

# Jugendmedienschutz im Bereich der Video- und Computerspiele

Expertise im Auftrag des Hans-Bredow-Instituts für das Projekt „Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele“, April 2007

Christoph Klimmt



**HANS-BREDOW-INSTITUT**  
für Medienforschung **an der Universität Hamburg**

## Inhalt

1. Problemstellung	2
2. Kriterien der Alterseinstufung	3
3. Zur Altersstufen-Struktur der USK	15
4. Thematischer Forschungsstand zur Schutzhöhe bei Computerspielen im Vergleich zu anderen Medien	17
5. Zur nutzungslenkenden Funktion von Alterskennzeichnungen und Zugangsbeschränkungen	19
6. Integrierte Betrachtung: Dispositionelle Zuwendungsmotivation zu Computerspielgewalt, genuine Gewaltspielwirkungen und langfristige Entwicklungsprozesse	22
7. Technische Veränderungen von Distributionswegen und werkseitiger Produktintegrität („Mods“)	26
8. Marktkommunikation: Zur Corporate Social Responsibility der Computerspielanbieter, der Spielefachpresse und des Einzelhandels	30
9. Schlussbetrachtung	32
Literatur	36

## 1. Problemstellung

Die Einstufung von Computerspielen im Sinne des Jugendschutzgesetzes ist eine relativ neue Aufgabe für das deutsche Jugendmedienschutzsystem. Genau wie entsprechende Regelungen im Bereich nicht-interaktiver Medien steht die Regulierung der Altersfreigaben bzw. – kennzeichnung vor dem Problem,

- dass A) sich die gesetzliche Rechtfertigung für Eingriffe in die Verbreitungsrechte der Hersteller durch (mögliche) Entwicklungsbeeinträchtigungen minderjähriger Rezipient/inn/en in Folge der Konfrontation mit problematischen Medienangeboten (hier: Computerspielen) ergibt,
- dass B) dazu praktikable und dauerhaft geltende Prüfregele definiert und umgesetzt werden müssen, die den (möglichen) Jugendgefährdungspotenzialen Rechnung tragen, dabei allerdings an *Inhalt* und *Form* des Angebots ansetzen, also keine Überprüfung der produktspezifischen *Wirkung* auf junge Konsument/inn/en beinhalten können,
- dass aber C) die wissenschaftliche Forschung zu den Wirkungspotenzialen der fraglichen Medienangebote (Computerspiele) nur bedingt stabile, generalisierbare und detaillierte Befunde liefert, aus denen sich einzelne Prüfregele als wirksame Gegenmaßnahme gegen theoretisch-empirisch gesicherte Jugendgefährdungspotenziale herleiten lassen.

Diese Problematik sollte sich – theoretisch – mit zunehmender Dauer der praktizierten Prüfung von Computerspielen im Sinne des Jugendmedienschutzes verbessern, weil der Forschungsstand zu den Wirkungen dieser Spiele – lange ein wenig beachtetes Gebiet der Medienwirkungsforschung – kontinuierlich besser wird (z. B. Anderson, 2004), wissenschaftliche Argumente für oder gegen die Definition spezifischer Prüfregele also zahlreicher und/oder besser abgesichert werden. Eine Evaluation der implementierten Regeln des Jugendmedienschutzes im Bereich der Computerspiele bietet daher die gute Gelegenheit, die geltenden Prüfregele und Altersfreigabekriterien gegen den Forschungsstand zu legen und etwaige Optimierungspotenziale aufzuzeigen. Die vorliegende Expertise soll dazu einen Beitrag leisten. Sie nimmt zunächst Stellung zu den vom Auftraggeber thematisierten Fragen, nämlich der wissenschaftlichen Unterlegung der Altersfreigabe-Kriterien der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) (Abschnitt 2.), der wissenschaftlichen Perspektive auf die Viabilität der Altersstufenstruktur selbst, die die USK bei ihren Bewertungen anwendet (Abschnitt 3.), zu den Konsequenzen der bisherigen

Wirkungsforschung in Bezug auf die Schutzhöhe bei der Bewertung von Computerspielen im Vergleich zu anderen Medien (namentlich dem Fernsehen, Abschnitt 4.), sowie zur nutzungslenkenden Funktion, die Altersfreigabe-Markierungen von Computerspielen haben (können) (Abschnitt 5).

Anschließend thematisiert die Expertise eine Reihe weiterer aus meiner Sicht zentraler Fragen für die Evaluation (und konzeptionell-regulative) Weiterentwicklung des Jugendmedienschutzes im Bereich der Computerspiele. Zunächst wird eine integrierte Perspektive auf Medienzuwendung und –wirkung beschrieben, das den Blick weg von einfachen Ursache-Wirkungs-Beziehungen hin zur Berücksichtigung langfristiger Entwicklungsverläufe lenkt; diese Herangehensweise hat Implikationen für Überlegungen zur Weiterentwicklung des Jugendmedienschutzes (Abschnitt 6). Eine weitere aus meiner Sicht zentrale Problemstellung bezieht sich auf die (sich wandelnden) Distributionswege von Computerspielen und das zunehmende Potenzial zur Modifikation und Individualisierung (vormals geprüfter) Computerspiele (Abschnitt 7). Schließlich stellen sich Fragen nach der Regulierungsbedürftigkeit und/oder der freiwilligen Selbstverpflichtung im Bereich der Marktkommunikation für Computerspiele (Werbung, Fachpresse, Handel; Abschnitt 8.). Die Schlussbetrachtung formuliert eine Reihe forschungsbezogener Desiderata, die behoben werden sollten, damit die Mechanismen des Jugendmedienschutzes im Bereich der Computerspiele auf solidere wissenschaftliche Grundlagen gestellt werden können, sowie Vorschläge zur Verbesserung der bestehenden Verfahrensregeln und für Begleitmaßnahmen zur Steigerung der Effektivität gesetztesbasierter Jugendschutzentscheidungen (Abschnitt 9.).

## **2. Kriterien der Alterseinstufung**

### *2.1. Systematik und interne Trennschärfe der USK-Kriterien*

Die aus dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) abgeleiteten Alterszuordnungskriterien der USK (§11 der Prüfordnung, S.11) sind zunächst durch eine unzureichende dimensionale Strukturiertheit gekennzeichnet. So wird die Kategorie „Freigegeben ab sechs Jahren“ mit Hilfe der Aspekte ‚Unwirklichkeit‘, ‚Aufgabenstellung‘ und ‚Geschwindigkeit‘ ausgefüllt, die Kategorie „Freigegeben ab 16 Jahren“ hingegen rekuriert auf die Darstellung von Gewalt gegen anthropomorphe Figuren und Kriegsdarstellungen seitens der Programme sowie den Bedarf nach sozialem Urteilsvermögen und Reflexionsfähigkeit seitens der Spieler/innen. Hier wäre im Sinne der Transparenz, Anwendungspraktikabilität, aber auch Evaluierbarkeit mit Blick auf den Forschungsstand eine bessere Systematik wünschenswert, die nämlich

entlang einheitlich gehandhabter Dimensionen wie Realitätsnähe, Gewaltdarstellung, Komplexität, sozial-moralische Handlungsrahmung/Belohnungsstruktur und Angstpotenzial für jede Altersstufe die ‚maximal‘ zulässigen Ausprägungen beschreibt, die noch eine Freigabe für die jeweilige Stufe erlauben. Auf diese Weise würde auch die Trennschärfe, die gerade zwischen den Kategorien „Ab 12 Jahren“ und „Ab 16 Jahren“ unzureichend erscheint, verbessert werden können. Die vorliegenden Klassifikationskriterien gemäß JuSchG sind also unsystematisch und erlauben allenfalls eine punktuelle Bewertung mit Blick auf den Forschungsstand.

