der Studie hinaus ist auch der umfangreiche Theorieteil hervorzuheben. Die Autorin nähert sich über eine phänomenologische Betrachtung des Spiels und die eingehende Betrachtung von Kommunikation ihrem Untersuchungsgegenstand – der Kommunikation auf LAN-Partys – an. Detailliert werden dabei verschiedene Spielsituationen und Nutzungsformen, Jugendsprache, die sprachliche Konstruktion von Geschlecht oder das Konzept der Aneignung ausgearbeitet. Dadurch gewinnen die anschließenden Beobachtungen an Gehalt. Wenn auch das Fazit nicht mehr alle vorher aufgezeigten Hinweise aufgreift, tut dies der Argumentation keinen Abbruch, und der Autorin gelingt eine differenzierte Betrachtung von Computerspielaneignung. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass LAN-Partys ihre medienpädagogische Relevanz vor allem durch zweierlei erhalten: durch ihr integratives Potenzial und durch die Möglichkeit, die eigenen kommunikativen und technischen Kompetenzen, motiviert durch das gemeinsame Ziel des Spielens, zu erweitern.

Susanne Eichner

Judith Ackermann:
Gemeinschaftliches Computerspielen auf LAN-Partys. Kommunikation, Medienaneignung, Gruppendynamiken. Berlin 2011: LIT Verlag. 365 Seiten, 29,90 Euro

Claudia Equit:
Gewaltkarrieren von Mädchen. Der „Kampf um Anerkennung“ in biografischen Lebensverläufen. Wiesbaden 2011: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 286 Seiten, 34,95 Euro

Gewalttätige Mädchen

Als Erziehungswissenschaftlerin versteht es Claudia Equit, ihre Gedankengänge nachvollziehbar darzulegen. Immer wieder hält sie inne, um Überblick und Einordnung zu gewährleisten, geizt nicht mit hilfreichen Querverweisen, wiederholenden Vertiefungen und verbrämt auch Widersprüchliches nicht. Schon ihr erster Satz: „Diese Arbeit ist eine überarbeitete Fassung meiner Dissertation […]“ verspricht Transparenz, und so bleibt es bis zur letzten Seite.

Equits grundlegende These ist, dass das Gewalthandeln von Mädchen und jungen Frauen ein gänzlich anderes Phänomen darstellt als das Gewalthandeln ihrer männlichen Altersgenossen. Aus der Opferperspektive mag es unerheblich sein, ob man von einem Mann oder einer Frau angegriffen wird – doch aus wissenschaftlicher Perspektive ergeben sich interessante Unterschiede.

Equit trägt zunächst die Ergebnisse empirischer Untersuchungen zum Thema „weibliche Jugendgewalt“ und entsprechende Kriminalitätsstatistiken zusammen, verzichtet hier aber leider auf Grafiken, die einen schnellen Überblick ermöglicht hätten. Gewalt definiert sie für die vorliegende Forschungsarbeit als eine „zielgerichtete, direkte physische Schädigung von Menschen durch Menschen“ (S. 27). Der Begriff „Gewaltkarriere“ wird analog zum Begriff „Suchtkarriere“ benutzt. Equit beruft sich hier auf Sutterlüty, der 1996 eine gleichnamige Studie mit Gewalttätern durchgeführt und ebenfalls nach dem Kodierverfahren der Grounded Theory ausgewertet hatte (S. 64). Weiterhin bezieht sich Equit auf die Anerkennungstheorie, hier insbesondere auf Hegel und Helsper, auf Biografie-, Sozial- und Geschlechterforschung. Namen von Wissenschaftlern, die in medienpädagogischen Kontexten beim Thema „Gewalt“ selten fehlen, wie z. B. Kunczik oder Theunert, fallen nicht, aber mit Heitmeyer, K. Hurrelmann, Pfeiffer und Reicherts trifft auch der Medienpädagoge auf alte Bekannte.

Equit gibt einen knappen und kenntnisreich kommentierten Überblick über methodische Zugangsweisen und Erklärungsansätze zu weiblicher Jugendgewalt und befasst sich sehr grundlegend mit der adoleszenten Entwicklung, sowohl in Bezug auf die Leiblichkeit als auch in Bezug auf Selbstbilder und sexuelle Identität.

Kern der Studie sind 20 leitfadengestützte Interviews mit Mädchen im Alter von 13 bis 21 Jahren; elf von ihnen waren zum Zeitpunkt der Interviews noch gewalttätig. Equit erfragt, wie die Mädchen ihr Gewalthandeln selbst einordnen und begründen und forscht nach biografischen Mustern. Als eine Gemeinsamkeit erkennt sie einen „biografischen Abwärtsschub“ durch Viktimisierung, Missbrauchserfahrung oder eine sehr grundsätzliche Verweigerung von Anerkennung, beispielsweise durch eine systematische Entmutigung und Missachtung in schulischen und familiären Kontexten. Dabei geht es nicht um alltägliche Frustrationssituationen, denen Jugendliche qua Entwicklungsphase ausgesetzt sind, und auch nicht um Traumatisierungen, die nicht ohne psychologische Hilfestellung zu bewältigen sind, sondern um alles, was dazwischen liegt. Mit ihrer gewalttätigen Reaktion finden die Gewalttäterinnen eine Möglichkeit, sich vor sich selbst als „Siegerin“ zu inszenieren und in der Peergroup Respekt und Anerkennung zu ernten. Equit betont, dass Gewalthandeln grundsätzlich im gesellschaftlichen Kontext gesehen werden muss und als rein individuelle Entgleisung nicht ausreichend eingeordnet ist.

Im achen Kapitel werden kurze Auszüge aus den Interviews exemplarisch ausgewertet und paraphrasiert. Auch hier legt die Autorin Wert darauf, ihr Vorgehen und ihre Interpretationen offen und nachvollziehbar darzulegen. Weil die Gedanken ihrer Gesprächspartnerinnen oft um das Thema „Zukunft“ und den Ausstieg aus der „Gewaltkarriere“ kreisten, nahm Equit auch dieses Thema auf.

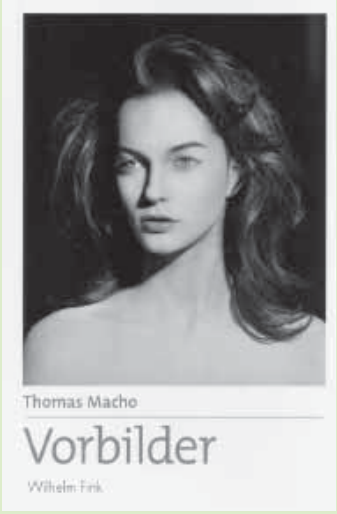
Die Ergebnisse verweisen auf die Notwendigkeit „geschlechtssensibler“ Gewaltprävention und liefern wichtige Reflexionsansätze für die pädagogische Arbeit mit gewalttätigen Mädchen. Equit empfiehlt, die offene Jugendarbeit zu stärken, um hier alternative Anerkennungsprozesse und positive Gegenerfahrungen zu ermöglichen. Außerdem setzt sie auf eine grundsätzliche Stärkung partizipativer Strukturen (S. 256). Mediennutzung oder Medien- und Genreaffinitäten wurden in den Interviews nicht gezielt angesprochen und finden dementsprechend nur am Rande Erwähnung, beispielsweise wird im Kapitel Körpersozialisation (4.2.1) der Einfluss medialer Inszenierungen von Schönheitsidealen auf die Verinnerlichung von Normen gestreift. Ein möglicher Einfluss von Medien auf das konkrete Gewalthandeln von Mädchen und jungen Frauen spielt in den Darlegungen von Equit keine Rolle.

Susanne Bergmann

Auf den Spuren einer vorbildsüchtigen Wirklichkeit

Durch das Vorbild gewinnt der Mensch seine „intentionale Bestimmung“, entwickelt seine ihm eigene moralische Disposition, so heißt es gemeinhin mit Blick auf ein am humanistischen Ideal geschultes Wirklichkeitsverständnis. Seit jeher orientieren wir uns an Vorbildern, normativen Idealen, die sich zwischen dem Streben nach moralischer Vervollkommnung einerseits und dem perfekten Körpermaß andererseits bewegen; freilich unterliegen die Vorstellungen dem historischen Wandel. Reklamierten oder repräsentierten sie einst einen anzustrebenden kollektiven Idealzustand, so dienen sie heutzutage mitunter nur noch vordergründig als Spiegel der individuellen Sehnsüchte und ziehen uns als flüchtige Medienbilder in ihren Bann – mit tief greifenden Auswirkungen auf das Lebensgefühl und den höchst eigenen menschlichen Erkenntnisprozess. Design und Marke sind die Schlüsselbegriffe im „Zeitalter enttäuschter humanistischer Hoffnungen“ (T. M.).
Machos 2011 erschienener Essayband *Vorbilder* ist eine Art Kulturgeschichte des Vorbildes. Mit Blick auf die jüngsten, interdisziplinären Bildwissenschaften hat er eine historische Ikonografie der Vorbilder in Kunst und Wirklichkeit geschaffen. „Gespannt wird ein thematischer Bogen, der von der Frage nach der Visualisierung der Zukunft bis zur Debatte um die Anthropotechniken […] reicht, von Pygmalions Statue bis zu den zeitgenössischen Models, von der Lady Liberty bis zu den prominenten Gesichtern …“ (S. 16). Macho analysiert Form, Funktion und Entwicklungslinien, wozu er aus Kunstgeschichte, Fotografie, bildender Kunst, Film, Werbung und Literatur schöpft. In sieben Kapiteln mit 18 Texten schafft er ein kontrastreiches, mitunter fragmentarisch wirkendes Netz von thematischen Verbindungen und Anschlusspunkten. Da dürften auch für Medienpädagogen, Filmprüfer und -kritiker einige Anregungen dabei sein.
Der Held der Antike, der mittelalterliche Heilige, das Genie des 17. Jahrhunderts, der Prominente in der heutigen Zeit, sie alle prägen den jeweiligen Vorbild-Begriff einer Epoche. Gegenwärtig sind es die narrativ substanzlosen Bilder von Models, Stars, Prominenten, die das normative Ideal repräsentieren. Die heilige Jungfrau mutiert zur Topmodel-Kandidatin einer Castingshow. Der antike Held wird durch den erfolgreichen Sportler oder Star-Politiker ersetzt und eher bewundert als nachgeahmt. Erst mithilfe der Massenmedien werden prominente Gesichter zu „publikumswirksamen *Logos*“ (T. M.) und kurzlebigen, medialen Key Visuals, die mit Aufmerksamkeit, der höchsten Währung einer „neuen Ordnung gesellschaftlicher Konkurrenz“ (T. M.), belohnt werden, wie Macho ausführt.
Der gängige (rückwärtsgewandte) Vorbild-Begriff, das gute Beispiel, kratzt nur an der Oberfläche und wird von Macho daher um den die Zukunft antizipierenden Wortsinn des Vor-Bildes als anzustrebendes Zukunftsbild erweitert. Dem idealen geistigen Entwurf bescheinigt er einen Zauber, der die „Fixierung auf die Vergangenheit“ (T. M.) außer Kraft setzt. Anhand des antiken Pygmalion-Mythos entwickelt er einen Hauptgedanken seiner Theorie vom Vorbild als antizipierenden Entwurf oder „gestaltende, mentalitätsprägende Kraft der Form“ (T. M.). Der Bildhauer Pygmalion verliebt sich in seine selbst geschaffene Statue, die mit göttlicher Hilfe zum Leben erweckt wird, ein Motiv, das in der Literatur (über George Bernard Shaw bis Collodis *Pinocchio*) und im Film (von Fritz Langs *Metropolis* bis Spielbergs *A. I. Artificial Intelligence*) ein interessantes Eigenleben entwickelt.
Dem Tod ist in *Vorbilder* ein ganzes Kapitel gewidmet, was folgerichtig ist aufgrund Machos Nähe zu Beltings Bild-Anthropologie, die im Totenkult den Ursprung des Bildermachens erkennt. Der Selbstmord ist demnach eine Verschränkung der beiden Bedeutungen des Vorbild-Begriffs: „wenn das unmögliche Vorbild schlechthin, das Bild meines eigenen Todes, eine Kraft entwickelt, die zur Nachahmung verführt (S. 16).“
In diesem Kapitel liefert Macho Stoff für die Debatte um die „suizidalistische Mentalität der Moderne“ (T. M.) und identifiziert verschiedene Leitbilder des Nachahmungssuizids, wie einerseits den auf die Literatur zurückgehenden „Werther-Effekt“, andererseits den (durch die Medien ausgelösten) Selbstmordtrend nach dem Suizid des deutschen Nationaltorwarts Robert Enke.
Es ist zu wünschen, dass diese kluge Essaysammlung, die ein für Formfragen bzw. -verluste und ästhetische Schönheit empfindlich gewordenes Bewusstsein widerspiegelt, eine große Leserschaft findet. Die sprachliche Schönheit und die elegante Buchgestaltung sowie die zahlreichen, sorgsam auf den Inhalt abgestimmten Bilder machen das Buch umso vorbildlicher.

Beatrix Fischer



Thomas Macho:
Vorbilder. München 2011: Wilhelm Fink Verlag. 478 Seiten, 39,90 Euro

Raphael Spielmann:
Filmbildung! Traditionen – Modelle – Perspektiven. München 2011: kopaed Verlag. 279 Seiten, 19,80 Euro

Filmbildung

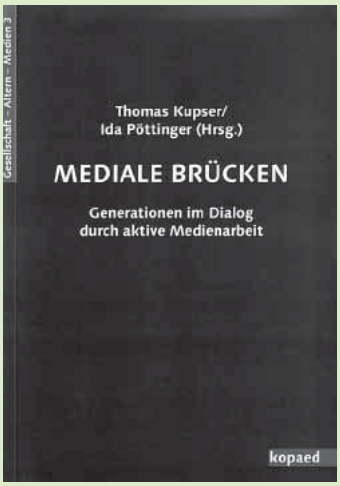
In den vielfältigen Diskussionen zur Medienkompetenzbildung, vor allem auch in Bezug auf Medien wie das Internet, führt die Filmbildung ein Schattendasein. Dabei stellt sie die Grundlage einer Schule des Sehens dar, die für Schüler unverzichtbar ist. Denn damit wird eine Reflexivität der eigenen Seherfahrungen gefördert. Dank Initiativen wie dem Institut für Kino und Filmkultur, Vision Kino und der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) spielen Filme inzwischen im Schulunterricht eine immer größere Rolle. Bisher fehlte jedoch eine systematische Darstellung der Filmbildung und ihrer didaktischen Konzeptionierung. Diese Lücke ist nun mit dem Buch von Raphael Spielmann gefüllt.
In dem Band, dem die Dissertation des Autors zugrunde liegt, zeichnet er zunächst einen historischen Abriss der Filmpädagogik. Anschließend stellt er aktuelle Positionen der Filmpädagogik und -didaktik vor. Er stellt zwar fest, dass die Filmpädagogik „einen Platz innerhalb der Medienpädagogik“ bekommen habe, doch sie stehe „dennoch zwischen den Stühlen verschiedener Disziplinen. Aufgeteilt auf das Spektrum der schulpflichtigen Fächer finden sich in den Curricula zahlreiche Anmerkungen und Hinweise zum Thema ‚Film‘. Doch die vielen Einzelbausteine fügen sich nicht zu einem Gesamtbild einer schlüssigen Filmdidaktik zusammen, sondern bleiben unvollständig und weisen zudem unterschiedliche Intentionen auf“ (S. 39).
Der Autor plädiert daher dafür, Filmpädagogik aus den Fängen der Medienpädagogik zu befreien und in die Kunstpädagogik zu integrieren, weil dann der Bereich „Film“ „eine immense Aufwertung erfahren“ würde (S. 40). Filmbildung ist für den Autor ganz wesentlich auch ästhetische Bildung.
In seiner Konzeptionierung eines filmdidaktischen Basismodells greift er dann jedoch wieder weiter aus. Die schulische Filmkompetenz sieht er im Schnittpunkt der Fächer Kunst (Bild), Musik (Ton) und Deutsch (Text) angesiedelt. Sein integratives Modell einer produktionsorientierten Filmdidaktik legt während des Lernprozesses auf „eine starke Handlungsorientierung sowie eine Outputorientierung in Form einer Filmproduktion bzw. eines filmischen Nebenprodukts (z. B. ein Filmplakat oder Storyboard)“ viel Wert (S. 96). Filmtheorie und Rezeption werden als eine Voraussetzung für die produktionsorientierte Filmdidaktik gesehen und in sie integriert. Anschließend stellt der Autor curriculare Konzepte der Filmbildung vor und entwickelt ein eigenes schulartenübergreifendes Curriculum für seinen Ansatz von der Klasse 2 (Primarstufe) bis zur Klasse 12 (Sekundarstufe II) (vgl. S. 131 ff.). Dabei orientiert er sich an einem Idealtypus, der so in der Praxis in seiner Gesamtheit wahrscheinlich nicht umgesetzt werden kann, wie der Autor selbst kritisch anmerkt (vgl. S. 137).
Abschließend evaluiert der Autor Schülerfilme, die in den Jahren 2007 bis 2009 vorwiegend im Rahmen des Schülerfilmwettbewerbs „Cineschool“ erstellt wurden. Er unterzog die Filme einer quantitativ-statistischen und einer qualitativ-hermeneutischen Untersuchung. Dabei stellt er eine hohe Kompetenz der Schüler fest. Die Ergebnisse des Autors münden in die Forderung, Filmbildung als Bestandteil der Lehreraus- und -fortbildung zu institutionalisieren. Lehramtsstudierende der Fächer Kunst, Musik und Deutsch sollten in der Ausbildung fachwissenschaftliche Filmmodule, fachdidaktische Filmmodule und fachpraktische Filmmodule belegen müssen.
Nicht zuletzt sieht der Autor neben der generellen ästhetischen Bildung durch den Einsatz von Filmen in der Schule auch eine Erweiterung des Text- und Bild-Begriffs in den Fächern Deutsch, Kunst und Musik.
Das Buch von Raphael Spielmann ist trotz seines wissenschaftlichen Ansatzes ein leidenschaftliches Plädoyer für Filmbildung als ästhetische Bildung. Es sollte nicht nur von Medienpädagogen, sondern vor allem von Bildungspolitikern genau gelesen werden. Eine fachdidaktische Konzeptionierung der Filmbildung, wie sie Spielmann vornimmt, war längst überfällig.