## 2.2. *Empirische Studien zur jugendschutzrelevanten Wirkung von Computerspielen auf Unter-12-Jährige*

Nur wenige neuere empirische Studien zu negativen Wirkungen potenziell problematischer Computerspiele auf Kinder unter sechs Jahren sowie auf Sechs- bis Zwölfjährige liegen bislang vor (vgl. zu älteren Studien die Übersicht von Bensley und van Eenwyk (2001)). Ein Experiment von Funk, Buchman, Jenks und Bechtholdt (2003) konnte keine kurzfristigen Effekte des (gewalthaltigen) Spiels „Earthworm Jim“ (USK-Freigabe: Ab 6 Jahre) auf 5- bis 12-Jährige finden, wohl aber einen signifikant negativen Einfluss des längerfristigen Computerspielekonsums auf die Empathiefähigkeit (gemessen über einen vignettenbasierten Test). Fleming und Rickwood (2001) konnten minimale Steigerungen physiologischer Erregung bei Elfjährigen feststellen, die „Herc’s Adventure“ (USK-Freigabe: ab 6 Jahren, US-Freigabe (der US-Spielversion): PG8+) gespielt hatten (im Vergleich zu einem Geschicklichkeitsspiel). Diese Studien weisen das Problem potenziell kompromittierter Experimentaldesigns auf, weil nicht die Gewalthaltigkeit (oder ein anderes spezifisches Problempotenzial) *innerhalb* eines Spiels manipuliert wurde, sondern vielmehr zwei verschiedene Spiele gegeneinander getestet wurden, die sich mithin auf vielen Dimensionen einschließlich ihres Unterhaltungswerts und ihres leistungsbezogenen Frustrationspotenzials unterscheiden könnten (Klimmt & Trepte, 2003; Anderson, 2004). Dennoch verweisen die Ergebnisse insgesamt auf die aggressivitätssteigernden Potenziale bereits von Spielen, die nur im Stile von ‚Kindermedien‘ Gewalt darstellen (vgl. auch Bensley & van Eenwyk, 2001). Studien zu gewalthaltigen Zeichentrickfilmen deuten ebenfalls darauf hin, dass auch von ‚unwirklichen‘, ‚comicartigen‘ oder ‚in anderer Weise unwirklichen‘ Gewaltdarstellungen bereits aggressivitätssteigernde Effekte auf Kinder ausgehen können (z. B. Nathanson & Cantor, 2000). Insofern sollte dieser Aspekt nicht nur aus Gründen der internen Systematik (vgl. oben), sondern auch aufgrund des Forschungsstands explizit in die

Alterszuordnungskriterien aufgenommen werden, und zwar mit einer stark restriktiven Maßgabe, dass die Freigabe ohne Altersbeschränkung keine Gewalt irgendeiner Form, die Freigabe ab sechs Jahren keine physische und allenfalls minimale verbale oder andere Formen der Gewalt/Aggression enthalten darf. Die Einstufungspraxis der USK trägt freilich dieser Vorgabe offenkundig bereits Rechnung: Beispielsweise wurden im Jahr 2006 keine Spiele aus dem wohl gewaltaffinsten Hauptgenre „Shooter“ mit der Freigabe „ab 6 Jahren“, zehn Titel „ab 12 Jahren“, 42 Produkte „ab 16 Jahren“ und 48 Spiele „ohne Jugendfreigabe“ gekennzeichnet (Quelle: eigene Auszählung der Online-Prüfdatenbank der USK). Das Verfahren könnte dennoch transparenter und reliabler werden, wenn die expliziten Klassifikationskriterien in der vorgeschlagenen Weise modifiziert werden würden.

### *2.3. Studien zu jugendschutzrelevanten Wirkungen auf Jugendliche im Alter zwischen 12 und 15*

Kirsh (2003) und Jansz (2005) verweisen darauf, dass die Problematik gewalthaltiger Computerspiele für die Altersgruppe der 12-15jährigen Jugendlichen besonders virulent ist, weil in dieser Entwicklungsphase (bei männlichen Jugendlichen) das Interesse an gewalthaltigen Medienangeboten besonders groß ist, der Computerspielegebrauch entsprechend umfangreich ausfällt. Eben dieses Muster ist auch in Deutschland dokumentiert (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2006). Insofern ist in dieser Altersgruppe die Effektivität von Jugendschutzmaßnahmen im doppelten Sinne kritisch – zum einen, weil die Empfänglichkeit für gewalthaltige Spiele besonders groß ist, zum anderen weil die Altersgruppe eine potenziell starke Neigung zeigt, sich über jugendschutzbedingte Maßnahmen zur Vorenthaltung bestimmter Titel hinwegzusetzen. So berichten Krahe und Möller (2004), dass in ihrem Sample von 13-14jährigen Jugendlichen immerhin 43 Prozent schon einmal das erst „Ab 16 Jahren“ freigegebene Spiel „Command and Conquer“ gespielt hatten; ähnliche Ergebnisse traten für weitere Ab-16-Titel auf, darunter „Grand Theft Auto“ (41 %), „Counterstrike“ (34%), und „Diablo“ (34 %); sogar Ab-18-Titel gehörten zum Portfolio beachtlicher Teile der Stichprobe, etwa „Resident Evil“ (35 %) und „Medal of Honor“ (24 %). Auf die nutzungslenkenden Wirkungen der USK-Freigaben wird unten eingegangen (vgl. unten: 5.); die Daten verweisen im Kontext dieses Abschnitts jedoch bereits darauf, dass die frühe Adoleszenz (12-15 Jahre) eine kritische Entwicklungsphase im Sinne des Jugendschutzes bei Computerspielen darstellt.

Die Umfragedaten von Krahe und Möller (2004) ergeben signifikante Zusammenhänge zwischen dem Gebrauch dezidiert gewalthaltiger Computerspiele und einem feindseligen Attributionsstil (als kognitive Manifestation von Aggressivität), wobei die normative Einstellung zu physischer Gewalt diesen Zusammenhang teilweise mediiert. Eine zweite neuere Querschnittstudie von Gentile, Lynche, Linder und Walsh (2004) erbrachte bei 14jährigen US-Schüler/inne/n ähnliche Befunde: Der Gebrauch gewalthaltiger Videospiele korrelierte schwach bis mäßig ( $r_{\max} = .32$ ) mit verschiedenen Maßen für antisoziales oder aggressives Denken und Verhalten. Längsschnittdaten von Möller (2006) sowie aus einer Großstudie von Slater und seinen Mitarbeiter/innen (Slater, Henry, Swaim & Anderson, 2003; Slater, Henry, Swaim & Cardador, 2004) in den USA zeigen mit besser erkennbarer Kausalität, dass Jugendliche zwischen 12 und 15 durch gewalthaltige Computerspiele negativ beeinflusst werden. Dieser Effekt fällt in der Studie von Slater et al. (2004) insbesondere dann stark aus, wenn aggressionsrelevante Risikofaktoren wie familiäre und schulische Probleme vorliegen – sowohl im Vergleich verschiedener Lebensphasen eines Jugendlichen (within-subject) als auch im Vergleich von Jugendlichen unterschiedlicher Lebens(-Problem-)Lagen (between-subject). Während die Studie von Krahe und Möller (2004) sowie Möller (2006) gezielt die Nutzung einer Reihe von gewalthaltigen Computerspielen operationalisiert und dabei die problematischen Effekte gerade solcher Spiele aufzeigt, die die USK nicht für Unter-16jährige Jugendliche freigegeben hat, verwenden Slater et al. (2003; 2004) lediglich ein Umfrage-Item zur Nutzung von Computerspielen, „bei denen eine Waffe abgefeuert werden muss“ zur Operationalisierung des Gebrauchs problematischer Computerspiele. Dass bereits bei dieser breiten Formulierung Effekte zu beobachten waren, verweist darauf, dass die Jugendschutzbestimmungen für die Altersgruppe ab 12 Jahren relativ streng gesetzt werden sollten. Die USK-Leitlinie (§11 Abs. 4 der Prüfungsordnung), wonach Ab-12-Spiele „aggressiv konkurrenzfördernde oder kampfbetonte Grundmuster“ enthalten (dürfen), müsste demnach hinterfragt werden, zumal das offenbar wichtigste Differenzierungsmerkmal gegen die nächsthöhere Altersfreigabeklasse (ab 16 Jahren) darin besteht, dass bei Ab-12-Titeln die „Gewalt ... nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden“ sein darf. Die im Regelwerk erwähnten historischen oder futuristischen Militärspiele sind mit Blick auf die erwähnten Studien möglicherweise bereits als gefährdend für 12-15jährige einzustufen, so dass eine Verschärfung der Kriterien in dieser Freigabestufe zu erwägen sein könnte.