Prof. Dr. Lothar Mikos

Mediale Brücken

Der hier zu besprechende Band ist auf der einen Seite reflektierende Dokumentation eines Projekts des JFF München in Zusammenarbeit mit dem Medienzentrum PARABOL Nürnberg zu Möglichkeiten eines intergenerativen Dialogs, der über Medien angeregt und vermittelt wird. Auf der anderen Seite ist die Publikation so konzipiert, dass sie als Inspiration für ähnlich intendierte Unternehmungen wahrgenommen werden kann.
Sowohl die Aufmachung des Buches als auch der Tenor der Interviews mit einzelnen Projektprotagonisten machen deutlich, dass die Arbeit mit viel Freude, Engagement und Kreativität geleistet worden ist. Was zur Frage der Notwendigkeit und des Potenzials eines generationsübergreifenden Dialogs gesagt wird, klingt außerordentlich sympathisch, und es ist in jedem Fall gut gemeint. Getragen war das Projekt zuerst durch einen hohen sozialen Anspruch, wobei Jung und Alt durch gemeinsames Handeln übereinander, voneinander und miteinander etwas lernen sollten. Basierend auf der „aktive[n] Medienarbeit als Methode der handlungsorientierten Medienpädagogik“ (S. 107) wurden die angestrebten Ziele in elf medienbasierten Workshops umgesetzt, die jeweils ausführlich dokumentiert werden.
Schaut man sich die Teilprojekte genauer an, so fällt auf, dass die angesprochenen sozialen Komponenten sehr gut erfasst sind, die als Absicht vielfach postulierte Integration moderner Medienstrukturen allerdings nur punktuell umgesetzt wird. Dokumentarfilmclips zu eigenen Lebenszielen kann man sowohl mit analoger Technik als auch mit digitalem Equipment erstellen. Ähnlich ist es, wenn man an Fotos, Radiosendungen oder der Aufzeichnung von Küchenerlebnissen arbeitet – und gemeinsam wandern kann man auch ohne GPS. Inhaltlich ist das in jedem Fall spannend, handwerklich lernt man den Umgang mit zeitgemäßer Technik, doch mit den Herausforderungen, Chancen und Konflikten einer digital vernetzten Welt hat das alles nur bedingt zu tun.
Wenn die Herausgeber über „Konzept und Grundlagen“ des Projekts Auskunft geben, so ist das mit der löblichen Absichtserklärung „Dialog auf Augenhöhe“ (S. 101) überschrieben. Doch ausgerechnet bei der Formulierung der theoretischen Prämissen des Projekts wird der erklärte Anspruch mitnichten eingehalten. Eröffnet wird der Band mit einem eher kumpelhaft gehaltenen Glossar von Elisabeth Jäcklein-Kreis, deren Geburtsjahr hier aus inhaltlicher Notwendigkeit angefügt werden muss – 1985. Den folgenden seriös wissenschaftlich aufbereiteten Theoriemonolith tragen dann drei Herren, die allesamt zur Elterngeneration der Glossar-Autorin zählen.
Diese Generationsgegenüberstellung will nicht sagen, dass die theoretischen Aufsätze etwa nicht interessant und lesenswert wären, doch angesichts der Projektziele könnte man gleichwertig aber auch theoretische Überlegungen aus der Perspektive der Web-2.0- Generation erwarten. Das wäre nicht nur die Voraussetzung für einen echten Dialog auf Augenhöhe, sondern dies könnte auch dazu beitragen, dass Workshops originär aus dem Universum vernetzter Welten abgeleitet werden. „Die Umstellung auf elektronische Medien geschah gerade im Bereich der Industrie, der Dienstleistungen und der Verwaltung primär unter dem Aspekt der Rationalisierung, die in den letzten beiden Sektoren einhergeht mit der Verlagerung von Tätigkeiten vom Anbieter auf den Nachfrager“ (S. 50 f.), was letztendlich ein Potenzial zur Ausgrenzung älterer Menschen in sich trage, so stellt Bernd Schorb fest. Damit wird ein nicht nur ältere Menschen betreffendes gesellschaftspolitisches Problem beschrieben, das auch nur gesellschaftspolitisch diskutiert und gelöst werden kann. Wo sind diesbezüglich aber die entsprechenden Impulse, die – basierend auf den jahrzehntelangen Erfahrungen der Medienpädagogik – von dieser ausgehen könnten? Statt einen profilierten Bestseller, der insbesondere auch auf die Chancen eines nicht fremdbestimmten Agierens im Kontext des Internets abhebt, neben Herrn Spitzer zu stellen, quält man sich von Förderantrag zu Förderantrag und landet dabei mehr oder weniger halbherzig immer wieder bei sich wiederholenden Formen von Konsumententraining.
Weil sie „das Leben und das Miteinander nicht als Kontinuum sehe, bei dem Alt und Jung an den gegengesetzten Enden angesiedelt sind, sondern als Kreis, der sich in der Begegnung der Generationen sinnvoll schließt“ (S. 206), hält Psychotherapeutin und Projektmitarbeiterin Anke Könemann intergenerative Zusammenarbeit für wichtig. Jeglicher Diskussion um Medien, wie auch ansonsten über Fragen des Lebens, wünscht man eine solche Ausrichtung. Wenn das vorgestellte Projekt hier entsprechende Impulse aussenden konnte, dann hat es sich allein deshalb schon gelohnt.

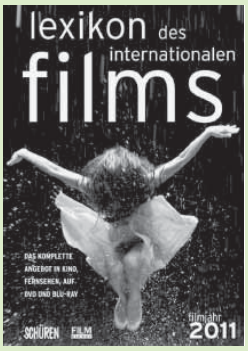
Klaus-Dieter Felsmann



Thomas Kupser/Ida Pöttinger (Hrsg.): *Mediale Brücken. Generationen im Dialog durch aktive Medienarbeit*. München 2011: kopaed Verlag. 273 Seiten, 18,80 Euro

Christian Exner/Bettina Kümmerling-Meibauer (Hrsg.): *Von wilden Kerlen und wilden Hühnern. Perspektiven des modernen Kinderfilms*. Marburg 2012: Schüren Verlag. 304 Seiten, 29,90 Euro

Horst Schäfer/Irene Schoor: *Der junge deutsche Kinderfilm. Die 1970er-, 80er- und 90er-Jahre*. Meitingen 2011: Corian Verlag. 188 Seiten, 10,00 Euro



film-Dienst (Hrsg.): *Lexikon des internationalen Films: Filmjahr 2011* (Redaktion: Horst Peter Koll, Hans Messias). Marburg 2012: Schüren Verlag. 592 Seiten, 22,90 Euro

Wachstum im Schatten

Den Kindern kann's egal sein, aber spätestens bei der wissenschaftlichen Beschäftigung mit dem Sujet muss man sich der Frage stellen: Was ist eigentlich ein Kinderfilm? In ihrer Aufsatzsammlung über die Perspektiven des modernen Kinderfilms gehen Christian Exner und Bettina Kümmerling-Meibauer schon in der Einführung von einer Prämisse aus, an der sich die Geister scheiden werden: Sie führen Filme wie *Hugo Cabret* oder *Alice im Wunderland* als Belege für den aktuellen weltweiten Erfolg von Kinderfilmen an. Puristen würden aber einwenden, dies seien eher Familienfilme. Auch die z. T. erst ab 12 Jahren freigegebene *Harry Potter*-Reihe taugt kaum als Beleg. An den deutschen Erfolgsfilmen, auf die sich der Buchtitel bezieht, missfällt den Herausgebern wiederum, dass sie gerade nicht „wahrhaft wild im Sinne von ‚provozierend'" seien: Von „Grenzverschiebungen oder gar Grenzüberschreitungen" könne keine Rede sein.
Es folgen die üblichen Bestandsaufnahmen des Schattendaseins, das der Kinderfilm führt; in den Besprechungen der Tageszeitungen wie auch in der Wissenschaft. Der Klage über das Fehlen einer Theorie des Kinderfilms lassen die Herausgeber indes Taten folgen: Gerade die ersten Buchbeiträge liefern wertvolle Grundlagen. Die Aufsätze behandeln zwar überwiegend sehr spezielle und mitunter auch eher abwegige Aspekte des Themas, sind aber fast ausnahmslos interessant, zumal die Analyseansätze durchaus unterschiedlich sind.

Tilmann P. Gangloff

Große Kinderfilme

Der zeitliche Rahmen, den sich dieses Buch über die Geschichte des westdeutschen Kinderfilms setzt, scheint willkürlich, hat aber seinen Grund: 1957 wurde Kindern unter sechs Jahren der Kinobesuch verboten. Die Produktion wurde umgehend eingestellt. Erst in den 1970er-Jahren begann das Genre wieder zu florieren. Gerade die Initiatoren des Oberhausener Manifests drehten nun einige der interessantesten deutschen Kinderfilme überhaupt; ihnen ist das Buch gewidmet. Es berücksichtigt zwar auch rein kommerziell ausgerichtete Produktionen (*Die unendliche Geschichte*) und wichtige Fernsehfilme, aber die Sympathie und das entsprechend größere Augenmerk gilt eindeutig dem anspruchsvollen Autorenkino. Leider sind viele der besprochenen Filme heute nicht mehr oder nur noch schwer erhältlich; umso wichtiger, dass sie in diesem Buch eine angemessene Würdigung erfahren. Schade nur, dass sich das Autorengespann wenig meinungsfreudig zeigt und sich bei seinen Bewertungen überwiegend auf zeitgenössische Kritiken beruft. Da sich das Buch auf konkrete Werke konzentriert, vermisst man zudem des Öfteren eine generelle Einschätzung. Die Filme werden zwar thematisch sortiert („Der politische Kinderfilm", „Fantasy für Kinder"), doch selbst innerhalb dieser Rubriken sind umfassende Bewertungen die Ausnahme. Dennoch und trotz unerwarteter Fehler (*Momo*-Darstellerin Radost Bokel wird als Junge geführt) ein wichtiges und interessantes Werk.

Tilmann P. Gangloff

Misere des Kinderfilms

Neben der in jedem Jahr aufs Neue respektablen Herausforderung, sämtliche Kino-, DVD- und TV-Premieren zu erfassen, verdienen sich die Herausgeber des Filmjahrbuches dieses Mal zusätzliche Meriten. In einer konzertierten Aktion haben die Zeitschriften „epd Film", „film-Dienst" und „Kinder- und Jugendfilm Korrespondenz" sowie das Kinder- und Jugendfilmzentrum auf die aktuelle Misere des deutschen Kinderfilms hingewiesen: Originäre Stoffe finden kaum noch ihren Weg ins Kino, der Markt wird dominiert von Verfilmungen prominenter Buch- oder TV-Marken (*Hanni und Nanni*, *Wickie und die starken Männer*). Der neue Ergänzungsband zum *Lexikon des internationalen Films* dokumentiert die anlässlich der Novellierung des Filmfördergesetzes erschienenen Beiträge auf 30 Seiten.
Anhand konkreter Beispiele wird aufgezeigt, wie verfahren die Situation ist. Nicht ganz unbeteiligt an der Lage sind naturgemäß auch die öffentlich-rechtlichen Fernsehsender, ohne deren Unterstützung mittlerweile praktisch kein Kinofilm mehr entsteht. Auch sie aber orientieren sich mehr und mehr an den Bedingungen des Marktes – und das nicht einmal zu Unrecht, wie ZDF-Redakteurin Dagmar Ungureit erläutert. Sie verweist auf das Beispiel des Films *Paulas Geheimnis* von Gernot Krää, der nur 60.000 Zuschauer gehabt habe; ein Teufelskreis. Kein Wunder, dass die Autoren echte Auswege schuldig bleiben. Zu Wort kommen auch die Repräsentanten der wichtigsten Institutionen für den Kinderfilm.

Tilmann P. Gangloff

Theorien des Populären

Popkultur und Populäres spielen eine immer größere Rolle in der Gesellschaft. Mit Blick auf die Hochkultur wird das Populäre eher naserümpfend zur Kenntnis genommen, eine ernsthafte, gar wissenschaftliche Auseinandersetzung ist im Land der Dichter und Denker rar. Das soll sich mit dem vorliegenden Sammelband ändern, der auf einer Tagung der AG Populärkultur und Medien in der Gesellschaft für Medienwissenschaft basiert. In einem ersten Teil des Buches finden sich unter der Überschrift „Diskussionen" fünf Beiträge, die einerseits die Geschichte der wissenschaftlichen Beschäftigung mit dem Populären in Deutschland nachzeichnen und sich andererseits einer Theorie des Populären annähern. Popkultur wird dabei als Teil der medien- und kulturwissenschaftlichen Theoriebildung ausgemacht (vgl. die Beiträge von Christina Bartz und Marcus S. Kleiner). Im zweiten Teil des Bandes folgen unter der Überschrift „Beiträge" sieben weitere Aufsätze, die sich u. a. mit einer „Soziologie des Hörens" (Jochen Bonz), mit den Problemen der Erforschung des Musikjournalismus (Benjamin Schäfer), mit der Philosophie des Populären nach Stanley Cavell (Herbert Schwaab) oder mit Bausteinen zu einer Theorie des Populären (Sascha Trültzsch/Thomas Wilke) auseinandersetzen. Deutlich wird dabei, wie eng Phänomene des Populären an die Medien und an den öffentlichen Diskurs gebunden sind. Eine lesenswerte Annäherung.

Prof. Dr. Lothar Mikos

Grundmuster visueller Kultur

Da der Schmerz nur unzulänglich sprachlich kommunizierbar sei, wurde zu allen Zeiten nach einem entsprechenden „visuellen Äquivalenten" (S. 268) gesucht. Angesichts dessen erscheint es aus Sicht des Autors erstaunlich, dass der Schmerz als ein Grundmuster der visuellen Kultur bis dato kaum untersucht worden ist. Hier will die vorliegende Arbeit eine Lücke schließen und damit die als notwendig erachtete „Ausbildung und Förderung von visueller Kompetenz" (S. 9) im Bildungsbereich befördern.
Einleitend diskutiert Wolfgang Schug die Begriffe der „visuellen Kompetenz" und des „Schmerzes". Dann legt er seine Methode der Materialauswertung dar, wobei er sich auf das Modell Erwin Panofskys bezieht, das die rein gegenständliche Bildinterpretation über die sozialgeschichtliche bis hin zur ideengeschichtlichen Ebene erweitert. Schließlich arbeitet er im Kern seiner Ausführungen auf der Grundlage zahlreicher Beispielanalysen fünf Kategorien der Schmerzdarstellung heraus: Schmerz als Vermittler der Leiden Christi und als Mittel der Künstlererfahrung, der Macht, der Allegorie und der Zeitkritik. Abschließend sucht Schug die These zu belegen, dass heutige visuelle Kultur immer auch unbewusst auf klassische Bildmuster zurückgreift. Der Band ist ein interessantes Plädoyer dafür, den Umgang mit der kulturellen Bedeutung von Bildern bewusst zu erlernen. Leider schmälert die Druckqualität der Beispielabbildungen den Gebrauchswert der Publikation erheblich.

Klaus-Dieter Felsmann

Medienbildung und Medienkompetenz

Der Band versteht sich als Dokument eines Selbstverständigungsprozesses innerhalb der Wissenschaftsdisziplin der Medienpädagogik angesichts modernen Mediennutzungsverhaltens. Vor dem Hintergrund der in den letzten Jahren kontrovers geführten Debatte um die Kategorien „Medienbildung" bzw. „Medienkompetenz" zeichnet Gerhard Tulodziecki anschaulich die Entstehung und Entwicklung dieser Leitbegriffe nach. Unter Einbeziehung des angloamerikanischen Begriffs der Media Literacy knüpft Heinz Moser an den historischen Exkurs an und arbeitet heraus, dass es nicht um die Begriffe als solche gehen sollte, sondern um die jeweils damit verbundenen Diskurse.
Die folgenden Aufsätze bestätigen diesen Gedanken, wobei durchaus eher Mosers Forderung der Suche nach „gegenseitigen Anschlussmöglichkeiten" (S. 57) als konkurrenzorientierte Profilierung wahrzunehmen ist. Hinsichtlich perspektivischer Aspekte denkt abschließend Dominik Petko über eine stärkere Konvergenz von Medienpädagogik und Mediendidaktik nach. In diesem Kontext müsse der Erwerb von Medienkompetenz „nicht mehr nur als Sozialisierungsprozess, sondern auch als Anregungs- und Vermittlungsprozess verstanden werden" (S. 254). Michael Kerres und Claudia de Witt konstatieren schließlich, dass sich bei der zunehmenden Vernetzung menschlichen Handelns mit medialer Technik die Frage stelle, „wie diese Umwelten gestaltet werden, um ihre Potenziale für Bildung und Erziehung zu erschließen" (S. 208).

Klaus-Dieter Felsmann

Christoph Jacke/Jens Ruchatz/Martin Zierold (Hrsg.): *Pop, Populäres und Theorien. Forschungsansätze und Perspektiven zu einem prekären Verhältnis in der Medienkulturgesellschaft*. Münster 2011: LIT Verlag. 240 Seiten, 24,90 Euro

Wolfgang Schug: *Grundmuster visueller Kultur. Bildanalysen zur Ikonographie des Schmerzes*. Wiesbaden 2012: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 288 Seiten, 39,95 Euro

Heinz Moser/Petra Grell/Horst Niesyto (Hrsg.): *Medienbildung und Medienkompetenz. Beiträge zu Schlüsselbegriffen der Medienpädagogik*. München 2011: kopaed Verlag. 260 Seiten, 18,00 Euro

Elizabeth Prommer:
Fernsehgeschmack, Lebensstil und Comedy. Eine handlungstheoretische Analyse. Konstanz 2012: UVK. 298 Seiten, 29,00 Euro

Fernsehgeschmack, Lebensstil und Comedy

Aufwendigen empirischen Untersuchungen in Medien- und Kommunikationswissenschaften wird oft vorgeworfen, dass die dabei erzielten Ergebnisse in keinem Verhältnis zum betriebenen Aufwand stünden. Es spricht sehr für die Verfasserin dieser Monografie (und ihren Humor), dass sie mit diesem Vorwurf ganz offensiv umgeht. So beschreibt sie eine private Gesprächssituation (S. 253), in der ihr Gegenüber nach einer äußerst knappen Zusammenfassung zentraler Untersuchungsergebnisse entgegnet: „Das hätte ich dir auch so sagen können. War denn dafür der ganze Aufwand notwendig?“

Der Aufwand, der hier betrieben wird, ist tatsächlich beeindruckend. Dafür ist die zentrale These des Buches auch äußerst komplex: Fernsehgeschmack als soziales Handeln wird durch Lebenswelt, soziale Lage und Lebensstil der Mediennutzer beeinflusst, woraus sich im bourdieuschen Sinne ihr Habitus ergibt, der (u. a.) im Fernsehgeschmack sichtbar wird (vgl. S. 173). In anderen Worten: Fernsehgeschmack ist keine unveränderliche Größe, sondern resultiert aus dem Zusammenspiel externer und persönlicher interner Faktoren, er wird bei jeder Fernsehnutzung eingesetzt und gleichzeitig überprüft und kann sich im Laufe der Zeit wandeln. Diese These wird exemplarisch anhand der Comedysendungen *Die Harald Schmidt Show* und *TV total* u. a. mithilfe einer Sekundäranalyse von Datensätzen aus dem Jahr 2003 überprüft. Die Wahl der Sendungen begründet sich aus der empirisch bestätigten Annahme, dass es sich um Produktionen mit nicht nur deutlich anderem Publikum, sondern auch jeweils anderem Humorverständnis, anderen Lebenswelten und anderen Lebensstilen handelt. Die Wahl des Genres beruht darauf, dass sich gerade bei intentional „komischen“ Sendungen besonders deutliche Geschmackspräferenzen zeigen (vgl. S. 11). Wenn dabei in der eingangs erwähnten 1-Satz-Zusammenfassung herauskommt, dass „[…] das Publikum von Harald Schmidt älter, besser gebildet und liberaler ist und die *TV total*-Zuschauer jünger, schlechter gebildet und politisch rechter gesinnt sind“ (S. 253), dann haben – auf den ersten Blick – die Skeptiker offenbar tatsächlich recht. Aber: Der Eindruck täuscht und die Skeptiker liegen falsch.