Dem steht der enorme entwicklungsbedingte *Bedarf* von (männlichen) Jugendlichen dieses Alters gegenüber, sich mit Konflikten und Gewalt auseinanderzusetzen (Kirsh, 2003; Jansz, 2005). Möglicherweise wäre die Vorenthaltung weitgehend aller gewalt- bzw.

konfliktorientierten Spiele und Genres im Sinne normaler männliche Entwicklung kontraproduktiv. Als Kompromisslösung wäre – wiederum im Einklang mit der bereits vorgeschlagenen Verbesserung der Systematik und internen Kohärenz der Klassifikationskriterien – eine exaktere Bezeichnung der maximal zulässigen Konflikt- und Gewaltintensität (z. B. Definition von Alltagsrelevanz, Unzulässigkeit der Gewalt gegen menschliche oder humanoide Figuren) denkbar. Grundsätzlich zeigen indes die erwähnten Studien, dass die Freigabepraxis der USK weitgehend dem Forschungsstand entspricht, und zwar in dem Sinne, dass von Spielen, die nicht für Unter-16jährige Jugendliche freigegeben worden waren, in der Tat aggressivitätssteigernde Effekte auf diese Altersgruppe ausgehen (Krahé & Möller, 2004). Es fehlt allerdings an systematischen Tests der Effekte jener Titel, die gewalthaltig sind, von der USK jedoch die Freigabe „ab 12 Jahren“ erhalten haben, also etwa von neueren Militärsimulationen (mit historischem Bezug) wie „Blazing Angels: Squadrons of WW2“ (Rondomedia, 2006).

#### 2.4. Studien zu jugendschutzrelevanten Wirkungen auf Jugendliche ab 16 Jahren

Im Zuge der öffentlichen Debatte über „Killerspiele“ sind häufig solche Titel angesprochen worden, die von der USK mit der Freigabe „ab 16“ versehen wurden. Insbesondere die so eingestuften Titel der Reihe „Grand Theft Auto“ wurden vehement kritisiert, ihre Einstufung durch die USK als zu wenig streng hinterfragt. Dabei treffen gerade für diese Spiele die Klassifikationskriterien der USK (§11, Absatz 5 der Prüfverordnung) in geradezu prototypischer Weise zu (Gewalt gegen Menschen, soziales Urteilsvermögen und Fähigkeit zur kritischen Reflektion als Voraussetzung). Interessanterweise liegen praktisch keine Wirkungsstudien vor, die sich mit 16- und 17jährigen Jugendlichen befassen, weil sich der bei weitem größte Teil der bisherigen Forschung auf volljährige Spieler/innen konzentriert hat. Allerdings ist ein anderer Forschungsbereich hier von Interesse, weil nämlich das Kriterium des „sozialen Urteilsvermögens“ und der ‚kritischen Reflektionsfähigkeit‘, das für die Ab-16-Freigabe eine zentrale Rolle spielt (mithin auch die wichtigste Differenzierung gegenüber den Ab-12-Spielen innerhalb der Prüfverordnung darstellt) offensichtlich auf der im Alter von 16 Jahren fortgeschrittenen moralischen Urteilsfähigkeit einerseits und der Medialitäts-Realitäts-Unterscheidungsfähigkeit andererseits fußt.

Einige zentrale Befunde aus der Entwicklungspsychologie der *Moralität* sprechen in der Tat dafür, dass mit dem Alter von etwa 16 Jahren das moralische Urteilsvermögen von Jugendlichen ein neues Niveau erreicht. Untersuchungen zum Stufenmodell moralischer

Entwicklung nach Kohlberg zeigen beispielsweise, dass 16jährige einen wesentlich höheren Anteil ihrer moralischen Urteile nach relativ fortgeschrittenen Erwägungen fällen (Montada, 1998), wohingegen jüngere Probanden sehr viel stärker auf vereinfachte, egozentrische und kasuistische Moralprinzipien zurückgreifen. Zudem weisen moralische Urteile etwa ab dem 15. Lebensjahr ein gegenüber früheren Lebensphasen deutlich angehobenes Abstraktionsniveau auf, etwa dergestalt, dass die Intentionen (z. B. eine altruistische Motivation) von moralisch zu beurteilenden Akteuren deutlich mehr Gewicht erhalten als die vom Akteur tatsächlich erzielten Handlungsergebnisse (z. B. eingetretene Schäden); jüngere Probanden betonen dagegen aufgrund eines geringeren Abstraktionsniveaus die konkreten Handlungsergebnisse, würden also aus dem Schaden eine negative moralische Beurteilung begründen, auch wenn moralisch anerkennenswerte Handlungsintentionen vorlagen (Montada, 1998).

In Bezug auf den Umgang mit Moralität beim Computerspielen liegen bislang nur sehr wenige spezifische Erkenntnisse vor. Eine eigene explorative Studie (Klimmt et al., 2006) zeigt, dass volljährige Probanden in der Lage sind, ihre moralischen Wertmaßstäbe im Kontext der Spiel-Handlung ‚Computerspielen‘ instrumentell den Rahmenbedingungen der Spielwelt anzupassen, um dadurch ihr Unterhaltungserleben zu sichern („moral management“). Wenn Gewaltspiele beispielsweise die anzuwendende Gewalt durch Autoritäten legitimieren, die nicht in Frage stehen (was bei Kohlberg dem „vormoralischen Niveau“ entspräche und damit weit hinter dem typischen moralischen Denkniveau von jungen Erwachsenen zurückbleibt), lassen sich die Spieler offenkundig bereitwillig – für die Dauer der Spielnutzung – auf diese Norm ein, damit sie keine ‚moralischen Konflikte‘ in der Spielwelt provozieren, die dann den Spielspaß untergraben könnten. Andererseits berichteten auch mehrere Probanden von dennoch auftretenden ‚Gewissenskonflikten‘, wenn nämlich beispielsweise im Shooter „F.E.A.R.“ ein kleines Mädchen plötzlich als Gegner auftrat und vom Spieler getötet werden muss (vgl. auch Vorderer, 2006, zur Moralität in Computerspielen). Inwiefern bereits 16jährige Jugendliche zu ähnlicher moralischer Flexibilität in der Lage sind, insbesondere die Diskrepanzen von Spiel-Moral zu ihrer eigenen Moralitätsstufe erkennen und instrumentell „managen“ (Klimmt et al., 2006; Klimmt et al., in Druck) können, oder ob die Moralkompetenz in dieser Altersstufe mit derartigen Anforderungen durch Gewaltspiele noch überfordert ist, muss indes noch genauer geprüft werden. Optimistisch stimmen jedoch die erwähnten allgemeinen Befunde, wonach mit 16 Jahren ein insgesamt relativ hohes Niveau moralischen Urteilens erreicht ist. Insofern spricht der relevante Forschungsstand für die Sinnhaftigkeit des USK-Klassifikationsprinzips, Spiele

mit gesteigertem Bedarf nach moralisch-sozialer Reflexionsfähigkeit ab 16 Jahren freizugeben.

Der zweitgenannte Aspekt der *Medialitäts-Realitäts*-Unterscheidungsfähigkeit fällt ins das Ressort medienpsychologischer Forschung. Hier liegen mittlerweile mehrere theoretische Zugänge vor, die – mit unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen – die kognitiven Prozesse hinter einer solchen Unterscheidung explizieren (Rothmund, Schreier & Groeben, 2001; Shrum, 2004; Green, 2006; Wirth et al., in Druck). Entscheidend für alle diese Modelle ist das Vorhandensein realweltlicher Vergleichsmaßstäbe und Bezugsgrößen, mit deren Hilfe ein/e Mediennutzer/in Medialität und Realität auseinander halten kann. Dies gilt unter anderem für die Dimension der sozial-moralischen Rahmung spielerischer Handlungen, wie sie etwa in „Grand Theft Auto“ explizit entgegen gängiger Normen (und Gesetze) erfolgt. Der Aufbau solchen Erfahrungswissens ergibt sich ganz allgemein durch Auseinandersetzung mit der Lebenswelt, aber auch durch eine anwachsende Medienbiografie. Zudem sind kognitiv-prozedurale Fähigkeiten erforderlich, realweltliche Bezugsgrößen während und nach der Rezeption in die Verarbeitung von Medieninhalten (hier: Computerspielhandlungen und – ereignissen) einzubeziehen, so dass eine suffiziente Differenzierung von Medialität und Realität eintreten kann (vgl. auch ‚Rahmungskompetenz‘ bei Fritz, 1997). Das ausreichende Vorhandensein von ‚Lebenserfahrung‘, Medienerfahrung und notwendigen Verarbeitungsfähigkeiten ist plausiblerweise für ältere Jugendliche mit größerer Wahrscheinlichkeit anzunehmen als etwa für 12jährige. Es liegen aber keine dezidierten empirischen Studien vor, die das Zutreffen der USK-Kriterien für Freigaben „ab 16“ für die Mehrheit der 16jährigen Jugendlichen (oder eventuell schon jüngere Altersstufen, etwa 14jährige) konkret überprüfen. Hier besteht ein zentrales Forschungsdesiderat, um die Untermauerung des Jugendmedienschutzes zu verbessern. Einen Beitrag dazu soll das derzeit laufende DFG-Projekt „Rezeption und Wirkung gewalthaltiger Computerspiele“ (Gollwitzer, Vorderer & Klimmt, 2006-2009) geben, bei dem unter anderem die Rolle der Realitäts-Spiel-Unterscheidungskompetenz als Moderator von Gewaltspielwirkungen bei 16jährigen Jugendlichen experimentell geprüft werden soll. Erste Befunde sollen im Spätjahr 2007 vorliegen.

Bereits publiziert sind indes interessante Studien zur Wirkung fiktionaler Unterhaltungsangebote auf die Einstellungen von Erwachsenen. Slater, Rouner und Long (2006) zeigen, dass die Rezeption einer fiktionalen Krimiserie („Law and Order: New York“) kurzfristig die Einstellung zur Todesstrafe (mithin eine rechtphilosophisch-moralische Frage) beeinflussen kann. Das Forscherteam argumentiert, dass die Einstellungsänderung gerade

wegen der Fiktionalität der Sendung zustande komme, weil nämlich das normalerweise bei expliziten und als solche erkannten Persuasionsversuchen einsetzende kritische Hinterfragen und ‚Counterarguing‘ bei der Nutzung fiktionaler Unterhaltungsangeboten zugunsten einer wohlwollenden Rezeptionshaltung (im Dienste des Unterhaltungserlebens) ausbleibe (vgl. auch Slater & Rouner, 2002). Dieser Forschungsbereich verweist auf die Notwendigkeit, ‚unterschwellige‘ Wirkungsprozesse zu bedenken, gegen die auch erfahrene Rezipient/inn/en und Spieler/innen nicht gewappnet sind. Roth (2006) konnte mit Hilfe eines so genannten impliziten Messverfahrens zeigen, dass sich die automatischen, intuitiven Einstellungen gegenüber der Polizei bei Studierenden durch einstündige Nutzung von „Grand Theft Auto“ geringfügig, aber überzufällig verschlechtern. Derartige subliminalen Wirkungen sind natürlich auch für jüngere Spieler/innen anzunehmen. Eine eigene Pilotstudie mit 400 Jugendlichen im Alter von 15 Jahren (Klimmt, 2006a) ergab positive Zusammenhänge zwischen dem Konsum von Computerspielen und autoritär-konservativen politischen Einstellungen. Sollten härtere Prüfungen solcher subliminalen Effekte bei 16jährigen Spielern diese Vermutung bestätigen, hätte dies Implikationen zumindest für die medienpädagogische Arbeit zu Computerspielen, möglicherweise auch für den Zuschnitt der Altersfreigabekriterien. Dann nämlich könnte man nicht mehr argumentieren, dass eine bestimmte *rezeptionsbedingte* Kompetenz entscheidend für die Freigabe ab 16 Jahren ist, denn eben diese Kompetenz weisen ja auch Erwachsene nicht auf (wie die Arbeiten von Slater und seiner Arbeitsgruppe zeigen). Vielmehr rückt dann eine *rezeptionsnachgelagerte* Dimension in den Mittelpunkt, nämlich die Fähigkeit, das eigene Verhalten auch in kritischen, affektiv aufgeladenen Situationen so zu kontrollieren, dass relevante subliminale Einflüsse von Computerspielen nicht zum Tragen kommen (also etwa die durch „Grand Theft Auto“ verschobenen Einstellungen zum Vertrauen in die Justizbehörden nicht in eine spontane Bereitschaft zur Selbstjustiz münden oder aber der von diesem Spiel ausgehende Impuls zur Selbstjustiz durch andere Kognitionen zurückgedrängt wird). Vor diesem Hintergrund erhalten die oben bereits referierten Erkenntnisse zur Entwicklung des moralischen Urteilsvermögens auch mit Blick auf den Aspekt der Realitäts-Medialitäts-Unterscheidung erhebliche Relevanz (vgl. auch unten: 2.5.), so dass insgesamt die relevanten wissenschaftlichen Überlegungen für die Angemessenheit der von der USK angewandten Kriterien für eine Spielefreigabe „ab 16“ sprechen.

## 2.5. Studien zur Wirkung gewalthaltiger Computerspiele auf volljährige Nutzer/innen

Computerspiele, die keine Jugendfreigabe der USK erhalten, aber nicht indiziert werden, dürfen an mindestens 18jährige Konsument/inn/en abgegeben werden (z. B. „Call of Duty 2“). Das zugehörige Klassifikationskriterium der USK reproduziert hier lediglich den Terminus der offensichtlichen Eignung eines Spiels, die Entwicklung von Jugendlichen zu beeinträchtigen, ohne Anhaltspunkte zu nennen, an denen diese Eignung festzumachen wäre (§11 Absatz 6). Aus dem Handbuch „Sichten und Präsentieren“ der USK lässt sich aus dem Kapitel zum hier besonders relevanten Genre „Shooter“ die Annahme ableiten, dass die Klassifikation „keine Jugendfreigabe“ vergeben wird, sofern einerseits besonders brutale Gewaltdarstellungen erkennbar sind (darauf verweist die Notwendigkeit, die maximal-mögliche Grafikqualität zu erproben) und wenn normativ besonders bedenkliche Verhaltensweisen im Spiel möglich sind (z. B. „Schießen auf Zivilisten“, „Schießen auf Tote“, S. 9) oder gar als Leistungshandeln dargestellt werden (z. B. „kills-per-minute“-Raten, S. 8). Die operative Abgrenzung zur Freigabe-Klassifikation „Ab 16“ ist jedoch für Außenstehende nicht rekonstruierbar, weil wie bereits erwähnt im Absatz 6 der Prüfordnung keinerlei Anhaltspunkte genannt werden.