Nicht ohne Grund beginnt der als „empirisch“ etikettierte Teil des Buches erst auf Seite 171 von 264 Seiten (Literaturverzeichnis und Anhänge nicht mitgerechnet). Die zentrale Leistung der Verfasserin besteht darin, dass sie auf äußerst intelligente Weise und in vorbildlicher Präzision Bausteine zu einer Theorie des Fernsehgeschmacks zusammenbringt, u. a. unter Verwendung von Ergebnissen von Lebensstil- und Unterhaltungsforschung, Aneignungs- und Humortheorien, Cultural Studies und Programmanalyse. Damit leistet sie einen wesentlichen Forschungsbeitrag zu je einer wichtigen Baustelle der Medien- und Kommunikationswissenschaften: Wo die Medienwissenschaft Probleme hat, den Schritt von der ästhetischen Angebotsanalyse hin zur empirisch fundierten Nutzungsanalyse zu leisten, fällt es der Kommunikationswissenschaft traditionell schwer, über die inhaltliche Seite von Medienangeboten anders denn als „Stimuli“ nachzudenken.

Im empirischen Teil ist vor allem der Befund bemerkenswert, dass trotz aller Individualisierung von Lebensstilen und der Etablierung der Multioptionsgesellschaft ein altmodischer Faktor wie die soziale Lage der Mediennutzer immer noch eine Schlüsselrolle bei der Geschmacksbildung spielt (vgl. S. 254 f.), einfach dadurch, weil die soziale Lage erstens Ausdruck von Handlungsbedingungen ist und zweitens zukünftige Handlungsbedingungen wesentlich beeinflusst.

Natürlich mag man gegen dieses Buch einwenden, dass zum Zeitpunkt des Erscheinens die ausgewerteten Datensätze schon fast zehn Jahre alt sind und eine der beiden analysierten Sendungen schon gar nicht mehr ausgestrahlt wird. Außerdem erweckt es den Eindruck, als wolle es alle Vorurteile gegen wissenschaftliche Publizistik bestätigen: acht Seiten für Laien kaum verständliche Regressionsanalysen im Anhang, ein in weiten Teilen recht redundanter Schreibstil, der auf jeden einzelnen Denkschritt hinweist. Aber derartige Kritik ist völlig unangebracht: Das Alter der Datensätze spielt nur eine geringe Rolle, da es gelungen ist, daraus weiterhin wichtige Befunde zu extrahieren; der Schreibstil mag zwar anstrengend sein, macht aber alle Arbeitsschritte auf vorbildliche Weise nachvollziehbar. Mit anderen Worten: Berücksichtigt man die theoretischen wie empirischen Resultate des Forschungsprojekts, zeigt die Verfasserin, dass die Lektüre wissenschaftlicher Publizistik zwar anstrengend sein kann – aber auch lohnend.

Dr. Gerd Hallenberger

>> WERBUNG <<

Recht

Inhalt:

Entscheidungen **110**

Wer ist „Anbieter“ von Telemedien?
KG, Beschluss vom 30.09.2011 - 1 Ws (B) 179/09

Wer ist „Anbieter“ von Telemedien? **113**
VG Hamburg, Urteil vom 29.02.2012 - 9 K 139/09

Buchbesprechung

Kristoff M. Ritlewski: **118**
Pluralismus als Strukturprinzip im Rundfunk. Anforderungen aus dem Funktionsauftrag und Regelungen zur Sicherung in Deutschland und Polen
Helmut Goerlich, Leipzig

Entscheidung

Wer ist „Anbieter“ von Telemedien?

KG, Beschluss vom 30.09.2011 - 1 Ws (B) 179/09

Der durch den Domainanmelder bei der Registrierungsstelle Denic eG bezeichnete administrative Ansprechpartner – sogenannter „Admin-c“ – ist als solcher nicht Anbieter von Telemedien i. S. d. JMStV und daher für Verstöße gegen den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag nicht verantwortlich.

Zum Sachverhalt:

Das AG hat den Betroffenen wegen einer vorsätzlich begangenen Ordnungswidrigkeit gem. §§ 24 Abs. 1 Nr. 2, 4 Abs. 2 Satz 1 Nr. 1 und Satz 2 JMStV i. V. m. § 8 OWiG zu einer Geldbuße von 8.000,00 Euro verurteilt. Seine Rechtsbeschwerde, mit der er die Verletzung materiellen Rechts beanstandet, hat Erfolg. Das AG hat folgende Feststellungen getroffen: Der Betroffene war seit dem 11.03.2008 bis zumindest 16.06.2008 administrativer Ansprechpartner („Admin-c“) der Domain s.n.de. Domaininhaberin ist W. mit Sitz in Spanien. Die Webseite s.n.de ist ein kommerzielles Erwachsenensexangebot, das im kostenpflichtigen Bereich pornografische Drittinhalte ohne Altersüberprüfung zugänglich macht. Mindestens von März 2008 bis zum 16.06.2008 konnten die dortigen Angebote ohne Zugangsbarrieren für Personen unter 18 Jahren in Anspruch genommen werden, da kein zureichendes Programm zur Altersverifikation vorgeschaltet war. Obwohl der Betroffene dies wusste – er war sowohl mit Schreiben vom 01.03.2008 als auch mit Schreiben vom 25.03.2008 von der Medienanstalt Berlin-Brandenburg darauf hingewiesen worden –, traf er keine entsprechenden Vorkehrungen.

Aus den Gründen:

Der Schuldspruch wegen einer Zuwiderhandlung gegen die §§ 24 Abs. 1 Nr. 2, 4 Abs. 2 Satz 1 Nr. 2 JMStV i. V. m. § 8 OWiG hält rechtlicher Prüfung nicht stand. Die auf die allgemein erhobene Sachrüge gebotene materiell-rechtliche Überprüfung des Urteils

ergibt, dass die durch das AG getroffenen Feststellungen die Verurteilung nicht tragen. Die Feststellungen und auch die Beweiswürdigung sind lückenhaft.

1. Das angefochtene Urteil enthält keine Feststellungen, die den sich aus §§ 71 Abs. 1 OWiG, 267 Abs. 1 StPO ergebenden Anforderungen genügen und eine Beurteilung erlauben, ob der Betroffene gegen Bußgeldvorschriften verstoßen hat. Das Urteil leidet daher an einem grundsätzlichen Darstellungsmangel.

2. Das angefochtene Urteil trägt den Schuldspruch auch deshalb nicht, weil es keine Feststellungen dazu enthält, dass der Betroffene i. S. d. §§ 24 Abs. 1, 3 Abs. 2 Nr. 2 JMStV „Anbieter von Telemedien" war.

Adressat des OWi-Tatbestandes ist der „Anbieter". Anbieter ist nach der (teiltautologischen) Legaldefinition des § 3 Abs. 2 Nr. 2 JMStV ein Rundfunkveranstalter oder ein Anbieter von Telemedien. Die in Rede stehende Internetseite ist ein Telemedium i. S. d. § 1 Abs. 1 TMG.

Die Definition des Anbieters in § 3 Abs. 2 Nr. 2 JMStV folgt dem Begriff des Angebots nach dem JMStV. Dieses stellt auf den Inhalt der Telemedien ab. Ob die Anbieter des Internetzugangs (Access-Provider) und des Speicherplatzes (Host-Provider) als Anbieter erscheinen, kann dahinstehen. Denn jedenfalls der Inhalteanbieter (Content-Provider), an den sich die materiellrechtlichen Vorschriften der Abschnitte I bis III des JMStV vorrangig richten (vgl. Erdemir, in: Spindler/Schuster, Recht der elektronischen Medien, 2. Aufl., § 3 JMStV Rdnr. 4) unterfällt dem Begriff des Anbieters in § 24 Abs. 1 JMStV. In Übereinstimmung mit dem Begriff des Rundfunkveranstalters ist für den Anbieter von Telemedien zu verlangen, dass er das Angebot unter eigener Verantwortung inhaltlich gestaltet oder verbreitet (vgl. Held/Schulz, in: Hahn/Vesting, Rundfunkrecht, 2. Aufl., § 3 JMStV Rdnr. 29); er muss die Struktur des Auftritts festlegen (BVerfGE 97, 298, 310 für den Rundfunkveranstalter), ohne allerdings alle Teile des Angebots selbst gestalten zu müssen (vgl. Held/Schulz, a. a. O.). Daher reicht es auch aus, dass der Inhalt nicht vollständig und unmittelbar auf der angebotenen Homepage, sondern nur durch die Setzung eines (direkten) Hyperlinks zugänglich gemacht wird (vgl. BGH NJW 2008, 1882, OLG Stuttgart MMR 2006, 387 m. Anm. Liesching).

Das angefochtene Urteil erörtert lediglich allgemein, ob der Betroffene als sogenannter „Admin-c" – das ist der durch den Domainanmelder bei der Registrierungsstelle Denic eG bezeichnete administrative Ansprechpartner – für den Inhalt der Internetseite „verantwortlich" war. Es verhält sich aber nicht zu der Frage, ob der Betroffene i. S. d. JMStV „Anbieter" war. Eine entsprechende Subsumtion erlauben auch die weiteren Urteilsfeststellungen nicht. Denn die durch die Feststellungen dem Betroffenen zugeschriebene technische Möglichkeit, die Inhalte der Webseite zu verändern, sagt nichts darüber, ob dieser im oben beschriebenen gestalterischen Sinne auch Anbieter des Internetauftritts war.

3. Die Feststellungen des angefochtenen Urteils tragen die Verurteilung des Betroffenen auch nicht unter dem Gesichtspunkt des § 9 OWiG. Diese Vorschrift erweitert die Ahndbarkeit von Tatbeständen, die ihrer Fassung nach nur für einen bestimmten Personenkreis gelten, deren Angehörige besondere persönliche Merkmale aufweisen, auf deren Vertreter. Das Merkmal des „Anbieters" in § 24 JMStV ist ein solches besonderes persönliches Merkmal. Der Betroffene war aber kein gesetzlicher Vertreter der Domaininhaberin i. S. d. § 9 Abs. 1 OWiG, und die Feststellungen weisen auch nicht aus, dass er beauftragt war, den Betrieb zumindest z. T. zu leiten (§ 9 Abs. 2 Nr. 1 OWiG) oder ausdrücklich beauftragt war, in eigener Verantwortung Aufgaben wahrzunehmen, die dem Inhaber des Betriebs obliegen (§ 9 Abs. 2 Nr. 2 OWiG).

4. Allerdings kann bei einem hier zur Anwendung kommenden unechten Unterlassungsdelikt, dessen Begehungstatbestand zwar eine zusätzliche Sondereigenschaft voraussetzt (sogenannter Garantensonderdelikt), aber keine höchstpersönliche Beziehung zu dem geschützten Rechtsgut verlangt, eine Garantenstellung aus Stellvertretung auch dann in Betracht kommen, wenn die Voraussetzungen des § 9 OWiG nicht vorliegen (vgl. Rogall, in: KK, OWiG, 3. Aufl., § 9 Rdnr. 39; Gürtler, in: Göhler, OWiG, 15. Aufl., § 9 Rdnr. 2a). Denn das besondere persönliche Merkmal des „Anbieters von Telemedien" hat, ähnlich wie der Halter (eines Kraftfahrzeugs) in § 31 Abs. 2 StVZO und anders als der Amtsträger nach § 11 Abs. 1 Nr. 2 StGB, keinen besonderen personalen Bezug, der eine Vertretung ausschlösse. Der Vertreter kann daher unter dem Gesichtspunkt der Übernahme der Verantwortung in die Rolle des Normadressaten rücken (vgl. Gürtler, a. a. O., § 9 Rdnr. 2a) und damit als Garantenstellvertreter selbst garantenpflichtig sein (Rogall, a. a. O.).

Dass das AG von einer solchen Garantenstellvertretung ausgegangen ist, lassen die Feststellungen und die rechtlichen Ausführungen des angefochtenen Urteils noch erkennen. Denn es hat die Verantwortlichkeit des Betroffenen auch damit begründet, dass er Bevollmächtigter der Domaininhaberin gewesen sei. Die darauf bezogene Beweiswürdigung ist jedoch rechtsfehlerhaft und verwehrt dem Senat die gebotene Überprüfung.

Aus dem Gesamtzusammenhang der Gründe des angefochtenen Urteils ergibt sich, dass das AG den Gesetzesverstoß daraus ableitet, dass der Betroffene es unterlassen hat, für die Löschung der unzulässigen Inhalte der Webseite Sorge zu tragen. Die hierauf zielende Rechtspflicht hat das AG offenbar zum einen daraus abgeleitet, dass der Betroffene bei der Denic eG als „Admin-c" erfasst und damit ausweislich der Registrierungsrichtlinien die durch die „Domaininhaberin benannte natürliche Person" gewesen sei, die als ihr „Bevollmächtigter berechtigt und verpflichtet ist, sämtliche die Domain betreffenden Angelegenheiten verbindlich zu entscheiden". Zum anderen hat das AG die Rechtspflicht darauf gestützt, dass der Betroffene als Passwortinhaber die Möglichkeit gehabt habe, „die Inhalte der Internetseite zu verändern". Bereits die Schlussfolgerung, der Betroffene habe als „Admin-c" Kompetenzen gehabt, die über seine Rechtsbeziehung mit der Registrierungsstelle Denic eG hinausgehen, ist nicht zwingend, und das Urteil lässt nicht erkennen, welche anderen Erkenntnisquellen diese Schlussfolgerung zumindest als möglich erscheinen lassen könnten. Die Funktion der Denic eG als Domainregistrierungsstelle lässt es vielmehr als naheliegend erscheinen, dass die durch den Domaininhaber mit der Registrierung für den „Admin-c" erteilte Außenvollmacht (§ 167

Abs. 1 Alt. 2 BGB) lediglich die mit der Registrierung zusammenhängenden administrativen Fragen betrifft (vgl. OLG Köln GRUR-RR 2009, 27 – „verwaltungstechnische Notwendigkeiten"). Das AG teilt darüber hinaus auch nicht mit, aus welchen Umständen es seine Überzeugung ableitet, der Betroffene habe die technische Möglichkeit gehabt, die Inhalte der Internetseite zu verändern. Zwar legt es der von der Denic eG übernommene Aufgabenkreis nahe, dass der „Admin-c" gewissermaßen als Ultima Ratio die Sperrung oder sogar die Löschung der Internetseite veranlassen kann. Über die durch die Urteilsfeststellungen behauptete Möglichkeit, auf die Inhalte der Webseite einzuwirken, namentlich die inkriminierten Hyperlinks abzuschalten oder zumindest ein wirksames Altersverifikationssystem zu installieren, gibt dies jedoch keinen Aufschluss. Schließlich ist auch nicht ersichtlich, aus welchen tatsächlichen Umständen das AG schließt, dass der Betroffene das – nach den Urteilsfeststellungen für Veränderungen an dem Internetauftritt erforderliche und durch die Domaininhaberin mitgeteilte – Passwort gekannt habe.

Die aufgezeigten Rechtsfehler bedeuten eine Verletzung des Gesetzes i. S. d. §§ 79 Abs. 3 S. 1 OWiG, 337 Abs. 1 StPO und führen nach § 79 Abs. 6 Alt. 2 OWiG zur Aufhebung des Urteils und zur Zurückverweisung der Sache an das AG.

Der Senat kann nicht nach § 79 Abs. 6 Alt. 1 OWiG in der Sache selbst entscheiden. Es erscheint noch möglich, dass die neue Hauptverhandlung – gegebenenfalls aufgrund neuer auf die Domaininhaberin bezogener Ermittlungen – ergibt, dass der Betroffene über seine Eigenschaft als lediglich administrativer Ansprechpartner der Denic eG hinaus auch mit der (verantwortlichen) Gestaltung der Internetseite befasst war und damit selbst Anbieter i. S. d. JMStV oder zumindest als Garantenstellvertreter kraft Übernahme selbst garantenpflichtig war.

Entscheidung

Wer ist „Anbieter“ von Telemedien?

VG Hamburg, Urteil vom 29.02.2012 - 9 K 139/09

Allein aufgrund seiner Benennung kann ein administrativer Ansprechpartner nicht als Anbieter von Telemedien i. S. d. § 3 Abs. 2 Nr. 2 JMStV angesehen werden. Denn in Anlehnung an den Begriff des Rundfunkanbieters setzt die Eigenschaft als Anbieter die Verantwortung für die Programmgestaltung bzw. Einfluss auf den Inhalt voraus.

Zum Sachverhalt:

Unter der Internetadresse „…de“ betrieb die Domaininhaberin C., eine in den Niederlanden ansässige Gesellschaft, ein Internetangebot mit einfach pornografischen Inhalten, ohne eine ausreichende Sicherung gegen einen Abruf dieser Inhalte durch Minderjährige einzurichten. Der Kläger war von der Domaininhaberin jedenfalls vom 09.06.2006 bis zum 16.03.2007 gegenüber der Registrierungsstelle Denic eG für dieses Internetangebot als „Admin-c“ benannt.

Die KJM sah in dem Angebot einen Verstoß gegen § 4 Abs. 2 Satz 1 Nr. 1 i. V. m. Satz 2 JMStV und ersuchte die Beklagte, die zuständige Landesmedienanstalt, mit Schreiben vom 25.10.2006, den Kläger zur Vorbereitung von Aufsichtsmaßnahmen anzuhören. Dieser erklärte, als bloßer formaler Inlandsvertreter ohne technische Zugriffsrechte habe er Inhalte weder verbreitet noch zugänglich gemacht.

Daraufhin gab die Beklagte die Sache an die Staatsanwaltschaft ab, die ein Verfahren gegen den Kläger einleitete und gegen Zahlung einer Geldauflage einstellte.

Am 23.03.2007 stellte die Beklagte fest, dass der Kläger seit dem 16.03.2007 nicht mehr als „Admin-c“ des Angebots registriert war.

Mit Schreiben vom 27.02.2008 legte sie der KJM den Vorgang mit einer Beschlussvorlage vor, in der sie die Feststellung eines Verstoßes gegen § 4 Abs. 2 Satz 1 Nr. 1 i. V. m. Satz 2 JMStV, eine förmliche Beanstandung und die Erhebung einer Verwaltungsgebühr von 750,00 Euro empfahl. Nachdem die KJM der Vorlage zugestimmt hatte, stellte die Beklagte mit Bescheid vom 31.07.2008 fest, dass mit dem streitgegenständlichen Internetangebot gegen § 4 Abs. 2 Satz 1 Nr. 1 i. V. m. Satz 2 JMStV verstoßen wurde (Ziffer 1) und sprach unter Berufung auf § 20 Abs. 1, 4, 6 JMStV und § 59 Abs. 2 und 3 Satz 1 des Rundfunkstaatsvertrags (RStV) eine „förmliche Beanstandung“ aus (Ziffer 2), verbunden mit der Aufforderung, als „verantwortlicher administrativer Ansprechpartner (x)“ künftig die Vorschriften des Jugendmedienschutzrechts einzuhalten (Ziffer 3). Ferner setzte sie für den Bescheid eine Verwaltungsgebühr in Höhe von 750,00 Euro fest (Ziffer 4).

Gegen diesen Bescheid legte der Kläger Widerspruch ein. Die Beklagte wies den Widerspruch zurück und setzte für das Widerspruchsverfahren eine Verwaltungsgebühr in Höhe von 375,00 Euro fest. Zur Begründung führte sie u. a. aus, die medienrechtliche Beanstandung gegenüber dem Kläger sei erforderlich gewesen, um das gesetzwidrige Verhalten zu ahnden und für die Zukunft eine Einhaltung der gesetzlichen Vorgaben zu erreichen. Die Aufgabe der Funktion des „Admin-c“ beseitige nicht seine in der Vergangenheit bestehende Verantwortlichkeit. Die Beanstandung sei das mildeste Mittel, da sie lediglich die Verpflichtung zur Begleichung der festgesetzten Verwaltungsgebühr zur Folge habe, aber keine weiteren rechtlichen Konsequenzen zur Folge habe.