Die Wirkungen stark gewalthaltiger Computerspiele auf Personen, die mindestens 18 Jahre alt sind, sind zweifelsohne intensiver erforscht worden als die Effekte in allen anderen Altersgruppen (Anderson, 2004). Die Befunde zeigen hier eindeutig, dass auch volljährige Personen kurzfristig durch den Gebrauch von Gewaltspielen beeinflusst werden; insbesondere kognitive Vorläuferprozesse von Aggressivität sind offenbar anfällig für solche Effekte (z. B. der hostile expectation bias, vgl. zuletzt Eastin & Griffiths, 2006). Geht man davon aus, dass volljährige Personen das höchste ‚natürlich‘ erreichbare Maß an Medienkompetenz aufweisen (zumindest höhere Maße als Jugendliche), so demonstrieren diese Befunde, dass Medienkompetenz allein die Gewaltspieleffekte nicht neutralisieren kann. Andererseits existieren Ergebnisse aus der jüngeren Fernsehgewaltforschung, die der subjektiven Rekonstruktion von Gewaltdarstellungen erhebliche Konsequenzen für das Ausmaß der aggressivitätssteigernden Wirkung zuschreiben (Potter & Tomasello, 2003). Diese Rekonstruktion wiederum dürfte abhängig von der Medienkompetenz (bzw. Spiel-Realitäts-Unterscheidungskompetenz) sein. Da in den aktuellen Studien mit volljährigen Probanden vorwiegend solche Spiele zum Einsatz kommen, die von der USK keine Jugendfreigabe erhalten haben (z. B. „Carmageddon“ und „Duke Nuke ‚em“ in der Studie von Bushman und Anderson, 2002; „Doom“ in der Studie von Uhlmann und Swanson, 2004; „Tactical Ops: Assault on Terror“ in der fMRI-Studie von Weber, Ritterfeld und Mathiak, 2006; „Hitman II“

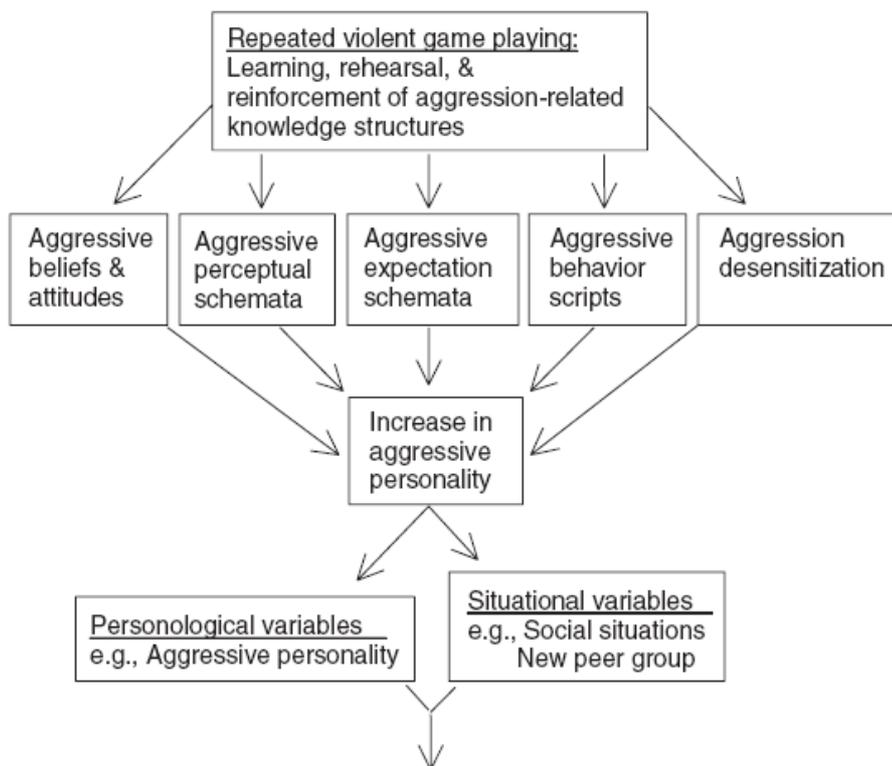
in der Studie von Farrar, Krcmar & Nowak, 2006), bestätigt der Forschungsstand zu dieser Altersgruppe die Zweckdienlichkeit der Einstufungspraxis der USK in dem Sinne, dass die meisten „Ab 18-Titel“ in der Tat nicht für jüngere Publika freigegeben werden sollten, weil die bei volljährigen Spielern nachweisbaren aggressivitätssteigernden Effekte aller Wahrscheinlichkeit nach bei jüngeren Spielern eher größer ausfallen würden. Das Problem der mangelnden Explizitheit der Prüfkriterien für die Verweigerung einer Jugendfreigabe bleibt dennoch bestehen; es komplettiert damit die bereits mehrfach angesprochene Kritik an der mangelnden internen Systematik der geltenden Kriterien (vgl. oben: 2.1.).

## 2.6. *Gesamtbetrachtung der Alterseinstufungskriterien der USK*

Die Alterseinstufungskriterien der USK legen offensichtlich ein sozial-kognitives Medienwirkungsmodell nach Bandura (1986; 2001) zu Grunde. Dieses weithin akzeptierte Rahmenmodell geht davon aus, dass bestimmte Kontextualisierungen von Gewalt in Mediendarstellungen die Wahrscheinlichkeit begünstigen, dass die Rezipient/inn/en die bei der Rezeption erworbenen („gelernten“) Verhaltensweisen in der Wirklichkeit anwenden. Die Rahmung von Gewalttaten als belohntes Leistungshandeln (vgl. S. 8 des USK-Handbuchs) ist eine typische Kontextualisierung dieser Art. Ebenfalls im Einklang mit dem theoretisch-empirischen Forschungsstand ist die Berücksichtigung der Explizitheit und Deutlichkeit von Gewaltereignissen (vgl. S. 9 des USK-Handbuchs). Das Experiment von Farrar et al. (2006) ergab, dass eine Version des Shooters „Hitman II“, bei der Blut- und Splattereffekte in Gewaltszenen erscheinen, stärkere aggressivitätsbezogene Wirkungen auf die Spieler/innen hatte als eine Version, in der diese „special effects“ deaktiviert waren (vgl. auch Ballard & Lineberger, 1999).

Aktuelle theoretische Entwicklungen der Aggressionsforschung, insbesondere das General Aggression Model (GAM: Bushman & Anderson, 2002, vgl. Abb. 1), verweisen indes auf weitere Pfade, über die der Konsum gewalthaltiger Computerspiele auf aggressive Denk- und Verhaltenstendenzen wirken kann.

Abbildung 1: Das General Aggression Model von Bushman und Anderson (2002; Auszug)



General Aggression Model, as in Figure 1

**Figure 2 Multiple episode general aggression model: Long-term effects of video game violence.**

Besondere Beachtung sollte dabei so genannten automatischen Wirkungsprozessen geschenkt werden, also solchen kognitiven Effekten, die implizite kognitive Strukturen betreffen und sich damit der bewussten Gedankenkontrolle von Spieler/inne/n entziehen. Solche impliziten Denkstrukturen spielen etwa bei der Bildung und Anwendung von Stereotypen und Vorurteilen eine wichtige Rolle (Greenwald, McGhee & Schwartz, 1998). Erste Untersuchungen zeigen derartige implizite Effekte auch bei gewalthaltigen Computerspielen (Uhlmann & Swanson, 2004; Kirsh, Olczak & Mounts, 2005; Roth, 2006). Sie sind gewiss nicht auf Computerspiele beschränkt, sondern treten auch bei anderen (Gewalt-)Medienangeboten auf. Im vorliegenden Kontext aber verweisen sie darauf, dass die angelegten Jugendschutzkriterien möglicherweise die bewusst-reflektierte Verarbeitung von potenziell problematischen Computerspielen überbetonen (etwa bei den Kriterien für die Freigabe ab 16). Für die unbewusst-implizite Verarbeitung sind dagegen Fragen nach der ethisch-moralischen Einbettung von Gewalthandlungen weniger zentral (weil zu komplex für implizite Kognitionsprozesse); vielmehr kommt hier der Frequenz und zeitlichen Dichte von

gespielten Gewaltakten eine große Relevanz zu. Die fMRI-Studie von Weber et al. (2006) verweist auf spezifische neuronale Reaktionen in Spielphasen, in denen Gewalt ausgeübt wird (z. B. die Waffe abgefeuert wird). Eine schnelle Abfolge von Gewaltszenen, die einzeln vielleicht den Schutzkriterien „ab 16“ der USK genügen, könnte entsprechend zu (starken) impliziten Effekten führen, die die zweifelsohne bereits weit ausgeprägte Spiel-Realitäts-Unterscheidungskompetenz von 16jährigen Jugendlichen unterlaufen. Insofern wäre mit Blick auf den Stand der Wirkungsforschung (die freilich noch weiter ausgebaut werden muss, gerade mit Blick auf automatische Effekte) zu überlegen, ob bei einer Neustrukturierung der Altersfreigabekriterien, wie sie bereits vorgeschlagen worden ist, die Dimension der Gewaltaktfrequenz – zumindest bei Spielen mit „Mann-gegen-Mann“-Perspektive (bei Strategiespielen mit Vogelperspektive ist eine hohe Frequenz einzelner distaler Gewaltereignisse unabwendbar, im Sinne automatischer Effekte aber potenziell weniger beeinflussungsstark) – berücksichtigt werden sollte.

Bereits angesprochen wurde die Dimension des *angstevozierenden* Potenzials, die in den Klassifikationskriterien zu wenig berücksichtigt wird. Studien zu kindlichen Reaktionen auf Fernsehangebote (Cantor, 1994; 1998) verweisen auf die ernstzunehmenden Angstzustände, die bei der TV-Rezeption auftreten können und Kinder vor schwerwiegende seelische Probleme stellen können. Der bisherige Fokus auf (die Abwesenheit) von realistischen Gewaltdarstellungen in den Klassifikationskriterien sollte hier erweitert werden, um Kinder bis sechs Jahre, aber auch Kinder unter 12 Jahren, vor zu intensiven Angsterfahrungen zu schützen. Angstauslösende Potenziale können sich insbesondere auch aus der interaktiven Nutzung von Computerspielen und dem damit verbundenen besonders hohen Selbstbezug der Spielereignisse ergeben (vgl. dazu Klimmt, 2006b). Auch vermeintlich harmlos oder lustig aussehende Monster (etwa in Jump- and-Run-Spielen wie den „Mario“-Titeln von Nintendo, die von der USK in der Regel für Kinder freigegeben sind) können starke Spannungs- und Angstzustände bei Kindern auslösen, wenn sie der eigenen Spielfigur zu nahe kommen. Solche Angsteffekte müssen in Bezug auf die (kindliche) Computerspielnutzung zwar noch empirisch untersucht werden, der Forschungsstand zu den angstbezogenen Fernsehwirkungen rechtfertigt indes bereits jetzt die Aufnahme der Dimension Angstpotenzial in die Klassifikationskriterien.

Ein bisher überhaupt nicht berücksichtigter Aspekt ist das *Suchtpotenzial* von Computerspielen. Computerspielsucht ist zwar bislang nicht als Suchterkrankung im Sinne von DSM-IV klassifiziert; gleichwohl existieren Studien, die exzessive Spieltätigkeit nachweisen und in die Nähe von psychischer Abhängigkeit rücken (z. B. Grüsser, Thalemann

& Griffiths, in Druck; Griffiths & Hunt, 1998; Salguero & Moran, 2002). Insbesondere Online-Spielwelten ohne definiertes Spielende (z. B. „World of Warcraft“ oder „Herr der Ringe Online“) stehen in dem Verdacht, die Selbstregulation von (jungen) Spieler/inne/n zu überfordern und weit umfangreichere Spielnutzung anzureizen als den Spieler/innen gut täte (Wildt, 2004; La Rose & Eastin, 2004; Caplan, 2005). Vor dem Hintergrund, dass die Online-Funktionalität immer mehr Gewicht für handelsübliche Computerspiele bekommt (vgl. auch Pena & Hancock, 2006; Klimmt & Hartmann, in Druck; unten: 7.), sollte daher das Suchtpotenzial als Klassifikationsdimension in das Regelwerk der USK aufgenommen werden, und zwar in der Weise, dass Freigaben für jüngere Altersgruppen an die produktseitige Verfügbarkeit effektiver Spielzeitbegrenzer gebunden werden (z. B. für die Freigabe ab sechs Jahren eine automatische Spielunterbrechung nach 4 Stunden und die Möglichkeit, Spielzeitkonten einzustellen, die Erziehungsberechtigten die langfristige Kontrolle über die Spielnutzung von Kindern erleichtern – entsprechende Werkzeuge sind etwa bei Microsoft Windows Vista vorgesehen). Zumindest Warnhinweise und automatische Spielunterbrechungen nach längeren Spielsitzungen (z. B. nach 8 Stunden) sollten auch für die Freigabe „ab 16“ als neues suchtbefugtes Kriterium erwogen werden.

### **3. Zur Alterstufenstruktur der USK-Freigabepaxis**

Wie im vorangegangenen Abschnitt angedeutet wurde, ließe sich die Alterstufenstruktur der USK gegen eine Reihe unterschiedlicher Kompetenzdimensionen mit ihren spezifischen typischen Entwicklungsphasen und –verläufen evaluieren, beispielsweise die Entwicklung des moralischen Urteilsvermögens oder der Spiel-Realitäts-Unterscheidungskompetenz. Gerade medien- und computerspielbezogene Kompetenzerwerbsverläufe sind jedoch bislang noch nicht einmal theoretisch ausreichend modelliert geschweige denn empirisch dokumentiert worden. Entsprechend liegen hier keine wissenschaftlich begründbaren Hinweise auf Optimierungsmöglichkeiten vor.

Allerdings sollte mit Blick auf die zunehmende Relevanz von Medien für moderne Gesellschaften, auch und gerade für Kinder und Jugendliche, eine Umstellung der Klassifikationskriterien weg vom Lebensalter und hin zu Entwicklungs- und Kompetenztests diskutiert werden. Die bisherige Prüfpraxis setzt – nicht nur bei Computerspieler/inne/n – die Verfügbarkeit bestimmter Kompetenzniveaus, etwa beim „sozialen Urteilsvermögen“ (vgl. oben: 2.4.) mit dem Erreichen eines bestimmten Alters als gegeben voraus. Abgesehen von der bereits angesprochenen Frage, welche Kompetenzniveaus jeweils gemeint sind und wann

diese im Durchschnitt erreicht werden, stellt sich bei dieser lebensalterfokussierten Herangehensweise das Problem der enormen Heterogenität von Jugend, sowohl mit Blick auf die psychosoziale und kognitive Entwicklung als auch mit Blick auf sozial-alltagsästhetische Orientierungen (z. B. Schäfers & Scherr, 2005). Die (implizite) Annahme, dass ein bestimmtes jugendschutzrelevantes Kompetenzniveau „bei 16jährigen“ in der Regel vorhanden sein wird, trägt dieser großen Varianz innerhalb eines Altersjahrgangs nicht Rechnung. Welcher Anteil der heute 16jährigen beispielsweise den (impliziten) Erwartungen der USK-Richtlinien für 16jährige im Sinne ihrer verbleibenden Schutzbedürftigkeit genügt, ist unbekannt; die heterogenitätsbezogenen Erkenntnisse der Jugendforschung geben indes Anlass zu der Vermutung, dass ein erheblicher Teil der Jugendlichen diese Erwartungen schon längst übererfüllen würde, ein anderer erheblicher Teil aber auch weit hinter diesen Erwartungen zurückbleiben würde. Insofern ist aus meiner Sicht weniger die operative Alterstufeneinteilung der USK zu hinterfragen, *sondern vielmehr das Prinzip an sich*, Freigaben nach Lebensalter zu erteilen.