Hiergegen hat der Kläger Klage erhoben.

Aus den Gründen:

I. Die zulässige Klage ist begründet.

Die streitgegenständliche Beanstandungsverfügung der Beklagten vom 31.07.2008 in Gestalt des Widerspruchsbescheids vom 19.12.2008 ist rechtswidrig und verletzt den Kläger in seinen Rechten (§ 113 Abs. 1 Satz 1 VwGO). Für die (nachträgliche) Feststellung und Beanstandung des Verstoßes gegen § 4 Abs. 2 Satz 1 Nr. 1 i. V. m. Satz 2 JMStV bietet § 20 Abs. 1 und 4 JMStV i. V. m. § 59 Abs. 3 bzw. Abs. 4 RStV keine Grundlage, da der Kläger als bloßer „Admin-c“ kein Anbieter eigener Inhalte ist und zum Zeitpunkt des Erlasses der streitgegenständlichen Verfügung eine etwaige frühere Verantwortung für den Rechtsverstoß aufgrund eigener oder fremder Inhalte durch die Beendigung der Tätigkeit des X bereits nicht mehr bestand (hierzu unter 1.). Im Hinblick auf die in dem Beschluss der KJM vom 22.04.2008 nicht vorgesehene Unterlassungsanordnung kann sich die Beklagte im Übrigen nicht auf § 40 Abs. 1 MStV HSH berufen (hierzu unter 2.).

1. Die Beklagte beruft sich als Rechtsgrundlage der Feststellung und Beanstandung des Verstoßes gegen § 4 Abs. 2 Satz 1 Nr. 1 i. V. m. Satz 2 JMStV auf § 20 Abs. 1 und 4 JMStV i. V. m. § 59 Abs. 3 RStV.

Gemäß § 20 Abs. 1 JMStV trifft die zuständige Landesmedienanstalt die erforderlichen Maßnahmen gegenüber dem Anbieter, wenn sie feststellt, dass dieser gegen die Bestimmungen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags verstoßen hat. Für Anbieter von Telemedien trifft nach § 20 Abs. 4 JMStV die zuständige Landesmedienanstalt durch die KJM entsprechend § 59 Abs. 2 bis 4 RStV unter Beachtung der Regelungen zur Verantwortlichkeit nach den §§ 7 bis 10 TMG die jeweilige Entscheidung. Gemäß § 59 Abs. 3 RStV trifft sie die zur Beseitigung des Verstoßes erforderlichen Maßnahmen gegenüber dem Anbieter. Sie kann insbesondere Angebote untersagen und deren Sperrung anordnen. Die Untersagung darf nicht erfolgen, wenn die Maßnahme außer Verhältnis zur Bedeutung des Angebots für den Anbieter und die Allgemeinheit steht, und setzt voraus, dass ihr Zweck nicht in anderer Weise erreicht werden kann. Die Untersagung ist, soweit ihr Zweck dadurch erreicht werden kann, auf bestimmte Arten und Teile von Angeboten oder zeitlich zu beschränken. Erforderlich ist für die Anwendung des § 59 Abs. 3 RStV – in Abgrenzung zu § 59 Abs. 4 RStV –, dass die Maßnahmen einen Anbieter betreffen, der eigene Inhalte im Sinne des § 7 Abs. 1 TMG zur Nutzung bereithält; für diese ist er nach den allgemeinen Gesetzen verantwortlich.

Diese Voraussetzungen waren jedoch weder im Zeitpunkt des Bescheiderlasses noch zu einem früheren Zeitpunkt gegeben, da der Kläger nach den hier vorliegenden konkreten Umständen allein aufgrund seiner früheren Benennung als „Admin-c“ nicht als Anbieter (eigener Inhalte) im Sinne des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags angesehen werden kann (hierzu unter a.). Zudem bestand jedenfalls zu dem Zeitpunkt, als der Bescheid

erlassen wurde, für eine (isolierte) förmliche Beanstandung aufgrund des Wegfalls der medienrechtlichen Verantwortlichkeit keine rechtliche Grundlage mehr, weil die Beanstandung keinerlei Beitrag zu der Beseitigung eines Rechtsverstoßes mehr leisten konnte (hierzu unter b.). Die Beanstandung konnte darüber hinaus auch nicht auf § 20 Abs. 1 und 4 JMStV i. V. m. § 59 Abs. 4 RStV gestützt werden (hierzu unter c.).

Im Einzelnen:

a. Der Kläger war nicht Anbieter von Telemediendiensten im Sinne des § 20 Abs. 1 und 4 JMStV i. V. m. § 59 Abs. 3 RStV und konnte daher nicht Adressat einer medienrechtlichen Feststellungs- und Beanstandungsverfügung sein.

Zwar handelt es sich bei dem beanstandeten Internetangebot um einen Telemediendienst. Telemedien sind gemäß § 2 Abs. 1 Satz 3 RStV alle elektronischen Informations- und Kommunikationsdienste, soweit sie nicht Telekommunikationsdienste nach § 3 Nr. 24 des Telekommunikationsgesetzes sind, die ganz in der Übertragung von Signalen über Telekommunikationsnetze bestehen oder telekommunikationsgestützte Dienste nach § 3 Nr. 25 des Telekommunikationsgesetzes oder Rundfunk nach Satz 1 und 2 sind. Diese Voraussetzungen treffen auf das beanstandete Internetangebot unter der Domain „… .de“ zu, da diese Webseite einen elektronischen Informationsdienst darstellt, der weder Telekommunikationsdienst i. S. v. § 3 Nr. 24 TKG, telekommunikationsgestützter Dienst nach § 3 Nr. 25 TKG noch Rundfunk ist.

Jedoch war der Kläger unbeschadet seiner zeitweisen Benennung als „Admin-c“ zu keiner Zeit Anbieter des beanstandeten Internetangebots, da sich seine Tätigkeit hier tatsächlich auf die formale Wahrnehmung dieser Funktion beschränkt hat. Eine Definition des Anbieter-Begriffs enthält der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag selbst nicht; in § 3 Abs. 2 Nr. 2 JMStV heißt es lediglich, „Anbieter“ im Sinne dieses Staatsvertrags seien Anbieter von Rundfunk und Telemedien. Auch aus der Amtlichen Begründung zum Jugendmedienschutz-Staatsvertrag ergeben sich keine näheren Hinweise für das Verständnis des Anbieter-Begriffs; darin wird lediglich ausgeführt, die Definition des Anbieters folge dem Begriff des Angebots und sei weit zu verstehen (S. 7). Für die konkrete Bestimmung der Anbietereigenschaft im Sinne des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags kann aber unbeschadet der fehlenden näheren Bezeichnung der einen Anbieter von Telemedien kennzeichnenden Merkmale und der Regelung in § 2 Abs. 3 JMStV, die auf die Bestimmungen des Telemediengesetzes verweist, nicht davon ausgegangen werden, dass die Definition des „Diensteanbieters“ gemäß § 2 Satz 1 Nr. 1 TMG – danach ist Diensteanbieter jede natürliche oder juristische Person, die eigene oder fremde Telemedien zur Nutzung bereithält oder den Zugang zur Nutzung vermittelt – unmittelbar und uneingeschränkt für die Anwendung des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags herangezogen werden kann (vgl. VG Hamburg, Urteil vom 04.01.2012 - 4 K 262/11, juris; Held/Schulz, in: Beck'scher Kommentar zum Rundfunkrecht, 2. Aufl., § 3 JMStV Rn. 28; Hans-Bredow-Institut, „Analyse des Jugendmedienschutzsystems – Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag“, Endbericht Oktober 2007, S. 121 ff., abrufbar unter: www.hansbredowinstitut.de).

Vielmehr ist davon auszugehen, dass der Anbieter-Begriff des Jugendmedienschutzrechts eine eigenständige Bedeutung hat und dass für die Abgrenzung insbesondere – in Anlehnung an den Begriff des Rundfunkanbieters – die Verantwortung für die Programmgestaltung bzw. der Einfluss auf den Inhalt maßgeblich ist (vgl. VG Hamburg, Urteil vom 04.01.2012 - 4 K 262/11, juris; Held/Schulz, in: Beck'scher Kommentar zum Rundfunkrecht, 2. Aufl., § 3 JMStV Rn. 29). Diese Voraussetzungen – eine Verantwortung für die Programmgestaltung und ein Einfluss auf den Inhalt – waren aber vorliegend aufgrund der bloßen Benennung des Klägers als „Admin-c“ der Domain nicht erfüllt, da der Kläger allein durch die Ausübung dieser Funktion zu keiner Zeit eine rechtliche oder auch nur tatsächliche technische Möglichkeit der Einflussnahme auf die inhaltliche Gestaltung des unter der Domain betriebenen Internetangebots bzw. den technischen Zugang zu diesem hatte (vgl. zur Inanspruchnahme eines zugleich als Domaininhaber registrierten „Admin-c“ VG Hamburg, Urteil vom 04.01.2012 - 4 K 262/11, juris; VG Gelsenkirchen, Urteil vom 16.12.2009 - 14 K 4086/07, juris). Als „Admin-c“ handelte der Kläger daher jedenfalls nicht als Anbieter eigener Inhalte im Sinne des § 59 Abs. 3 RStV i. V. m. § 7 Abs. 1 TMG. Als eigene Inhalte – maßgeblich ist insoweit die Sicht des Nutzers – sind dabei neben selbst geschaffenen Inhalten auch solche Inhalte zu fassen, welche der Diensteanbieter sich aus zweiter Hand in irgendeiner Weise zu eigen gemacht hat, selbst wenn die jeweiligen Inhalte als fremde Inhalte gekennzeichnet wurden (Zimmermann/Stender-Vorwachs, in: Spindler/Schuster, Recht der elektronischen Medien, 2. Aufl., 2011, § 7 TMG, Rn. 47).

Entgegen der Ansicht der Beklagten ergibt sich die für einen Anbieter erforderliche Einflussmöglichkeit oder ein „Zu-eigen-Machen“ von Inhalten bei einem bloßen „Admin-c“ nicht aus den Domainrichtlinien der Denic eG. In den Domainrichtlinien ist zunächst unter IV Folgendes geregelt:

„Der Domainvertrag kommt zwischen dem (künftigen) Domaininhaber und Denic mit erfolgreichem Abschluss der Registrierung durch Denic zustande. […] Für den Domainvertrag gelten die Denic-Domainbedingungen.“

Weiter heißt es in VII der Domainrichtlinien:

„Der Domaininhaber ist der Vertragspartner Denics und damit der an der Domain materiell Berechtigte. Mitinhaberschaft ist zulässig.“

Sodann heißt es in VIII zu den Aufgaben und der Funktion des „Admin-c“:

„Der administrative Ansprechpartner („Admin-c“) ist die vom Domaininhaber benannte natürliche Person, die als sein Bevollmächtigter berechtigt und gegenüber Denic auch verpflichtet ist, sämtliche die Domain betreffenden Angelegenheiten verbindlich zu entscheiden. Für jede Domain kann nur ein „Admin-c“ benannt werden. Sofern der Domaininhaber oder ein Mitinhaber eine natürliche Person ist, steht es ihm frei, selbst die Funktion des „Admin-c“ zu übernehmen. Mitzuteilen sind Name, Anschrift, Telefonnummer und E-Mail-Adresse des „Admin-c“. Hat der Domaininhaber seinen Sitz nicht in Deutschland, ist der „Admin-c“ zugleich dessen Zustellungsbevollmächtigter i. S. v. § 184 der Zivilprozessordnung, § 132 der Strafprozessordnung, § 56 Abs. 3 der Verwaltungsgerichtsordnung sowie § 15 des Verwaltungsverfahrensgesetzes und der entsprechenden

Vorschriften der Verwaltungsverfahrensgesetze der Länder; er muss in diesem Falle seinerseits in Deutschland ansässig sein und mit seiner Straßenanschrift angegeben werden."

Diese Ausgestaltung der Funktion des „Admin-c" durch die zwischen dem Domaininhaber und der Denic eG als Bestandteil des Domainvertrags geltenden Domainrichtlinien lässt bei zutreffender Würdigung nicht den Schluss zu, der „Admin-c", der in der Regel im Verhältnis zum Domaininhaber die Aufgabe des „Admin-c" aufgrund eines Arbeits- oder Auftragsverhältnisses ausübt und im Innenverhältnis an dessen Weisungen gebunden ist, könne den Inhalt des unter der betreffenden Domain betriebenen Internetangebots bestimmen oder beeinflussen oder mache sich diesen zu eigen. Denn seine in VIII der Domainrichtlinien beschriebenen Aufgaben betreffen allein Entscheidungen, die mit der Domain selbst – d. h. mit der Bezeichnung, unter der das Angebot abrufbar ist – in Zusammenhang stehen (etwa in Bezug auf Namens- oder Markenrechte Dritter sowie andere Fragen im Zusammenhang mit der Durchführung des Domainvertrags).

Folgerichtig hat der Bundesgerichtshof in einer aktuellen Entscheidung zu den Voraussetzungen der zivilrechtlichen Störerhaftung eines „Admin-c" und zu dessen rechtlicher Stellung ausgeführt, der „Admin-c" habe – anders als etwa ein Diensteanbieter im Sinne der §§ 8 bis 10 TMG – keine gesetzlich geregelte Stellung. Weiter heißt es in der Entscheidung, die Prüfung der rechtlichen Zulässigkeit einer bestimmten Domainbezeichnung falle grundsätzlich zunächst allein in den Verantwortungsbereich des Anmelders, da er die als Domainname zu registrierende Zeichenfolge auswählt und den Domainnamen für seine Zwecke nutze. Einem „Admin-c" komme dagegen in Fällen, in denen der Domaininhaber seinen Sitz im Ausland habe, allein die Funktion eines „administrativen Ansprechpartners" zu, der „zugleich Zustellungsbevollmächtigter im Sinne der §§ 174 ff. ZPO" sei. Aus der dem „Admin-c" nach VIII der „Denic-Domainrichtlinien" zugewiesenen Funktion lasse sich nicht erkennen, dass ihm – neben dem Domaininhaber – zusätzlich die Aufgabe zufallen solle, Rechte Dritter zu ermitteln und deren Verletzung zu verhindern. Die Funktion eines Zustellungsbevollmächtigten des Domaininhabers erleichtere lediglich die Rechtsverfolgung gegenüber diesem. Soweit dem „Admin-c" die Berechtigung und Verpflichtung zugewiesen ist, „sämtliche die Domain betreffenden Angelegenheiten verbindlich zu entscheiden", sei ebenfalls kein drittschützender Aufgabenbereich festgelegt. Denn diese Entscheidungskompetenz kommt dem „Admin-c" als „Ansprechpartner der Denic" nach Auffassung des Bundesgerichtshofs allein im Innenverhältnis zu. Nach den Regelungen der Denic eG, aus denen sich die Funktion des „Admin-c" ergibt, sei mithin allein der Domaininhaber gehalten, Verletzungen von Rechten Dritter zu vermeiden, während der Aufgabenbereich des „Admin-c" sich auf die Erleichterung der administrativen Durchführung des Domainvertrags gegenüber dem Domaininhaber beschränke (vgl. BGH, Urteil vom 09.11.2011 - I ZR 150/09, juris Rn. 54 f. - „Basler Haarkosmetik").

Fragen, die die Verwendung und Verwaltung der Domain betreffen, sind vor diesem Hintergrund klar zu trennen von Entscheidungskompetenzen oder technischen Zugriffsmöglichkeiten in Bezug auf die Inhalte des unter der Domainbezeichnung abrufbaren Angebots. Es ist nicht ersichtlich, dass Fragen des Inhalts eines Internetangebots von den Bestimmungen der Domainrichtlinien und -bedingungen erfasst sein könnten, da dieser Bereich nicht zum Regelungsgegenstand des Domainvertrags gehört. Dies wird u. a. durch die in § 3 Abs. 1 und § 7 Abs. 2 der Domainbedingungen enthaltenen Bestimmungen deutlich. So gehört zu den in § 3 Abs. 1 geregelten Pflichten des Domaininhabers gegenüber der Denic eG lediglich die Zusicherung, im Domainauftrag zutreffende Angaben gemacht zu haben und zur Registrierung und Nutzung der Domain berechtigt zu sein. Weiter knüpfen die in § 7 Abs. 2 aufgeführten außerordentlichen Kündigungsrechte sämtlich an Rechtsverletzungen durch die Registrierung bzw. Nutzung der Domainbezeichnung an bzw. an sonstige vertragswidrige Verhaltensweisen (Angabe falscher Adressen von Domaininhaber oder „Admin-c", Zahlungsverzug etc.). Hätte der Domainvertrag irgendwelche Regelungen, Beschränkungen o. Ä. in Bezug auf die unter einer Domainbezeichnung angebotenen Inhalte zum Gegenstand, so wäre kaum nachvollziehbar, dass sich der Domaininhaber nicht umfassend auch zu einer rechtskonformen Gestaltung des eigentlichen Internetangebots verpflichten muss und nicht auch für den Fall rechtswidriger, insbesondere gegen den Jugendschutz verstoßender Inhalte ein außerordentliches Kündigungsrecht der Denic eG vorgesehen ist. Die von der Beklagten angeführte vermeintlich umfassende Entscheidungskompetenz des „Admin-c" aufgrund der Domainrichtlinien der Denic eG beschränkt sich vor diesem Hintergrund auf Fragen, die zu den seitens der Beklagten beanstandeten Rechtsverstößen keinen Bezug aufweisen.

Selbst wenn man im Übrigen dem „Admin-c" auf der Basis der Domainrichtlinien eine gewisse Vertretungskompetenz auch im Außenverhältnis zubilligen würde, hätte dieser aufgrund seiner Kompetenzen keine Möglichkeiten, über die inhaltliche Gestaltung des Internetangebots zu entscheiden. Vorliegend ist nicht ersichtlich, dass der Kläger aufgrund seines Auftragsverhältnisses mit dem Domaininhaber irgendeine Möglichkeit gehabt hätte, eine rechtskonforme Gestaltung des Internetangebots zu erreichen. Es erscheint hier gänzlich fernliegend, dass der Kläger gegenüber seinem Auftraggeber insoweit weisungsbefugt gewesen sein könnte oder eine technische Zugriffsmöglichkeit innehatte, die es ihm erlaubt hätte, die Einrichtung einer den rechtlichen Anforderungen genügenden geschlossenen Benutzergruppe durchzusetzen. Denn es sind nach den konkreten Umständen keine Anhaltspunkte dafür ersichtlich, dass der Kläger nicht lediglich formal als inländischer Ansprechpartner fungierte, sondern darüber hinaus mit der Domaininhaberin derart verbunden war, dass er deren Entscheidungen im Hinblick auf den Inhalt des Internetangebots hätte beeinflussen können.

Auch wenn die Benennung eines „Admin-c" gleichsam unabdingbare Voraussetzung für die Verbreitung eines rechtswidrigen Inhalts unter einer „de."-Domain durch einen ausländischen Domaininhaber ist und der „Admin-c" faktisch die Möglichkeit haben mag, durch eine Kündigung des Domainvertrags eine Löschung der Domain zu bewirken, dadurch einen Abruf des rechtswidrigen Internetangebots unmöglich zu machen und damit z. B. die Ziele des Jugendschutzrechts

effektiv zu verwirklichen, fehlt es gerade an der Befugnis bzw. Möglichkeit einer inhaltlichen Abänderung. Gerade dieses Merkmal – der Einfluss auf Einzelheiten der inhaltlichen Gestaltung – macht aber den Anbieter im Sinne des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags aus. Insofern ist auch zu beachten, dass die einem „Admin-c" zur Unterbindung des Rechtsverstoßes zur Verfügung stehenden Handlungsmöglichkeiten zum einen regelmäßig seinen vertraglichen Verpflichtungen gegenüber dem Domaininhaber widersprechen dürften. Zudem gehen die Auswirkungen einer Löschung der Domain durch den „Admin-c" wesentlich weiter als die Maßnahmen, die gegenüber dem Domaininhaber zulässig wären. Denn hier wäre die Beklagte zunächst darauf beschränkt, die Einrichtung einer geschlossenen Benutzergruppe gemäß § 4 Abs. 2 Satz 2 JMStV anzuordnen, ohne dass das Angebot insgesamt untersagt oder gesperrt werden könnte.

b. Aber auch wenn man eine Anbietereigenschaft des „Admin-c" entgegen der hier vertretenen Ansicht unterstellt, wären die erst nach Beendigung der Tätigkeit als „Admin-c" ergriffenen Maßnahmen der Beklagten nicht von der angeführten Rechtsgrundlage umfasst.

(1) Zunächst kann die Beanstandung nicht auf die allgemeine Regelung in § 20 Abs. 1 JMStV gestützt werden, nach der – wie ausgeführt – die zuständige Landesmedienanstalt die erforderlichen Maßnahmen gegenüber dem Anbieter trifft, wenn sie feststellt, dass dieser gegen die Bestimmungen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags verstoßen hat. Denn aus dem systematischen Zusammenhang des § 20 Abs. 1 zu § 20 Abs. 2 – 3 sowie 4 – 5 JMStV ergibt sich, dass in § 20 Abs. 1 JMStV lediglich eine Regelung über die Zuständigkeit getroffen wird, d. h. die Klarstellung erfolgt, dass die Aufsicht gegenüber dem jeweiligen Adressaten von den Landesmedienanstalten ausgeübt wird. In § 20 Abs. 2 und 3 JMStV folgen sodann Regelungen in Bezug auf Anbieter von Rundfunk und in § 20 Abs. 4 und 5 Bestimmungen in Bezug auf Telemedienanbieter, während in § 20 Abs. 6 JMStV die örtliche Zuständigkeit der Landesmedienanstalten näher geregelt wird. Entgegen der von der Beklagten vertretenen Ansicht kann § 20 Abs. 1 JMStV nicht gleichsam als Generalklausel verstanden werden, die neben den speziellen Regelungen für Rundfunk- und Telemedienanbieter – hier § 20 Abs. 4 JMStV i. V. m. § 59 Abs. 2 – 4 RStV – weitere, nicht näher bestimmte Maßnahmen der jeweils zuständigen Landesmedienanstalt zulässt. Denn ein solches Verständnis würde die nach der Konzeption des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags vorrangige Kompetenz der KJM als Willensbildungsorgan unterlaufen, die in § 14 Abs. 1 und 2 JMStV sowie §§ 16 und 17 Abs. 1 JMStV zum Ausdruck kommt. Diese Regelungen verdeutlichen, dass die abschließende Beurteilung von Angeboten ausschließlich der KJM vorbehalten ist und die Landesmedienanstalten keine weiter gehenden Kompetenzen haben, bei Verstößen gegen den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag eigenständig ohne Beteiligung der KJM zusätzliche Maßnahmen zu beschließen und durchzusetzen. Dies kommt insbesondere in der in § 17 Abs. 1 Satz 5 und 6 JMStV geregelten Bindung der Landesmedienanstalten an die Entscheidungen der KJM zum Ausdruck. Daher heißt es auch in § 20 Abs. 2 und 4 JMStV jeweils, dass die zuständige Landesmedienanstalt „durch die KJM" die jeweilige Entscheidung in Bezug auf den Rundfunkveranstalter oder Telemedienanbieter trifft.

(2) Des Weiteren erfordern die in § 59 Abs. 3 und 4 RStV genannten Maßnahmen jeweils eine Eignung zur Beseitigung des konkret festgestellten Verstoßes, d. h. es muss durch die gegen den jeweils herangezogenen Adressaten verfügte Maßnahme eine tatsächliche Auswirkung auf die Gestaltung oder Verbreitung des rechtswidrigen Angebots möglich sein. Dies folgt aus der Formulierung in § 59 Abs. 3 Satz 1, wonach bei Feststellung eines Verstoßes die „zur Beseitigung des Verstoßes erforderlichen Maßnahmen" zu treffen sind. Die dem Adressaten der Verfügung aufgegebene Handlung oder Unterlassung muss folglich dazu führen, dass bei ihrer Erfüllung ein rechtskonformer Zustand herbeigeführt und der Verstoß gegen die Bestimmungen des Jugendschutzrechts beendet wird.

Eine derartige Wirkung kommt hier durch die isolierte Feststellung und Beanstandung jedoch nicht in Betracht. Denn unter den konkreten Umständen ergeben sich aus der Feststellung und Beanstandung des Verstoßes gegen § 4 Abs. 2 Satz 1 Nr. 1 i. V. m. Satz 2 JMStV – selbst wenn der Kläger als Anbieter für diesen verantwortlich gewesen wäre – keinerlei Auswirkungen auf das Fortbestehen bzw. die Unterbindung des Verstoßes. Denn hier hatte der Kläger zum Zeitpunkt des Erlasses der streitgegenständlichen Verfügung schon wegen der Beendigung seiner Tätigkeit als „Admin-c" für die Domaininhaberin rein tatsächlich keinerlei Möglichkeit mehr, irgendeinen Beitrag zur Verhinderung der ungeschützten Verbreitung des pornografischen Angebots unter der Domain „… .de" zu leisten. Soweit aber die Beklagte ein Vorgehen (auch) gegen den Kläger ungeachtet der ihr bekannten Niederlegung seiner Stellung als „Admin-c" im Hinblick auf mögliche künftige Verstöße als zulässig angesehen hat, dürfte dies mit dem Sinn und Zweck des § 20 Abs. 1, 4 JMStV i. V. m. § 59 Abs. 3 RStV nicht vereinbar sein. Denn diese Bestimmungen lassen ein rein präventives Vorgehen gegen einen Telemedienanbieter nicht zu (vgl. Volkmann, in: Spindler / Schuster, a. a. O., § 59 RStV Rn. 38). Ein ordnungsbehördliches Einschreiten zur Abwehr einer (durch den Kläger verursachten) Gefahr war hier folglich nicht (mehr) zulässig, zumal für Anbieter von Telemedien, die – anders als Veranstalter von Rundfunk – keinem Zulassungsverfahren unterliegen, eine Beanstandung auch keine Konsequenzen in Bezug auf den Entzug einer bestehenden Zulassung bzw. die Erteilung einer beantragten Zulassung haben kann. Auch soweit sich die Beklagte auf eine mit dem Erlass der Verfügung verbundene Dokumentation des Rechtsverstoßes im Hinblick auf etwaige künftige Verstöße berufen hat, besteht für einen gleichsam feststellenden Verwaltungsakt jedenfalls im Anwendungsbereich des § 59 Abs. 3 und 4 RStV keine Rechtsgrundlage.

Soweit die Beklagte eine Sanktionierung des in der Vergangenheit begangenen Verstoßes angestrebt und sie sich veranlasst gesehen hat, dem Kläger den rechtsverletzenden Charakter seines früheren Handelns vor Augen zu führen, dürften ihre Reaktionsmöglichkeiten im Übrigen auf eine Ahndung einer etwaigen Ordnungswidrigkeit bzw. – wie hier geschehen – die Weiterleitung des Vorgangs an die Staatsanwaltschaft zur Prüfung strafrechtlicher Sanktionen beschränkt sein. Die hier erfolgte Einstellung des Ermittlungsverfahrens durch die Staatsanwaltschaft und die

Verjährung einer etwaigen Ordnungswidrigkeit sowie die mangelnde Erreichbarkeit des Domaininhabers rechtfertigen es im Übrigen nicht, mangels anderer medienrechtlicher Ahndungsmöglichkeiten aufgrund von § 20 Abs. 1, 4 JMStV i. V. m. § 59 Abs. 3 RStV eine Maßnahme zu ergreifen, die auch nach den eigenen Ausführungen der Beklagten im Widerspruchsbescheid keinerlei konkrete Auswirkung hat und die lediglich durch die mit der Maßnahme verhängte, der Höhe nach nicht unbeträchtliche Verwaltungsgebühr mit einer für den Adressaten spürbaren und unangenehmen Wirkung verbunden ist.

c. Die Beanstandung kann hier aber auch nicht aufgrund von § 20 Abs. 1, 4 JMStV i. V. m. § 59 Abs. 4 RStV erfolgen. Danach können – sofern Maßnahmen gegen den Verantwortlichen im Sinne des § 7 Abs. 1 TMG aufgrund von § 59 Abs. 3 RStV nicht durchführbar oder nicht Erfolg versprechend sind – auch gegen Diensteanbieter fremder Inhalte gemäß §§ 8 – 10 TMG Maßnahmen zur Sperrung des Angebots gerichtet werden, sofern dies technisch möglich und zumutbar ist.

Vorliegend kann dahinstehen, ob der Kläger als „Admin-c" überhaupt als Anbieter fremder Inhalte im Sinne der §§ 8 – 10 TMG anzusehen ist – dagegen spricht, dass seine Tätigkeit nicht mit den in den §§ 8 – 10 TMG aufgeführten technischen Dienstleistungen (Übermittlung von Informationen in einem Kommunikationsnetz, Vermittlung des Zugangs zur Nutzung eines Kommunikationsnetzes, Zwischenspeicherung von Informationen zur beschleunigten Übermittlung und Speicherung fremder Informationen) übereinstimmt –, da auf der Grundlage von § 20 Abs. 1, 4 JMStV i. V. m. § 59 Abs. 4 RStV jedenfalls die hier erfolgte Beanstandung nicht in Betracht kommt, da diese Norm ausschließlich Maßnahmen zur Sperrung des rechtswidrigen Angebots zulässt. Eine solche Folge ist aber mit einer bloßen Beanstandung nicht verbunden.

2. Hinsichtlich der darüber hinaus in der streitgegenständlichen Verfügung unter Ziffer 3 geregelten Aufforderung, künftig die Bestimmungen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags einzuhalten, beruft sich die Beklagte zu Unrecht auf § 40 Abs. 1 MStV HSH.

Danach kann der bei der Beklagten gebildete Medienrat zwar feststellen, dass durch ein Rundfunkprogramm, durch einzelne Sendungen und Beiträge, durch die Weiterverbreitung von Rundfunkprogrammen, durch Inhalte von Telemedien oder sonst gegen diesen Staatsvertrag, den Rundfunkstaatsvertrag, den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, die Zulassung oder die Zuweisung verstoßen wird und Maßnahmen oder Unterlassungen vorsehen. Doch bleibt § 5 MStV HSH unberührt. Dies bedeutet, dass aufgrund von § 5 Abs. 1 MStV HSH für länderübergreifende unzulässige Angebote und Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien abschließend die Bestimmungen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags gelten. Dies ergibt sich im Umkehrschluss aus § 5 Abs. 2 MStV HSH, wonach bei nicht länderübergreifenden Angeboten die Beklagte gemäß § 14 Abs. 2 Satz 3 JMStV eine gutachterliche Befassung der KJM mit dem Angebot beantragen soll und aus § 39 Abs. 2 Nr. 3 MStV HSH, wonach der Medienrat der Beklagten u. a. über Aufsichtsmaßnahmen gegenüber Anbietern von nicht länderübergreifenden Angeboten entscheidet. Daraus und aus den vorstehenden Ausführungen zur Kompetenzverteilung zwischen der KJM und der Beklagten in Bezug auf rechtsverletzende länderübergreifende Angebote – ein solches ist vorliegend gegeben – ergibt sich, dass eine Kompetenz der Beklagten für zusätzliche Maßnahmen, die über die von der KJM für einen konkreten Verstoß gegen den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag beschlossenen Sanktionen hinausgehen, nicht aus § 40 Abs. 1 MStV HSH hergeleitet werden kann. Andernfalls würde die im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag geregelte vorrangige Kompetenz der KJM umgangen. Diese hat aber im Fall des Klägers in ihrem Beschluss vom 22.04.2008 lediglich die Feststellung und Beanstandung des Rechtsverstoßes vorgesehen.

Folglich kann diese Maßnahme aufgrund der fehlenden Beschlussfassung der KJM auch nicht auf § 20 Abs. 1, 4 JMStV i. V. m. § 59 Abs. 3 oder 4 RStV gestützt werden, da in diesem Fall die Verfügung zumindest formell rechtswidrig wäre; darüber hinaus wäre sie nach der hier vertretenen Auffassung aber auch wegen der fehlenden inhaltlichen Verantwortung des Klägers für das beanstandete Angebot rechtswidrig.

Buchbesprechung

Pluralismus als Strukturprinzip im Rundfunk

Die öffentliche Debatte um die Zusammensetzung der Gremien der Rundfunkanstalten und anhängige Streitverfahren lassen die vorliegende vergleichende Studie, die aus einer Mainzer Dissertation bei *Dieter Dörr* hervorgegangen ist, als notwendige Arbeit erscheinen, nicht zuletzt weil *Dörr* im weithin bekannten „Fall Brender" ein Gutachten verfasst hat und im gegenwärtigen Verfassungsstreit um die Gremienzusammensetzung des ZDF (unter Aspekten der Staatsferne des Rundfunks) befasst ist. Während später das Promotionsverfahren allein in Mainz stattfand, erarbeitete der *Verfasser* die Schrift als Stipendiat im Rahmen des Europäischen Graduiertenkollegs der DFG und der Universitäten Mainz, Heidelberg und Krakau.

Die Ausgestaltung des Rundfunks gehört zu den schwierigen Aufgaben der Gesetzgebung. Ausgestaltungen können nicht eingriffswirksam sein, d. h. Aufgabe und Befugnis zur Ausgestaltung rechtfertigen keine Eingriffe. Die Ausgestaltung ist allerdings veranlasst durch die Wirkung, die von Medien ausgeht und die heute – nach dem Ende der technischen Knappheit der Übertragungswege – die Regulierung rechtfertigt. Diese Lage ergibt den Rahmen eines jeweils spezifischen Anforderungsprofils an materielle, organisatorische und Verfahrensregelungen. Zugleich liegen diesen Regelungen gewisse allgemeine Maßstäbe zugrunde. Zu diesen gehört ein Pluralismus als medienrechtliches Strukturprinzip. Dieses Prinzip sucht die Untersuchung zu erschließen und wendet es sodann auf die deutschen und die polnischen Verhältnisse an. Dabei setzt dieses medienrechtliche Strukturprinzip – wie sich zeigt – der Ausgestaltung medienrechtlicher Zusammenhänge zugleich Grenzen. Dies ergibt auch der Zusammenhang von Medienwirkung und den aus ihr resultierenden Ausgestaltungserfordernissen. Soweit die Medien nach den das Recht fortbildenden verfassungsgerichtlichen Maßstäben auf Grundlage von – hierzulande – Art. 5 I 2 GG eine besondere, mitreißende Aktualität, massenwirksame Suggestivkraft und Massen erfassende Breitenwirkung (Maßstäbe zur Beschreibung von Medienwirkung, wie sie sich ähnlich in BVerfGE 119, 181 [214 ff.], aber auch in BVerfGE 121, 30 [50 ff. und früher] finden) besitzen, müssen sie u. a. durch pluralistische Strukturen der Beherrschung durch nur eine soziale Gruppe, wirtschaftliche Unternehmung oder politische Strömung entzogen werden. Wenn diese Wirkungen von Medien geringer ausfallen, dürfen sie mit derartigen Anforderungen nicht konfrontiert werden. Grund der Ausgestaltungsgesetzgebung ist dabei zugleich der Umstand, dass die publizistische Wirkung von Medien sie nicht nur zu Vermittlern von Informationen, sondern auch zu Akteuren individueller und transpersonaler, politisch-sozial wirksamer Meinungs- und Willensbildung macht. Daher ist es erforderlich, Balance sicherzustellen und so zu gewährleisten, dass nicht etwa aufgrund unmittelbarer oder mittelbarer Effekte Unwuchten entstehen, die den Meinungsbildungsprozess aus dem ihm angemessenen und erforderlichen Gleichgewicht bringen.

Die Untersuchung ist außerordentlich engmaschig gegliedert. Drei Hauptteile bilden den Rahmen, ein erster zu Pluralismus und Meinungsvielfalt als Eckpfeiler der Rundfunkordnung, dann der umfassende mittlere Teil zu Pluralismussicherung und Funktionsauftrag des Rundfunks in Deutschland sowie schließlich der dritte kürzere Teil zur Pluralismussicherung in Polen. Vergleichungen findet man vor allem am Ende unter dem Abschnitt „Vergleich und Ergebnisse". Ausgangspunkt der vergleichenden Arbeit ist gewiss die deutsche Konzeption von Pluralismen in Struktur und Inhalten der Veranstaltung von Rundfunk: Während hier ein institutionell ausgeprägter Organisationspluralismus – verbunden mit einem materiellen Pluralismus, was die konkrete Zusammensetzung angeht – verfassungsrechtlich prägend ist, weil die freie Meinungsbildung im Rundfunk als Medium und Faktor dieses kontinuierlichen Vorgangs zu sichern ist und etwaige Mängel neben der Organisation durch Verfahrensregelungen abgesichert werden müssen, ist in Polen nach der dortigen Doktrin die freie Meinungsäußerung im Rundfunk sicherzustellen, was ein den deutschen Verhältnissen ähnliches Pluralismusgebot weder organisatorisch noch sachlich mit sich bringt. Vielfaltssicherung soll in Polen also allein durch Meinungen, nicht durch Strukturen sichergestellt werden. Dabei ist allerdings die polnische Konzeption noch verständlicher, weil man – ähnlich der deutschen Erfahrung zur Besetzung von binnenplural strukturierten Gremien nach der Wiedervereinigung in den neuen Ländern – es nicht mit einer Gesellschaft zu tun hat, die in ihren Verbandsstrukturen jenseits der bisherigen Einheitspartei und ihren Trabanten westlichen Pluralismusvorstellungen zur freien Verbandsbildung und der politischen Willensbildung in einem offenen Prozess sicher nicht genügt. Daher ist die Rechtsvergleichung hier auch Vergleichung des Verbandswesens und der hinter diesem stehenden sozialen Strukturen und bliebe angewiesen auf die Einbeziehung der Pluralismustheorien der westlichen Politikwissenschaft. Darauf verzichtet die Arbeit allerdings nahezu ganz, bleibt vielmehr sozusagen verfassungspositivistisch, indem sie über die Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts in der Abfolge ihrer Entscheidungen zum Rundfunk einsteigt. Zu Recht mahnt sie allerdings an, dass diese Rechtsprechung bisher in ihren maßgeblichen Grundbegriffen wie „Medium und Faktor", „Breitenwirkung", „Aktualität" oder „Suggestivkraft" kaum auf empirischen Sachverstand zurückgreift, während dies etwa im Bereich des Jugendschutzes durchaus geschieht. Hier fehlt wohl die Bereitschaft, die Herrschaft über die Begriffe als normativ wirksame Perspektiven in der Sache an sozialwissenschaftliche Sachverständige abzutreten.