Eine Alternative könnte darin bestehen, „Jugendschutz-Pässe“ zu vergeben, deren Erhalt an das Bestehen spezifischer Entwicklungs- und Kompetenztests geknüpft ist. Diese Tests würden eben die (expliziten und/oder noch explizit zu machenden) Erwartungen an Fähigkeiten und personale Ressourcen (beispielsweise: Spiel-Realitäts-Unterscheidungskompetenz, moralisches Reflexionsvermögen, Frustrationstoleranz, Widerstandsfähigkeit gegen Angsteinflößung) operationalisieren und damit gezielt prüfen, inwiefern die mit den Freigabestufen verbundenen, als gegeben vorausgesetzten Eigenschaften tatsächlich vorhanden sind. Ein solches Zertifizierungssystem könnte dann mit dem Medienvertrieb (als Ersatz für Altersnachweise) und der Nutzung von Online-Spielen (über elektronische Kompetenzstufennachweise, die Spielzeiten und –modi „freischalten“) verknüpft werden. Zweifelsohne würde ein solches System erheblichen Aufwand bedeuten – für den Jugendmedienschutz, für die Industrie und für die Jugendlichen. Es hätte jedoch den zentralen Vorteil, dass Jugendmedienschutz seine Annahmen darüber, was Kinder und Jugendliche können und wissen müssen, um bestimmte Medienangebote (hier: Computerspiele) unbeschadet nutzen zu können, sehr konkret formulieren müsste. Diese Konkretisierung würde dann spezifische Testverfahren informieren können, die wiederum das Problem der Ungenauigkeiten in der jetzt praktizierten impliziten Kompetenzschätzung über Lebensaltersstufen substanziell reduzieren könnten. Zweifelsohne ist dies kein Gedanke, der zu einer negativen Einschätzung der gängigen Vorgehensweise der USK führt, sondern

vielmehr ein Diskussionspunkt für die langfristige Weiterentwicklung des Jugendmedienschutzes insgesamt.

#### **4. Zur Schutzhöhe bei Computerspielen im Vergleich zu anderen Medien**

Die öffentliche Debatte um „Killerspiele“ und speziell die von konservativ-politischer Seite formulierten Vorschläge für weitgehende Verbote beruhen zumeist auf der Annahme geradezu durchschlagend starker Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele. Diese Annahme begründet die Forderung nach einer besonders großen Schutzhöhe in Bezug auf Computerspiele. Als Vergleichsgröße für die Frage, ob die Schutzhöhe bei Computerspielen tatsächlich höher als in anderen Bereichen gesetzt werden sollte, muss vor allem das Fernsehen herangezogen werden. Denn das Fernsehen ist das einzige ähnlich populäre Unterhaltungsmedium bei Kindern und Jugendlichen; es weist zudem ebenfalls Vollzugs- und Praktikabilitätsprobleme bei der altersbezogenen Freigabe von Inhalten auf (z. B. Aufzeichnungsgeräte, die Sendezeitbeschränkungen überwinden und oft bereits von Grundschulkindern bedient werden können).

Aus der Sicht der Wirkungsforschung ist die Frage nach dem Wirksamkeitspotenzial problematischer Computerspiele im Vergleich zur Wirkung problematischer TV-Inhalte noch nicht abschließend geklärt. Die Meta-Analyse von Sherry (2001) kommt zu dem Ergebnis, dass die durchschnittliche Effektstärke (Cohen's  $d$ ) bei der Kausalwirkung „Computerspiele bedingen Aggressivität“ mit  $d = .30$  deutlich geringer ist als beim Fernsehen; hier hat die wohl am häufigsten zitierte Meta-Analyse von Paik und Comstock (1994) eine durchschnittliche Effektstärke von  $d = .65$  ergeben. Diese Befunde sprechen dafür, bei Computerspielen keine strengeren Bewertungsmaßstäbe als beim Fernsehen anzulegen. Allerdings berichtet Sherry (2001) auch, dass die Effektstärken bei jüngeren Studien (mit moderneren Computerspielen) deutlich größer ausfallen als bei älteren Studien (mit veralteten Computerspielen). Neuere meta-analytische Befunde von Anderson (2004) sprechen dafür, dass sich Sherry's (2001) Beobachtung fortschreiben lässt. Aktuellere Daten zur TV-Gewalt liegen indes nicht vor (außer neueren Längsschnittergebnissen, die die Langzeitwirkung kindlichen Konsums von TV-Gewalt eindrucksvoll demonstrieren, vgl. Huesmann, Moise-Titus, Podolski & Eron, 2003), so dass aus diesem Trend hin zu größeren Effektstärken nicht zwangsläufig der Bedarf nach größerer Schutzhöhe in Bezug auf modernere Computerspiele abgeleitet werden kann, die Frage aber auch nicht mit dem Ergebnisstand von Sherry (2001) als beantwortet betrachtet werden sollte.

In konzeptioneller Hinsicht ist davon auszugehen, dass die *Wirkmechanismen* bei Computerspielen teilweise anders funktionieren als bei Fernsehgewalt. Bedingt durch die interaktive Nutzung von Computerspielen kommt offenkundig dem Beobachtungslernen (etwa im Sinne Banduras, 2001) weniger Relevanz zu als beim Fernsehen; dafür besitzt die stellvertretende, simulierte Erfahrung aus der Ich-Akteurs-Perspektive eine zentrale Bedeutung. Die Identifikation mit einer Spielfigur (z. B. einem Soldaten oder Polizisten) oder einer abstrakten Handlungsrolle (z. B. Feldherr oder Gottheit, die die Spielwelt ‚von oben‘ dirigiert) trägt nach aktuellen Erkenntnissen maßgeblich zum Unterhaltungserleben beim Spielen bei, sofern die Figur/Rolle, mit der sich die Spieler/innen identifizieren, für sie interessant und relevant ist (Klimmt, 2006b; Klimmt, Hefner & Vorderer, 2007; Schneider, Shin, Lang & Bradley, 2004). Eben diese Identifikation mit einer aggressiven oder gewaltbezogenen Handlungsrolle scheint auch ein wichtiger Faktor für die Genese aggressionsbezogener Spielwirkungen zu sein. Ein Experiment von Konijn, Bijvank und Bushman (in Druck) zeigt, dass die „wishful identification“ mit der Spielfigur bei 15jährigen Spielern von Gewaltspielen (u. A. „America’s Army“ und „Max Payne“) die aggressivitätsbezogene Spielwirkung maßgeblich steigert. In ähnlicher Weise zeigt die bereits erwähnte Studie von Farrar et al. (2006), dass das Ausmaß der ‚Immersion‘ den aggressivitätsbezogenen Effekt von „Hitman 2“ intensiviert. Calvert und Tan (1996) testeten die Bedeutung von Interaktivität bei Gewaltspielen direkt, indem sie ihre Proband/inn/en entweder selbst spielen ließen oder lediglich einem Spieler zusehen ließen. Die Ergebnisse zeigen auch hier, dass die interaktive Spielnutzung mehr aggressive Kognitionen hervorrief als die (passive) Beobachtung.