In Polen ist offenbar zwar im öffentlich-rechtlichen Rundfunk ein gewisser materieller Pluralismus gefordert; eine materiell-pluralistische Absicherung fehlt aber völlig im Kabelnetz. Das scheint dem – aus unserer Sicht – erheblichen Defizit in organisationspluralistischer Hinsicht zu entsprechen. Für den öffentlich-rechtlichen Rundfunk findet man allerdings uns befremdliche Gebote, etwa die Verpflichtungen auf ein christliches Wertesystem, die Pflege polnischer Kultur, Wissenschaft und Bildung sowie der Familienbindung und eines gesunden Lebensstils. Sicher sind auch diese Verpflichtungen nur historisch zu verstehen, angesichts der Furcht um den nationalen Identitätsverlust und der Frontstellung der Gesellschaft gegen den sozialistischen Staat unter externer Kontrolle.

Inzwischen werden allerdings beide Pluralismusmodelle allmählich überlagert von Pluralismusvorstellungen, die dank des Europarates, aber nun zunehmend auch dank der Europäischen Union normative Verbindlichkeit erlangen. Auf diese Weise wird die jeweilige jüngere Geschichte der Instrumente zur Sicherung freier Meinungsbildung in posttotalitären Gesellschafts- und Herrschaftsstrukturen überformt von neuen Gemeinsamkeiten. Sie rühren nicht nur her von der wirtschaftlichen Perspektive des freien Wettbewerbs der Ideen und Meinungen, die sich mit der früheren Stellung des öffentlich-rechtlichen Rundfunks reibt, sondern auch von den Interpretationen von Grundrechten, Diskriminierungsverboten, Partizipationsmodellen und Transparenzvorstellungen eines öffentlichen Prozesses unter Beteiligung freier Verbände und aller relevanten Gruppierungen. Dadurch entsteht zunehmend eine gemeinsame Kultur der Medienvielfalt, des gebotenen Pluralismus und ausreichender Standards gleichgewichtiger Vielfalt im Interesse eines fairen Prozesses der Meinungsbildung unter Beteiligung der Bürger, die auch Unionsbürger sind. Dass aus europäischer Sicht noch mehr als aus nationaler Tradition hier zudem das Wettbewerbsrecht, die Konzentrationskontrolle auch in der Kabelbelegung und in sonstigen Fragen des Zugangs und der Verbreitung eine Rolle spielen, versteht sich von selbst. Einerseits können dadurch nationale Defizite ausgeglichen werden, andererseits müssen die Übergriffe in das nationale Recht den Grenzen gerecht werden, die die Zuständigkeiten ziehen.

Auf nationaler Ebene ist die Kritik aufzugreifen, die die angezeigte Arbeit entfaltet, etwa an der schon erwähnten fehlenden Rezeption der Wirkungsforschung, was Medien angeht, aber auch an den Defiziten der Kontrolle materieller Pluralismusanforderungen – wobei sich die Arbeit hier die Frage stellt, ob nicht ökonomische Anreize zur gebotenen Vielfaltssicherung dienen könnten, sodass die Defizite der Kontrolle gewissermaßen selbstläufig kompensiert würden. Für Polen gilt die Kritik in aller Deutlichkeit der fehlenden Staatsferne, da die dortige Rundfunkaufsicht keine staatsfreie Aufsicht darstellt. Eine Rückbindung an den Sejm und seinen Präsidenten muss unzulässig sein, Organisationspluralismus ist geboten. Hingegen erscheinen die materiellen Pluralismusvorgaben für den öffentlich-rechtlichen Rundfunk in manchem erfreulich konkret und exemplarisch, während solche Anforderungen für den Privatfunk weitgehend fehlen und außerordentlich dringlich sind, weil dieses Defizit in naher Zukunft zu kaum mehr zu beseitigenden Schäden für den gesellschaftlichen und freien Meinungsbildungsprozess führen kann. Zudem fehlt es auch in Polen offenbar an einer ausreichenden Rezeption der Ergebnisse der Wirkungsforschung, was die Medien angeht; ein Defizit, das natürlich auch diese Forschungen eher behindert als fördert. Offenbar soll es aus der Sicht der Arbeit nicht bei der kategorialen Herrschaft der Normsetzung und der Rechtsanwendung sein Bewenden haben. Diese Lücke in der interdisziplinären Zusammenarbeit kann übrigens auch nach sich ziehen, dass es zu europäischen Kompetenzanmaßungen kommt. Diese zu bändigen, ist eben auch besser möglich, wenn man die nationalen Gegebenheiten und ihre Geschichte in den Mitgliedstaaten unter solchen Gesichtspunkten stärker einbezieht.

Insoweit ist nicht nur auf die nationale Rechtsprechung hinzuweisen, die das betont, sondern auch immer noch hervorzuheben, dass der enge Zusammenhang zwischen gesellschaftlicher Willensbildung und staatlicher Einheit maßgeblich ist für die Mitgliedstaaten. Es gibt in diesem Sinne noch kein hinreichend ausgebildetes europäisches Äquivalent. Daher bleiben die nationalen Eigenheiten noch lange maßgeblich für die konkrete Ausgestaltung der Medienregulierung wie für deren Beurteilung in rechtspolitischer und verfassungsrechtlicher Hinsicht. Dafür ist die vorliegende umfassende Arbeit, die jedes Lob verdient, ein sehr gutes Beispiel. Die Untersuchung ist umfassend, sehr zugänglich – obwohl ein Abkürzungsverzeichnis fehlt – und sprachlich sehr verständlich. Die Debatte wird auf dem neuesten Stand fortgeführt, deckt abklärungsbedürftige Aspekte ebenso wie wesentliche Lücken der empirischen Basis der Rechtsentwicklung auf und trägt nicht nur zur wissenschaftlichen Klärung, sondern auch zur Rechtsfortbildung bei. Nach allem genügt sie dem hohen Anspruch, der mit ihrer Förderung verbunden war, vollauf.

Prof. Dr. Helmut Goerlich, Leipzig

Kristoff M. Ritlewski:
Pluralismus als Strukturprinzip im Rundfunk. Anforderungen aus dem Funktionsauftrag und Regelungen zur Sicherung in Deutschland und Polen. Frankfurt am Main u. a. 2009: Verlag Peter Lang. 391 Seiten, 82,80 Euro

Ins Netz gegangen:

www.mekonet.de

Medienbildung für Multiplikatoren

Wir leben in einer Zeit, in der sich der Aufwand für die Auswahl von und den Umgang mit Hilfsmitteln zum Informationsmanagement im Internet ebenso zu potenzieren scheint wie die Menge an verfügbaren Informationen. Daher sind verlässliche Portale gefragt, die Inhalte sinnvoll und übersichtlich gebündelt anbieten, damit Recherche nicht zur „temps perdu" wird. „Medienkompetenz" bzw. „Medienbildung" sind Stichworte bzw. Themenfelder, die eine zunehmende Präsenz als Namensbestandteil von Internetseiten oder von Teilbereichen eines Webauftritts erlangen.[1] Schnell wird man so über Suchmaschinen fündig, muss sich dann aber immer erst die Frage beantworten: Welche Substanz, welche Kompetenz steckt jeweils dahinter? Deshalb erscheint es richtig, auch auf Webseiten zurückgreifen zu können, die sowohl schon eine Tradition und Reputation in der inhaltlichen Befassung mit sich bringen, als auch bereit sind, neue Entwicklungen mitzugehen.

Das Portal mekonet.de, betreut vom Grimme-Institut in Marl und seit nunmehr 15 Jahren online, bietet den Zugang zu einem gewachsenen, umfassenden Medienkompetenz-Netzwerk, das einerseits durch seine Offlineveranstaltungen (Tagungen, Seminare) eine regionale Bedeutung in Nordrhein-Westfalen hat, andererseits mit seinen Webinhalten alle Multiplikatoren in der Medienbildung bedienen kann, die bundesweit nach Informationen und Orientierungshilfen suchen.[2]

Der gesamte Internetauftritt setzt nicht auf ausgefallenes, „hippes" Design, sondern auf möglichst klare Strukturierung. Insgesamt einziger Faktor für Verwirrung: eine Grafik als „Eyecatcher" jeweils im oberen linken Bildschirmdrittel mit wechselnder Fragestellung (z. B.: „Wie schützt man sich vor Viren, Rootkits, Pishing & Co?", „Brauchen alle Kinder Handys?"), die nicht mit einer Antwort verlinkt ist.

Auf der Startseite erhält man sofort Zugriff auf die zentralen Navigationselemente im linken Bildschirmdrittel und im Kopfbereich der Seite. Zugleich werden im rechten Bildschirmteil auch schon erste Inhalte der zehn wesentlichen thematischen Rubriken aufgefächert, und der User hat direkten Zugriff auf erste aktuelle „nachrichten aus der medienbildung" (z. B. das Erscheinen der aktuellen *JIM*-Studie), aktuelle Daten im „mekonet kalender" (insbesondere lokale Veranstaltungstermine) oder neue Inhalte der Rubriken „grundbaukasten medienkompetenz", „dossiers zur medienbildung" oder „handreichungen".

Bei Tagungen, Seminaren und Workshops im Bereich „Veranstaltungen" (in Verbindung mit einem „Kalender"[3]) erscheint es durchaus angebracht, primär regionale Hinweise zu geben. Andere Inhalte dagegen gehen über diesen Rahmen, der natürlich auch in Verbindung mit den aktuellen Förderern – „Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen" und „Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen" (LfM) – entsprechend gesteckt wird, hinaus. Und doch gibt es Ausnahmen: Sogenannte „Webinare" (z. B. zu „Social Media für gemeinnützige Organisationen") können „bequem aus dem Büro oder von zu Hause" mithilfe von Computer und Headset „besucht" werden. Was ein Webinar genau ist, erfährt man natürlich auch bei mekonet.de, in der Rubrik „Dossiers" zum Thema „Neue(re) Formate für die Medienbildung?"[4]

Anmerkungen:

1
Von vielen Bundesländern gibt es (Service-) Seiten wie: http://www.medienkompetenz-niedersachsen.de/, http://www.medienkompetenzportal-nrw.de/, http://medienkompetenz.rlp.de/, http://medien.bildung.hessen.de/ – oder auch eine für alle: http://www.laenderkonferenz-medienbildung.de/ (letzter Zugriff: 12.12.2012).

2
Zugriff auf vier PDFs mit Daten zur mekonet-Evaluation aus dem Jahr 2012 erhält man unter: http://www.mbem.nrw.de

3
Groß- und Kleinschreibung werden variabel verwendet.

4
Siehe http://www.mekonet.de/t3/index.php?id=44&tx_ttnews[tt_news]=1669&tx_ttnews[backPid]=41&cHash=464954278159ec6516bce49789b44103 (letzter Zugriff: 12.12.2012)

5
Siehe http://www.mekonet.de/t3/index.php?id=44&tx_ttnews[tt_news]=2019&tx_ttnews[backPid]=41&cHash=a967492c654ba3b37959690c76ed9713 (letzter Zugriff: 12.12.2012)

Sehr praktisch ist die Rubrik „Grundbaukasten“. Hier können sich die User aus fast 60 Themenbereichen von „Arbeitswelt & Beruf“ über „Fernsehen“ und „Medienpädagogik“ bis hin zu „Zukunft“ und in Kombination mit einer Auswahlfunktion für die Zielgruppe (z. B. „Ältere“, „Benachteiligte“, „Eltern“, „Kinder, Jugendliche“, „Migranten“ und „Schüler, Studierende“) passende Informationen aus einem Pool von über 2.750 Angeboten zusammenstellen. Als Ergebnisse gibt es dann Literatur- bzw. Linktipps, Adressen, Termine, Nachrichten oder Hinweise auf entsprechende Projekte. Während die Rubrik „Interviews“ gerade ein wenig verwaist (letztes Gespräch: Mai 2010), aber mit ihrer bunten Palette von Gesprächspartnern in AV-Beiträgen durchaus Zukunftspotenzial hat, bietet die Rubrik „Quiz“ echte Herausforderungen – z. B. zu „Datenschutz“, „Computerspiele“ oder „Mobile Media“ – an. Wer wissen will, was er (nicht) weiß, sollte gleich das „Masterquiz“ angehen, ansonsten gibt es jeweils die Wahl zwischen „einfach“ und „schwierig“ – es soll ja niemand frustriert die Webseite verlassen.

Verlassen kann man sie aber ruhig einmal für Ausflüge in die Social-Media-Ergänzungen von mekonet.de bei Facebook und Twitter, zu denen ebenfalls verlinkt wird und die man bei Gefallen natürlich in den täglichen interaktiven Mediengebrauch einbinden sollte. Damit will man sich nicht etwa selber Konkurrenz machen, sondern bedient im „Dreiklang“ mit dem vergleichsweise statischen Portal unterschiedlich schnelle Aktualitäts- und unterschiedlich intensive Informationstiefen und damit zugleich verschiedene Usergruppen und Nutzungssituationen. Doch zurück zu mekonet.de in die Rubrik „Handreichungen“. Sie speist sich aus kompakten Printbroschüren, die ganz klassisch in Papierform bestellt werden können, sofern nicht vergriffen, und als PDFs zum Download zur Verfügung stehen. Die Handreichungen beinhalten einfache und praxisnahe Einführungen zum jeweiligen Thema für alle interessierten User (also nicht nur für Spezialisten) mit Erklärungen der wichtigsten Begriffe und Zusammenhänge, z. B. in „Cybermobbing auf einen Blick“ oder „Filtersoftware auf einen Blick“.

In den schon erwähnten „Dossiers“ finden sich Dokumente, die sich eher an Spezialisten richten. Diese im Internet beliebte Publikationsform (vgl. z. B. bpb.de, zeit.de, nzz.ch) lebt bei mekonet.de weniger von der Zusammenstellung verschiedener Stimmen zu einem Thema als von ausführlichen Fachinformationen. Der Verteilung des Textes auf mehrere Bildschirmseiten (und dem relativ kleinen Schriftbild) kann man hier und auch bei den „Handreichungen“ übrigens ausweichen durch einen Klick auf den Button „Druckversion“ – schon kann man auf Anhieb den Umfang des Dossiers erfassen, z. B. zu „Monitoring – Themen, Institutionen, Personen automatisch wahrnehmen“[5]: „Es ist technisch relativ einfach, sich auf dem Laufenden zu halten, ganz automatisch und das noch bezogen auf Ihre Interessen.“ Das liest sich doch ganz so, als ob hier der Lösungsweg für das eingangs beschriebene Problem des persönlichen Informationsmanagements angeboten wird.

Dr. Olaf Selg

Hybridfernsehen – die mediale Synthese

medien impuls-Tagung am 20. November 2012 in Berlin

Der zunehmend fließenden Konvergenz medialer Technik steht eine scheinbar fest gemauerte Divergenz z. T. widersprüchlicher Regelungen gegenüber. Mit dieser unbefriedigenden Zwischenbilanz zum Hybridfernsehen machte die *medien impuls*-Tagung einen drängenden Klärungs- und Harmonisierungsbedarf deutlich: Fernsehsendungen dürften künftig in Fragen des Jugendschutzes nicht mehr fundamental anders behandelt werden als Filme aus dem Internet oder auf Speichermedien, die jederzeit ohne Einschränkungen verfügbar sind. Nach Auffassung von Juristen widerspricht dieser Istzustand sogar dem Grundgesetz. Denselben Inhalt online oder über Antenne ganz unterschiedlichen Beschränkungen zu unterwerfen, also im Grunde nur den Verbreitungsweg zu regulieren, ist umso fragwürdiger, als mehr und mehr programmliche Innovationen originär im Internet an den Start gehen.

Längst haben sich die Grenzen zwischen traditionellen und neuen Medien aufgelöst. Wie Onlineproduzent Bertram Gugel auf der Berliner Tagung eindrucksvoll belegte, spielen Video-Abrufe aus dem Netz schon jetzt eine größere Rolle, als den meisten Medienprofis bewusst ist. Die Linearität – also die gleichzeitige Rezeption einer TV-Sendung durch ein Millionenpublikum – ist für ihn ein Auslaufmodell, eine „unendliche Auswahl" sei für Zuschauer viel attraktiver. Nur noch 13 % nutzten die BBC-App „iPlayer" für das Livefernsehen, 87 % riefen damit Video-on-Demand aus der Mediathek ab. Insgesamt sei das Fernsehen, wie schon zuvor das Radio, längst auf dem Weg zum „Nebenbei-Medium", vor allem für den jüngeren Zuschauer: „Im Hintergrund läuft TV, daneben schneidet er gleichzeitig sein eigenes Hochzeitsvideo", schilderte Gugel den angesagten aktiven modernen Couch-Potato. Derweil verdränge der Tablet-Computer den Zweitfernseher aus dem Schlafzimmer, der Videokonsum verdreifache sich und die Onlineproduzenten investierten zunehmend in professionelle Filmproduktionen. Die erfolgreiche fiktionale Dokuserie *Battleground* wurde in den USA zuerst für die Internetplattform Hulu hergestellt und erst später im kanadischen Fernsehen ausgestrahlt. Eine ähnliche Strategie verfolgt Google, dessen Tochter YouTube nun auch in Deutschland mit eigenen Abspielkanälen (Channels) an den Start geht. Zur Premiere hatte der Comedykanal Ponk bereits 100.000 Abonnenten, die sich über jedes neue Angebot regelmäßig per E-Mail informieren lassen. Damit entsteht eine ganz neue Form des privaten werbefinanzierten Fernsehens, ohne dass irgendeine Landesmedienanstalt eine Lizenz dafür erteilt, geschweige denn eine Prüfung stattfindet.

Als „Deutschlands größter TV-Sender im Internet" hat sich inzwischen das Netzwerk Mediakraft positioniert. Mit 130 Kanälen, vor allem Comedy, kommt Mediakraft monatlich auf 7,5 Mio. Nutzer mit über 80 Mio. einzelnen Views. So werden nach eigenen Angaben rund 45 % der Zielgruppe der 14- bis 29-Jährigen in Deutschland erreicht. Zu den Verbreitungswegen gehören Portale wie Clipfish, MyVideo oder YouTube. Insgesamt komme allein Google, rechnete Gugel vor, auf täglich 24 Mrd. Sehminuten, während das Fernsehen „nur" 16 erreiche: „YouTube ist inzwischen ein ganz eigenes Ökosystem, das praktisch unter dem Radar fliegt."

Längst werden nicht nur in den USA hochklassige Inhalte zunächst für das Internet produziert und landen im Erfolgsfall später im Fernsehen. Sebastian Büttner, dessen Kölner Firma mit dem unbescheidenen Namen Gesamtkunstwerk schon programmbegleitende öffentlich-rechtliche Angebote für den ZDF-Krimi *Wilsberg* und den ARD-*Tatort* realisiert hat, entwickelte den Prototyp eines neuen interaktiven Thrillers, gefördert von der Film- und Medienstiftung NRW: *The Day It Rained Forever*. Es ist eine Art Comicspiel mit Filmszenen, das zunächst im Apple-Store als App für iPhones und iPads an den Start geht. Später soll daraus ein 110-minütiger Kinofilm werden. Die düstere Science-Fiction-Story spielt im Ruhrgebiet, das angesichts klimatisch bedingter Überschwemmungen 40 Jahre nach unserer Zeit fast entvölkert ist. In diesem apokalyptischen Szenario will ein ehemaliger Hauptkommissar, inzwischen an Alzheimer erkrankt, einen surrealen Kriminalfall lösen. Die Leiche, die seine ehemaligen Kollegen zu Beginn der Geschichte finden, ist der Exermittler selbst als junger Mann. In diesem fantasievollen Dauerregen soll ein ganzes Bündel medialer Aktivitäten sprießen. Büttner plant u. a. ein Hörspiel, Podcasts, e-Comics, eine Graphic Novel, einen Augmented Reality Ruhrpott-Reiseführer, Fotobücher, jede Menge Merchandising – ja, dazu natürlich Facebook-Seiten und einen eigenen YouTube-Kanal. All dies nicht nur in Europa, sondern zeitgleich für die wichtigsten amerikanischen und asiatischen Märkte. Der Zeichner des Gesamtkunstwerks sitzt übrigens in Bangkok.

Fundamentaler Medienwandel

Die Germanistin Sabria David vom Münchener Slow-Media-Institut konstatierte insgesamt einen „fundamentalen Medienwandel" – eine Phase, die sicher noch lange anhalte, wenn nicht gar zum Dauerzustand werden könne. Das bedeute freilich nicht,

dass alles neu erfunden werde. Altbewährtes erlebe neue Wertschätzung, frisch gedruckte Bücher z. B. („Sie riechen gut“) oder persönlich übergebene Telegramme, die eine viel stärkere Wirkung erzielten als jede E-Mail. Im Kurznachrichtendienst Twitter sieht David eine „Wiederbelebung des Gesprächs“, was für mehr Transparenz sorge und programmbegleitender Netzkommunikation neue Chancen eröffne. Der WDR habe das als einer der ersten traditionellen Sender erkannt, indem er seinen ARD-*Tatort* offensiv von „embedded Twitterern“ begleiten ließ. Der Weiterentwicklung solcher Formen attestiert FSM-Geschäftsführer Otto Vollmers noch ein „großes Potenzial“. Mobile Medien verschafften, so David, Wissensvorsprung auch an ungewöhnlichen Orten. So sei der Fahrgast dank Handy oft besser orientiert als ein Taxifahrer in seiner starren Ortsroutine: „Die Kontrollerwartung verändert das Verhalten des Taxifahrers.“ So entstehe Transparenz, im Alltag draußen wie auch in der Medienrezeption daheim.

Dass sich traditionell getrennte Medien miteinander vermischen, dokumentiert besonders augenfällig der Siegeszug von Hybridfernsehgeräten (HbbTV), für die sich inzwischen der griffigere Begriff „Smart TV“ durchgesetzt hat. Diese Geräte kombinieren Internet und Fernsehen miteinander. Da solche Funktionsvielfalt bisher durch kaum noch verständliche, viel zu komplizierte Fernbedienungen gesteuert werden musste, blieben die vorhandenen technischen Möglichkeiten in vielen Haushalten ungenutzt. Aus Sicht der Forschung werde sich das bald ändern, versprach Prof. Dr. Robert Strzebkowski von der Berliner Beuth-Hochschule für Technik. Die intuitive Steuerung mit Tasten habe bereits große Fortschritte gemacht, hinzu kämen neue Möglichkeiten per Pointing Device durch Zeigen, Gesten, Sprache oder per Second Screen als Zweitgerät auf dem Schoß. Auf letzteres, z. B. ein iPad, könnten auch Inhalte des Hybridfernsehangebots übertragen werden, um den Sehgenuss von Sofanachbarn nicht durch informationsüberladene Bildschirminhalte auf dem Hauptgerät zu stören.

So leicht die Technik programmbegleitender Angebote auch bedienbar werden mag, könnte sie doch bald die Programmmacher und Sender überfordern, wenn sie parallel zu jeder Sendung gezielte vertiefende Extraangebote im HbbTV-Standard für das Netz bereitstellen sollen. „Der redaktionelle Aufwand ist natürlich ein Problem“, räumt Strzebkowski ein. Insgesamt sieht er die Vermischung von Fernsehen und Internet noch längst nicht als ausgereizt an. Einen erheblichen Zuwachs der Möglichkeiten für Interaktivität bringe die künftige, noch in der Entwicklung begriffene HbbTV-Version 2.0. Die Chancen gingen weit über zeitversetztes Fernsehen hinaus: „Mediatheken sind aber ein prima Training, um mit der neuen Technik warm zu werden.“

Verstoß gegen Art. 3 GG

Zuschauer erkennen nicht mehr ohne Weiteres, ob der Inhalt, den sie auf dem Bildschirm sehen, aus einer Mediathek, von einem Onlinevideoportal oder aus dem laufenden Programm eines Senders stammt. Doch was dem Publikum letztlich egal ist, unterliegt beim Jugendschutz völlig unterschiedlichen Regulierungsbestimmungen. Für das frei empfangbare Fernsehen gelten strenge Regeln. So darf dort bis 20.00 Uhr nur gezeigt werden, was für die Altersklasse unter 12 Jahren zugelassen ist, während im Internet praktisch alles jederzeit abrufbar ist. Dr. Malte Probst von Sky Deutschland verwies auf den enormen technischen und juristischen Aufwand, den sein Sender mit der Freischaltung erotischer Angebote betreibe. Das Alter der Kunden müsse per Postident-Verfahren verifiziert werden, die Nutzung selbst sei durch mehrere PIN-Nummern gesichert. Im Internet geht die Alters-Selbstauskunft einfach ungeprüft per Klick.

Claus Grewenig beklagte als Geschäftsführer des VPRT die gegenwärtige Wettbewerbsungleichheit für Privatsender und setzte sich, auch in Fragen der Werbung, mit Nachdruck für eine Deregulierung ein. Zumindest die Regulierungsdivergenzen müssten schnellstmöglich beseitigt werden, forderte Rechtsanwalt Dr. Marc Liesching. Er sieht darin einen klaren Verstoß gegen Art. 3 GG, der gleiches Recht für alle gebietet.

Wertediskurs dringend notwendig

Das Ethos des klassischen Jugendschutzes, durch Altersfreigaben eine Konfrontation mit unerwünschtem Inhalt in der Öffentlichkeit zu verhindern, sei in der modernen Medienwelt ohnehin nicht aufrechtzuerhalten, stellte FSK-Geschäftsführerin Christiane von Wahlert fest. Gleichzeitig aber gebe es einen enormen Beratungsbedarf für Onlineangebote. Hier, so FSM-Geschäftsführer Otto Vollmers, müsse die Brücke zu einem „echten Jugendschutz“ geschlagen werden, ohne sich in rein technischen Fragestellungen zu verlieren. Angesichts der unglaublichen Vielfalt sei eine Vorabkontrolle der Inhalte im Internet gar nicht möglich. „Augen zu“ außerhalb des Fensters, das noch reguliert werden könne, sei jedenfalls keine Lösung. Insbesondere für Eltern müsse eine effektive Möglichkeit geschaffen werden, um ihre Kinder vor schädlichem Inhalt zu bewahren. Das Bewusstsein dafür („Jugendschutz ist ein Ladenhüter“) müsse durch verstärkte Aufklärung geschärft werden, ergänzte FSF-Geschäftsführer Prof. Joachim von Gottberg: „Es macht eigentlich keinen Sinn mehr, über Altersfreigaben klassisch zu verfahren.“ Er mahnte nachdrücklich ein höheres Tempo bei den Entscheidungswegen an. Bei der Kompliziertheit und Dichte der rechtlichen Regelungen dauerten die Abstimmungen mit 16 Bundesländern viel zu lange. Es sei effektiver, nur entscheidende Eckpunkte festzulegen „und die Details dann auf dem kleinen Dienstweg zu regeln“. Sich in 2013 für eine geplante Neufassung der Änderung des Rundfunkstaatsvertrags einzusetzen, stellte Katharina Ribbe von der Staatskanzlei des Freistaates Sachsen und der AG Jugendmedienschutz der Länder in Aussicht. Sie dämpfte freilich die Hoffnung auf einen ganz großen Durchbruch: „Wir regulieren einen gesellschaftlichen Konsens.“ Dafür und davor forderte von Gottberg einen Wertediskurs, um alle Programmanbieter – egal auf welchem Verbreitungsweg – zu informieren und zu beraten, „und das möglichst mit Verpflichtung“. An einer Selbstregulierung zweifelte auch Marc Liesching, zumal die Wortführer der sogenannten Netzgemeinde das Thema „Jugendschutz“ regelmäßig „unsachverständig“ diskutierten. Die Notwendigkeit der Regulierung sei „in der Politik noch gar nicht angekommen“, stellte der Rechtsanwalt fest. Das müsse sich dringend ändern.

Uwe Spoerl

„Weichen stellen“?!

Eindrücke von den Münchener Medientagen 2012

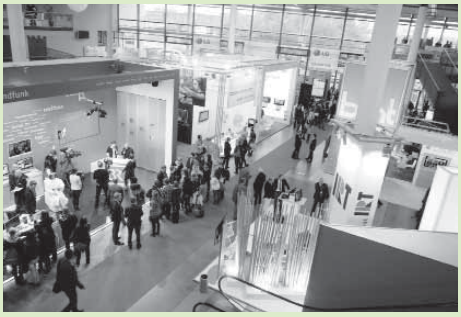
„Weichen stellen – die neuen Gesetze der Medienwelt“ war das Motto der Münchener Medientage 2012. Den Themen der etwa 90 Panels nach zu urteilen waren damit vor allem neue Geschäftsmodelle gemeint: neue Formen der Distribution und Monetarisierung von Internetinhalten, neue Verteilungskämpfe aufgrund der Medienkonvergenz, neue Player im Onlinebereich. Es gab aber auch Panels, die um Inhalte kreisten und jugendschutzrelevante Fragen berührten.

Bezogen auf „Jugendschutz im Netz“ fragte die Veranstaltung der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) nach Anforderungen an moderne Jugendschutzbestimmungen. Nicht technische, sondern Wertefragen sollten im Vordergrund stehen, so der KJM-Vorsitzende Siegfried Schneider in seiner Keynote – obwohl oder gerade weil die Anerkennung von Jugendschutzprogrammen durch die KJM als eine zentrale Weichenstellung im Jahr 2012 gelten kann. Schneider räumte ein, dass man bei der technischen Entwicklung der Programme noch nicht am Ende sei; gleichzeitig warb er dafür, Jugendschutz und Medienpädagogik als zwei Seiten derselben Medaille zu betrachten und nicht gegeneinander auszuspielen. Wer am Vortag das Medienmagazin *ZAPP* angesehen hatte, wusste, dass Teile der Medienöffentlichkeit so weit noch nicht sind.[1] Beim NDR hatte man nämlich herausgefunden, dass hinter dem Verein JusProg, der eins der zwei anerkannten Jugendschutzprogramme anbietet, auch Unternehmen der Erotikbranche stehen.[2] Die investigativen Journalisten polemisierten, die KJM würde Jugendmedienschutz offenbar als Schutz der Medien begreifen und habe mit der Anerkennung lückenhafter Filtersysteme den Anbietern erotischer Inhalte einen Gefallen getan. Die These – ein schlechter Filter sei schlechter als gar keiner – wurde auf dem Panel von Paul Meyer-Dunker geteilt, dem stellvertretenden Vorsitzenden der jungen Piraten. Er hatte seine Erfahrungen mit extremem Overblocking allerdings vor zwei Jahren am Rechner seines Gymnasiums gemacht, zu einer Zeit also, als es ein anerkanntes Programm noch nicht gab. Beim Stichwort „Over-“ oder „Underblocking“ scheinen Kritiker schnell in eine Denkschleife zu geraten: Jegliche Regulierung wird als Zensurmaßnahme wahrgenommen, weil sie den freien Zugang zum Netz behindert; gleichzeitig werden nutzerautonome Filter kritisiert, weil sie nicht hundertprozentig greifen. Dass diese Haltung widersprüchlich und dem Jugendschutz nicht dienlich ist, machte Thomas Krüger, Präsident der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb), deutlich. Er warnte davor, Jugendmedienschutz als Popanz aufzubauen. Präventive Strategien müssten zu einem wichtigeren Spielball werden als bisher, Regulierung gehöre aber zum Jugendmedienschutz dazu. Sie sollte allerdings gleiche Regeln für alle bieten, sagte Krüger mit Blick auf die ungleiche Stellung der Selbstkontrollen und die Bevorzugung der öffentlich-rechtlichen Sender, die z. T. Inhalte zeigten, welche die KJM für die betreffende Sendezeit nicht freigegeben hätte.[3] Einig war man sich: Es braucht Regeln im Netz – seien es „gefühlte Orientierungen“ auf der Grundlage von Religion, so der evangelische Landesbischof in Bayern Heinrich Bedford-Strom, oder Zivilcourage und Sensibilität für den Umgang mit Phänomenen wie Cybermobbing, so Meyer-Dunker. Einig war man sich auch in der Bedeutung präventiver Maßnahmen. Videoblogger Michael Praetorius stellte den Einfluss von Gleichaltrigen für die Entwicklung von Medienkompetenz heraus. Isabella Gold vom bayerischen Sozial- und Familienministerium sprach sich für Peer-to-Peer-Ansätze aus und verwies auf entsprechende Konzepte des Instituts für Medienpädagogik in Forschung und Praxis JFF. Die Chancen für einen modernen Jugendmedienschutz liegen in partizipatorischen Ansätzen, so auch Bedford-Strom: Jugendmedienschutz müsse Sache der Jugendlichen werden.

Bei zwei Diskussionsrunden zu Scripted Reality wurden eher ausgetretene Pfade beschritten. Das verwundert nicht, weil sich das Thema laut Fernsekritikerin Klaudia Wick zum Aufreger des Jahres 2012 entwickelt habe und auf diversen anderen Veranstaltungen bereits entsprechend behandelt worden war.

„Wie viele Korrekturen verträgt die Wirklichkeit?“ Das war die Frage auf dem von den Medienanstalten organisierten Panel zum „Erfolgsmodell (?) Scripted Reality“. Mit Blick auf mögliche Wirkungen auf Kinder und Jugendliche würde Maya Götz vom Internationalen Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen wohl kaum von einem Erfolg der Formate sprechen, die kein eigenes Genre, sondern eher ein „Look“ und ein „Feel“ seien. Risiken liegen laut Götz im Bereich der Verzerrung des Wirklichkeitsbildes – von menschlichem Verhalten, Milieus, Sexualität. Immerhin 30 % der befragten Kinder glaubten, dass Sendungen wie *Familien im Brennpunkt* reale Familienverhältnisse zeigen; viele stimmten

Impressionen von den Münchener Medientagen 2012



der Aussage zu, dass „viele Leute richtig dumm“ oder „viele Menschen gemein“ sind. Dass sich derlei grundlegende Einstellungen als direkte Kultivierungseffekte konkreter Sendungen empirisch nachweisen lassen, kann bezweifelt werden. Aus pädagogischer Sicht wird man eher das Angebot von filmpool-Chef Stefan Cordes aufgreifen, sich an Maßnahmen wie der Entwicklung von Medienkoffern zu beteiligen. Regulatorische Erwägungen wie eine Kennzeichnungspflicht standen nicht im Vordergrund der Diskussion. Vielmehr stellten sich, so Winfried Engel, Vorsitzender der Versammlung der LPR Hessen, medienethische Fragen nach dem hinter den Produktionen stehenden Menschenbild. Klischees, Stereotypen und eine auf Distinktion zielende Grundhaltung wurden vonseiten des Publikums als Merkmale von Scripted-Reality-Sendungen kritisiert. Wenn eine Übergewichtige als Protagonistin ausgewählt werde und das Script vorsehe, sie habe in einem Müllcontainer zu wühlen, ziele dies darauf, sich als Zuschauer über das würdelose Verhalten zu erheben – ethisch inakzeptabel, so ein Zuhörer. Für Cordes sind dies der Schreibfabrik geschuldete Einzelfälle, Differenzierung gelinge nicht immer. Zu absurde Geschichten wollten die Menschen aber ohnehin nicht sehen. Das mit dem Müllcontainer, sagte Cordes, sei schlecht gelaufen.

Scripted Reality hat bezüglich Beliebtheit und Einschaltquote den Zenit bereits überschritten. Diesen Eindruck konnte man zumindest beim Panel „Endstation Billigfernsehen?“ gewinnen, das von der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien veranstaltet wurde. Viel von Gleichem verringere den Einzelerfolg, so Stefan Cordes, – dann müsse man sich etwas Neues ausdenken. Das sieht auch Philipp Walulis so, der in seiner Comedysendung *Walulis sieht fern* gerne auch Scripted-Reality-Programme parodiert und Titel wie *Asis im Brennpunkt* erfindet. Dem Zuschauer biete sich am Nachmittag ein austauschbarer Brei, der letztlich die Glaubwürdigkeit der Sender beschädige. Klaudia Wick konnte dem – augenzwinkernd – Positives abgewinnen: Im „Restzeitmedium Fernsehen“, das nur noch eingeschaltet werde, wenn man für alles andere zu müde sei, stellten die anspruchslosen Programme eine hervorragende Bügelhilfe dar.
Eine Programminnovation muss nicht qualitativ hochwertig sein, machte Teamworx-Chef Joachim Kosack deutlich und verwies auf *Berlin Tag & Nacht*, das dem trockenen Daily-Markt einen neuen Schub gegeben habe. Regisseur Dieter Wedel kritisierte die öffentlich-rechtlichen Sender für fehlenden Mut. „Programmdesaster“ wie *Im Angesicht des Verbrechens* zeigten, dass man vor lauter Angst vor Misserfolg den Erfolg nicht mehr riskiere. Keine Programmkrise, sondern eine Zuschauerkrise hatte Klaudia Wick in ihrer Keynote festgestellt. Auch in der Runde war man sich einig, dass es an gutem Programm nicht mangele, die Menschen in unsicheren Zeiten aber nicht Herausforderungen, sondern Seichtheit suchten. Die Vision eines nur noch anspruchsvollen Programms – wie in der Mediensatire *Free Rainer* entworfen – mochte allerdings niemand teilen. Ausgewogenheit sei besser als eine Diktatur des guten Geschmacks, so Walulis: „Ein bisschen Trash kann sein.“

Claudia Mikat

Anmerkungen:

1
NDR-Medienmagazin *ZAPP* vom 24. Oktober 2012

2
Zu den Mitgliedern des gemeinnützigen Vereins vgl. http://www.jugendschutz-programm.de/wer.php

3
Gemeint war eine Folge von *SOKO Wien*, die im ZDF um 18.30 Uhr lief, von der KJM aber erst im Hauptabendprogramm als zulässig erachtet wurde.

„Helden, heute“

Symposium am 18./19. Oktober 2012 in Berlin

Kurz vor Schließung der Ausstellung „Helden“, die bis zum 21. Oktober 2012 im Berliner Museum für Film und Fernsehen lief und von Gerlinde Waz kuratiert wurde, veranstaltete die Deutsche Kinemathek gemeinsam mit dem Computerspielemuseum das Symposium „Helden, heute“. Im Zentrum stand die Frage, mit welchen Medienhelden Kinder und Jugendliche heute im Kino, im Fernsehen und in Computerspielen konfrontiert werden und wie diese in Beziehung zu unserer gesellschaftlichen Realität stehen. Sowohl Wissenschaftler als auch Akteure aus der Praxis waren eingeladen, sich mit dieser Fragestellung auseinanderzusetzen.

Bei der Eröffnung des Symposiums im Computerspielemuseum führte Direktor Andreas Lange zunächst durch die dortige Ausstellung. Anschließend fasste die Medienwissenschaftlerin Britta Neitzel unter dem Titel „We can beat them, just for one day – Helden in imaginären und virtuellen Welten“ zusammen, was einen Helden ausmacht und wie typische Heldengeschichten verlaufen. Interessant war ihr Verweis auf den bulgarisch-französischen Philosophen Tzvetan Todorov, der sich mit der Struktur mythischer Geschichten beschäftigt. Für ihn funktionieren Fabeln nach einem Gleichgewichtsprinzip: Ein bestehendes Gleichgewicht wird gestört und anschließend wieder hergestellt.

Der zweite Tag des Symposiums begann mit einem Vortrag des Psychoanalytikers Claus-Dieter Rath. Unter dem Titel „Wozu brauchen Kinder Helden?“ warf der glühende Freudianer zwar prinzipiell interessante Fragen auf, lieferte jedoch keine schlüssigen Antworten.

„Helden und Idole in der Alltagskultur von Jugendlichen“ war das Thema von Claudia Wegener, Medienwissenschaftlerin an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) „Konrad Wolf“ in Potsdam-Babelsberg. Sie teilte mediale Bezugspersonen in „Vorbilder“, „Idole“, „Helden“ und „Stars“ ein, was sich für die weitere Diskussion als sehr nützlich erwies. Nach dem Motto: „Daniel Craig ist wichtiger als James Bond“ werden von Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren Schauspielerinnen/Schauspieler, Musikerinnen/Musiker und Sportlerinnen/Sportler als die drei wichtigsten Kategorien von Protagonisten genannt. Mädchen bevorzugen Schauspielerinnen und Schauspieler und wenden sich durchaus auch gegengeschlechtlichen Protagonisten zu (u. a. aber auch, weil es an Heldinnen mangelt). Sie messen dem Aussehen und der Leistung der Person größere Bedeutung bei als Jungen. Diese bevorzugen Sportler (und eher nur deren Leistungen) und können sich kaum für das Erproben parasozialer Beziehungen erwärmen. Ein Detail am Rande: Wenn Jugendliche Vorbilder für bestimmte Werte wie z. B. „nett“ suchen, dann halten sie sich an reale Vorbilder wie etwa ihre Mütter.

Games- und Drehbuchautor Falko Löffler widmete sich den Gemeinsamkeiten und Unterschieden von Heldenkonzeptionen in Games und Filmen. Während Computerspiele heute visuell mit Filmen mithalten können, dominieren die technischen Möglichkeiten häufig immer noch gegenüber den (inhaltlichen) Entwicklungsmöglichkeiten der Figuren. Während Figuren im Film ein Eigenleben gegönnt wird, erweist sich der Handlungsspielraum im Game als begrenzt. Das ist vor allem dann fatal, wenn sich das Innenleben und der Charakter des Avatars völlig von dem der Spielerin bzw. des Spielers unterscheiden.

Nach einem Podiumsgespräch über die „Fernsehhelden heute und in der Zukunft“ mit verschiedenen Sendervertretern ging es unter dem Titel „Ferne Helden“ in drei fachlich fundierten Vorträgen um hierzulande eher weniger bekannte Heldenfiguren aus Japan, Indien und den arabischen Ländern. Der freie Filmjournalist und Filmwissenschaftler Sascha Koebner machte den Beginn mit dem jungen Helden im japanischen Anime („Zwischen Hausaufgaben und Weltenrettung“). Anhand einiger Filmbeispiele konnte er deutlich machen, dass im Anime eine Kraft oft eher als Bürde empfunden wird, die wichtigsten Momente jene des Zweifelns oder der Verzweiflung sind und dass die Geisterwelt ganz selbstverständlich in den Alltag integriert wird. Wenn es darum geht, die Kindheit hinter sich zu lassen, spielen häufig Verlust und Verzicht eine Rolle. Im Mittelpunkt der Handlung stehen überwiegend junge Frauen, deren Darstellung in Japan nicht als sexualisiert und objekthaft, sondern als stark und anbetungswürdig wahrgenommen wird. Eine gewisse Skepsis gegenüber der Technik wie im Westen ist kaum zu finden, und Wünsche sowie Werte der Protagonisten sind deutlich realitätsnäher.

Dorothee Wenner, freie Filmemacherin und Kuratorin, sprach in ihrem Vortrag „Etwas näher am Himmel“ über das indische Zwischenreich der Film- und Fernsehhelden. Um das komplexe Verhältnis zwischen Göttern, Menschen und Tieren verständlich zu machen, holte sie weit in die indische Filmgeschichte und damit die Entwicklung der spezifisch indischen Filmsprache aus. Sie stellte u. a. „Fearless Nadia“ (Schauspielerin und Ikone der Unabhängigkeitsbewegung), den Sternenhelden „Krrish“ (eine Überset-

zung der Krishna-Geschichte in die Gegenwart) und „Shaktimaan“ (ein „Superman“-inspirierter Superheld/Fotograf) vor. Sie erläuterte außerdem, warum die Kinosozialisation und der Kinokonsum in Indien so anders funktionieren als im Westen – und warum die Stars neben der Schauspielerei auch Gesang, Tanz und Kampf in ihrem Repertoire haben müssen.

Irit Neidhardt, Verleiherin und Koproduzentin für Filme aus Nahost, machte das Publikum in ihrem Vortrag „Nur noch kurz die Welt retten – Arabische Helden und ihre Mission“ mit *Marco Monkey*, *Mich Mich Effendi* (beides Cartoons der Frenkel-Brüder im Ägypten der 1930er-Jahre) und mit *Handala* (Cartoonfigur eines palästinensischen Flüchtlingskindes, ca. 1975 bis 1987) bekannt. Zu den neueren Comics, die sie vorstellte, zählen *The Adventures of Iman* (die erste muslimische Mädchen-Superheldin soll Kindern den Islam auf positive Weise vermitteln), *Malaak – Angel of Peace* (nicht konfessionell, schreitet immer dort ein, wo der Staat versagt), *The 99* (Superhelden-Team nach den 99 Tugenden Allahs) oder *Ajaaj* („Wüstensturm“, emiratischer Superheld mit magischen Kräften). Religiöse und/oder politische Zusammenhänge spielen häufig eine Rolle bei den stets in Krisenzeiten auftauchenden arabischen Heldinnen und Helden, so das Fazit.

Mit dem Podiumsgespräch „Brauchen wir Helden? Wenn ja, welche? Und welche Funktion erfüllen sie?“ sowie der anschließenden Deutschlandpremiere des Animationsfilms *The 99 Unbound* (Kuwait/GB 2011, Regie: Dave Osborne) fand das Symposium ein gelungenes Ende.

Klaudia Kremser

Zukunftsperspektiven

„doxs! – Dokumentarfilme für Kinder und Jugendliche“ bei der Duisburger Filmwoche 36

Die Sektion „doxs! – Dokumentarfilme für Kinder und Jugendliche“ begleitete die Duisburger Filmwoche im 11. Jahr und präsentierte erneut ein breites Spektrum des aktuellen dokumentarischen Schaffens. Darüber hinaus brachte die Sektion Kinder, Jugendliche sowie Film- und Fernsehschaffende zusammen, um über den jungen Dokumentarfilm zu debattieren.

„doxs!“ präsentierte im Rahmen der diesjährigen Duisburger Filmwoche 21 zeitgenössische, europäische Dokumentarfilme, die die große Bandbreite dokumentarischer Formen sicht- und hörbar machten. Insbesondere soziale und politische Fragestellungen rückten in den Fokus und hatten dabei explizit die Perspektive und Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen im Blick. Exemplarisch seien folgende Produktionen erwähnt:
Der niederländische Film *Door De Oren Van Ellen* (NL 2011) führt die Alltagsprobleme eines hörbeeinträchtigten Mädchens vor Augen und vermittelt gleichsam das Thema „Inklusion“ aus der Sicht seiner Protagonistin – die sich in Duisburg selbstbewusst den Fragen des jungen Publikums stellte. Einen emotional sehr bewegenden Film präsentierte die Regisseurin Annelies de Wit. In *Oma Lien* (NL 2011) visualisiert die Niederländerin das innige Verhältnis zwischen Großmutter Lien und Enkelin Christel, die sich liebevoll um die demente Lien kümmert. Der Film changiert immer wieder zwischen Vergangenheit und Gegenwart und ist dabei Parabel für ein Leben in gegenseitiger Verantwortung resp. den wichtigen Dialog zwischen Jung und Alt.
Der diesjährige Beitrag aus der ZDF-Reihe *Stark!* beweist, dass auch politisch komplexe Themen einem jungen Publikum vermittelt werden können. In *Ismail – Ich will bleiben* (D 2011) porträtiert Filmemacher Manuel Fenn einen in Berlin geborenen Jungen, dessen Familie die Abschiebung in den Libanon droht. Die Kamera sucht stets die Nähe zum Protagonisten, was den durch Restriktionen bestimmten Alltag besonders prägnant veranschaulicht und unmittelbar erfahrbar macht.

Reale und filmische Räume

Bereits zum zweiten Mal nach 2011 vergaben junge Jurorinnen und Juroren den von der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) gestifteten Preis „Große Klappe“. In diesem Jahr ging die mit 3.500 Euro dotierte Auszeichnung an den in Berlin lebenden Dokumentarfilmer Shaheen Dill-Riaz für seine Produktion *Der Vorführer* (D 2012) aus der Reihe *Fremde Kinder* (ZDF/3sat). Dill-Riaz erzählt vom zehnjährigen Rakeeb, der in Bangladesch trotz schwieriger Lebensumstände seinen Alltag meistert, und, um die Familie finanziell zu unterstützen, als Filmvorführer arbeitet. Hier lebt Rakeeb seine Leidenschaft für das Kino – und der Zuschauer erlebt dabei das Aufeinandertreffen von harter Alltagsrealität und den Illusionen, die die Filmindustrie Bangladeschs unaufhörlich produziert. Die Jugendjury zeichnete diesen Film aus, da er „einen facettenreichen Einblick in eine andere Welt erlaubt, ohne zu beschönigen“. Einen Film, „der Kindern und Jugendlichen eine inspirierende Grundlage bietet, sich mit sozialpolitischen Themen zu beschäftigen. Er erzählt aus ihrer Perspektive und ermöglicht den jungen Zuschauern so, sich im Film wiederzuerkennen“, so die Jurybegründung.

Der Vorführer (D 2012, Regie: Shaheen Dill-Riaz)

Nach dem letztjährigen erfolgreichen Start dieser europaweit einmaligen Auszeichnung kooperiert „doxs!“ nicht nur mit der Preisstifterin bpb, sondern auch erneut mit dem Preispartner „Methode Film“, der den ausgezeichneten Dokumentarfilm mit filmpädagogischem Begleitmaterial aufbereitet und für den Unterricht in Schulen auf DVD herausbringt. Somit wird *Der Vorführer* einem noch breiteren jungen Publikum zur Verfügung stehen.

Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Projekts „Das soll ich sein?!“

Raum für Filmgespräche

Ein zentrales Thema war in diesem Jahr auch das dokumentarische Kinder- und Jugendfernsehen. Unter dem Titel „Das soll ich sein?!“ untersuchte das gemeinsame Projekt der Grimme-Akademie Marl und „doxs!“ speziell die Darstellungsmöglichkeiten kultureller Vielfalt. Gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen wurden in zwei Workshops Ideen für Fernsehsendungen entwickelt und im Rahmen der Duisburger Filmwoche einem Fachpublikum präsentiert.

Auch die in Kooperation mit 3sat veranstaltete Podiumsdiskussion „Junge Helden“ behandelte das Verhältnis von Dokumentarfernsehen für junge Menschen und deren Lebenswirklichkeit(en). Jugendliche sowie Film- und Fernsehschaffende diskutierten über geeignete Plattformen für jungen Dokumentarfilm im Fernsehen und damit einhergehende Herausforderungen und Möglichkeiten.

Ein Zugang zu dieser sehr heterogenen Zielgruppe könne über die Einbindung junger Rezipienten in den Produktionsprozess gelingen, merkte „doxs!“-Leiterin Gudrun Sommer an (ein Ansatz, den „doxs!“ bereits 2008 mit dem Projekt „dok you“ gemeinsam mit der dfi – Dokumentarfilminitiative im Filmbüro NRW erfolgreich initiierte). Dass nicht nur die thematischen Interessen junger Menschen berücksichtigt werden müssen, sondern auch ihr Medienverhalten (auch Fernsehredaktionen stehen vor den Herausforderungen des Internets), darüber bestand ebenso Einigkeit wie über eine notwendige Fortführung von filmvermittelnden Schulprogrammen.
Vor diesem Hintergrund erscheint Anna Wahles WDR-Produktion *Wir* wie ein pointierter filmischer Beitrag zum erneut angestoßenen Dialog zwischen Filmschaffenden und der Jugend. Für ihren Film hat Wahle Jugendliche – irgendwo zwischen Duisburg und Bad Honnef – nach ihren Wünschen, Ängsten und Zielen für die Zukunft befragt. Das ebenso unterhaltsame wie nachdenklich stimmende Ergebnis präsentierte die Regisseurin gemeinsam mit einigen ihrer Protagonistinnen und Protagonisten im Rahmen des Festivals.
Und während die Jugendlichen davon erzählten, wie es ist, heute jung zu sein, erfuhr der (erwachsene) Zuschauer, dass junge Menschen trotz aller Unterschiede ziemlich viel gemein haben …

Carsten Siehl

Kurz notiert 01/2013

Radio-Wettbewerb „Zuhause“

Der 12. Wettbewerb „Jugend macht Radio“ geht mit dem Motto „Mein Zuhause – dein Zuhause“ an den Start. Der Wettbewerb richtet sich an alle jungen Leute bis 26 Jahre. Dabei sollen sie sich mit Radiobeiträgen von maximal 15 Minuten Länge am Wettbewerb beteiligen. Zum einen können die Teilnehmer über ihr eigenes Zuhause, zum anderen aber auch über das Zuhause anderer berichten. Das Zuhause kann ganz *klein* und *nah*, aber auch ganz *groß* und *weit weg* sein. Und nicht zuletzt kann das Zuhause auch *real* oder *virtuell* sein. Die Beiträge können sich mit dem Zusammenleben in einer sich schnell ändernden Welt beschäftigen – im eigenen Freundeskreis, in der Schule oder der Familie. In den Beiträgen können Möglichkeiten für ein gutes Miteinander und respektvolles Zusammenleben aufgezeigt werden, und natürlich ist der *kritische investigative* Radiobeitrag auch willkommen.
Eine fachkundige Jury wird über die besten Einsendungen entscheiden. Die ausgewählten Radiobeiträge werden mit wertvollen Sachpreisen prämiert. Darüber hinaus können von der Jury lobende Erwähnungen ausgesprochen werden. Radiobeiträge ohne thematischen Bezug können ebenfalls eingereicht werden. Sie werden von der Fachjury gesondert bewertet.
Der Wettbewerb „Jugend macht Radio“ wird von der Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW seit über 20 Jahren veranstaltet. Er ist der älteste und populärste seiner Art in Nordrhein-Westfalen.
Einsendeschluss ist der 1. Mai 2013.

Weitere Informationen:
www.medienarbeit-nrw.de

Jahrestagung Netzwerk Medienethik 2013

Unter dem Titel „Neuvermessung der Medienethik. Bilanz, Themen und Herausforderungen seit 2000“ findet am 14. und 15. Februar 2013 in München die gemeinsame Jahrestagung der DGPuK-Fachgruppe Kommunikations- und Medienethik sowie des Netzwerks Medienethik statt.
Das 1997 gegründete Netzwerk Medienethik hat sich zum Ziel gesetzt, die ethische Orientierung im Medienbereich zu fördern. Es verbindet in einer freien Arbeitsgemeinschaft Theoretiker (aus den Kommunikationswissenschaften, der Journalistik und der Praktischen Philosophie/Ethik) mit Praktikern (aus Berufsverbänden, Selbstkontrollgremien, Verlagen, öffentlich-rechtlichen und privat-kommerziellen Rundfunkunternehmen). Die jeweils im Februar in München stattfindenden Jahrestagungen mit regelmäßig ca. 100 Teilnehmern stellen ein inzwischen bekanntes Gesprächsforum zu Fragen der Medienethik dar.

Weitere Informationen:
www.netzwerk-medienethik.de/jahrestagung/Tagung2013/

Kurzfilmwettbewerb für Kinder

Für den nächsten „Gib mir Fünf!“-Wettbewerb im Jahr 2013 werden wieder kreative junge Filmemacherinnen und -macher gesucht. Das Thema lautet dieses Mal „Mut Tut Gut“. Mädchen und Jungen bis 13 Jahre sind aufgerufen, Situationen darzustellen, in denen sie einmal richtig mutig waren. Sind sie vielleicht trotz Höhenangst vom 10-Meter-Turm gesprungen oder waren sie andersherum einmal so mutig, „Nein“ zu sagen, obwohl „Ja“ der einfachere Weg gewesen wäre? Oder aber sie erzählen von Situationen, in denen Mut ihnen gar nicht gutgetan hat. Ihre Ideen können die jungen Filmemacherinnen und -macher als Kurzspielfilm, als kleine Dokumentation oder als Trickfilm einreichen. Die Filme sollten nicht länger sein als 5 Minuten. Die besten drei Filme werden beim 15. Mo&Friese KinderKurzFilmFestival auf großer Leinwand gezeigt und außerdem mit einem Preisgeld belohnt.
Einsendeschluss ist der 15. März 2013.

Weitere Informationen:
www.moundfriese.de

>> WERBUNG <<

Das letzte Wort

Tony 10

(NL/D 2012)

Als Tonys durch „Kranblut“ geeinte Familie auseinanderbricht, greift der „Kranjunge“ zu ungewöhnlicher Hilfe, um den heimischen Frieden zu retten …
Kurz vor seinem zehnten Geburtstag beginnt Tony das vergangene Jahr zu reflektieren. In kurzweiligen Rückblenden erzählt er vom Aufstieg seines Vaters, vom Streiten seiner Eltern und nicht zuletzt von seiner amüsanten Bekanntschaft mit der Königin der Niederlande, die ihm in seiner Klasse eine Menge Sympathie einbringt. Doch selbst mit königlicher Hilfe scheinen sich seine Eltern nicht mehr zusammenbringen zu lassen …
Der Film greift das Thema „Streit und Scheidung“ mit einer gekonnten Mischung aus Originalität und Humor auf. Auseinandersetzungen werden verständlich dargestellt und wirken realistisch. Dennoch schaffen sie es nicht, den Witz des Films zu überdecken.

Der Aufbau des Films ist raffiniert: Mit Rückblenden wird man auf das große Ereignis, Tonys zehnten Geburtstag, vorbereitet. Dabei unterhält der innere Monolog der Hauptfigur den Zuschauer auf ironisch-naive Art und Weise, die dem Film einen besonderen Glanz verleiht. Das Anfangsmotiv, mit dem der Film eröffnet wird, wird am Ende wieder aufgegriffen, was andeutet, dass Tony nun die Rolle seines Vaters eingenommen hat.

Fazit: Mir hat *Tony 10* wegen seines Spagats zwischen humorvollen Szenen, die aus einem turbulenten Märchen zu stammen scheinen, und dem ernsten Thema (Scheidung) sehr gut gefallen. Ein origineller Film, der zum Lachen wie zum Nachdenken anregt.

Sophie Atzpodien (12 Jahre), Kinderfilmfest-Redaktion, Münster

Wir danken der Redaktion von spinxx.de – dem Onlinemagazin für junge Medienkritik – für diesen Beitrag.