Vor diesem Hintergrund muss der Faktor Interaktivität, der Computerspiel und Fernsehen voneinander unterscheidet, in Bezug auf die Bemessung medienspezifischer Wirkpotenziale bedacht werden. Gerade jüngere Kinder neigen bereits beim Fernsehkonsum zu identifikatorischen Prozessen, die über die (eher distanzierte) Beobachtung der Medienpersonen (empathische Prozesse im Sinne Zillmanns, 1991) weit hinausgehen (Hoffner, 1996). Die durch die Interaktivität von Computerspielen massiv steigerbare Identifikation bei Computerspielen (Klimmt, 2006) ist daher ein Argument, die Schutzhöhe bei Computerspielen im Vergleich zum Fernsehen für jüngere Kinder (Freigabestufen „ohne Beschränkung“ und „ab sechs Jahre“) sehr hoch anzusetzen. Vergleicht man nun die Freigabepaxis der USK (und die Vollzugsregeln der USK-Bestimmungen, wonach Computerspiele mit einer bestimmten Alterseinstufung nicht solchen Kindern und Jugendlichen zugänglich gemacht werden dürfen, die diese Altersvorgabe noch nicht erreicht

haben) mit dem Regelwerk der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF), so lässt sich konstatieren, dass die Schutzhöhe bei Computerspielen bereits deutlich größer ist. Denn §11 der Prüfungsrichtlinien der FSF (als Operationalisierung von §5 des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags, Abschnitt „Entwicklungsbeeinträchtigung“) sieht ausdrücklich vor, dass Filme mit der Altersfreigabe „ab 12 Jahren“ grundsätzlich jederzeit im Tagesprogramm ausgestrahlt werden dürfen und lediglich das besondere Wohl jüngerer Kinder bedacht werden müsse (beispielsweise sollen ab 12 Jahren freigegebene Kriegsfilme nicht im Vormittagsprogramm, das bei kleineren Kindern beliebt ist, ausgestrahlt werden). Diese Regelung nimmt bewusst in Kauf, dass Kinder unter 12 Jahren im Tagesverlauf intensiven Kontakt mit Sendungen haben können (und selbst bei normalem TV-Konsumverhalten in der Regel haben müssen), die laut FSF eigentlich nicht für sie geeignet sind. Gerechtfertigt wird diese geringe Schutzhöhe mit der besonderen Verantwortung der Eltern, die den TV-Konsum jüngerer Kinder rigider überwachen sollen (bzw. überwachen müssen, wenn die Jugendschutzziele erreicht werden sollen). Insofern lässt sich mit Blick auf die Frage nach der Schutzhöhe für Computerspiele im Medienvergleich festhalten, dass es einige empirische und vor allem theoretische Argumente dafür gibt, die Schutzhöhe bei Kindern und jüngeren Jugendlichen relativ groß anzusetzen, dass dies prinzipiell durch das Regelwerk der USK und der damit verbundenen Vollzugsvorgaben aber auch bereits realisiert ist. Auf die hier ebenfalls relevante Frage nach den Klassifikations- und Freigabekriterien für jüngere Altersstufen wurde oben bereits eingegangen (vgl. oben: 2.3.); offen bleibt indes die Frage, inwiefern die Maßgaben der USK auch nutzer- und elternseitig eingehalten beziehungsweise beherzigt werden (vgl. auch unten: 5.).

## **5. Zur nutzungslenkenden Funktion von Alterskennzeichnungen und Zugangsbeschränkungen**

Neben der Alterseinstufungspraxis der USK ist für die Bewertung der Effektivität des Jugendschutzsystems im Bereich der Computerspiele die Frage zentral, inwiefern die von der USK vorgenommenen Einstufungen auch die Spielnutzung von Kindern und Jugendlichen anleiten. Etwaige Probleme werden hier nicht nur in der potenziellen Missachtung der Freigaben durch Kinder, Jugendliche, Eltern und Handel (bedingt durch Unwissen, Ignoranz und/oder Geschäftspolitik) vermutet, sondern auch in einem kontraproduktiven Effekt, der von der deutlich erkennbaren Markierung von Packungen mit der jeweiligen Altersfreigabe ausgeht: Für jüngere Jugendliche könnte, so die These, die Ausweisung eines Computerspiels als ‚für sie nicht geeignet‘ den Wunsch, eben dieses Spiel zu erlangen, intensivieren, also eine

Nutzungslenkung entgegen der Jugendschutzintention bewirken („forbidden fruit effect“, vgl. Raney, Smith & Baker, 2006).

Zur Frage nach der Effektivität der Nutzungslenkung der USK-Altersfreigaben liegen nur wenige empirische Hinweise vor. Thematische Studien des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) berichten hier teils dramatische Probleme, sind aber hinsichtlich ihrer Objektivität und Validität anzuzweifeln und auch nicht wissenschaftlich veröffentlicht worden. Seriöse Daten für Deutschland stammen vielmehr hauptsächlich aus der Studie von Krahe und Möller (2004), die in der Tat für einen erheblichen Anteil der 14jährigen die Nutzung von Spielen mit den USK-Siegeln „ab 16“ und sogar „keine Jugendfreigabe“ beobachtete (vgl. oben: 2.3.). Studien, die sich explizit mit der Frage befassen, inwiefern sich Eltern an den USK-Prüfplaketten auf Spielepackungen oder entsprechenden Angaben des Handels orientieren, sind mir nicht bekannt.

Die einzige verfügbare Untersuchung zum elterlichen Regulationsverhalten im Bereich der Computerspiele wurde von der Industrie in Auftrag gegeben. Die Studie von Electronic Arts (Lorber, 2005) vergleicht deutsche, englische und französische Eltern (Repräsentativbefragungen) und kommt zu dem Ergebnis, dass Eltern in Deutschland relativ zurückhaltend mit dem Erwerb von neuen Spielen für ihre Kinder sind (9.4 gekaufte Titel pro Jahr; in Großbritannien: 27.7 Titel), dass sie in der Mehrheit nicht oder wenig in den Spielkonsum ihrer Kinder involviert sind (66 % der befragten Eltern geben an, dass sie sich „gar nicht“ oder „nicht sehr intensiv“ mit den Computerspielen beschäftigen, die ihr Kind spielt), und dass nur 14 Prozent der Eltern häufiger mit ihren Kindern gemeinsam Computerspiele nutzen. Diese Ergebnisse verweisen darauf, dass – gemessen an der großen Alltagsrelevanz von Computerspielen gerade für Kinder und jüngere Jugendliche – der Beitrag der Eltern zur Durchsetzung der Jugendschutzziele im Bereich Computerspiele nicht das wünschenswerte Niveau zu erreichen scheint. Vor dem Hintergrund der sich wandelnden Nutzungs- und Bezugsmodalitäten von Computerspielen (vgl. dazu genauer unten: 7.) kommt dem geringen elterlichen Involvement sogar eine noch größere Bedeutung für die Erfolgskontrolle des Jugendmedienschutzes zu; hier ist auf dem Wege der Veränderung der Regeln der Altersfreigabe indes keine Verbesserung zu erreichen.

Anekdotische Hinweise liegen zum Umgang des Handels mit den Alterseinstufungen der USK vor. Hier hat insbesondere das ZDF-Magazin „frontal 21“ die teilweise laxen Kontrollpraxis des Einzelhandels angeprangert und anhand einiger Einzelfälle dokumentiert. Systematisch-empirische Befunde zu diesem Problemfeld liegen jedoch nicht vor. Positiv zu vermerken ist hier die Praxis des Versandhandels, die einen Altersnachweis des Empfängers

zur Voraussetzung für die Produktauslieferung macht (etwa amazon.de in Kooperation mit DHL). Zweifelsohne können Kinder und jüngere Jugendliche auch eine diszipliniertere Verkaufspraxis des Einzelhandels relativ einfach umgehen (indem sie etwa volljährige Freunde für den Spielerwerb vorschicken). Dennoch wäre aus meiner Sicht die verstärkte Überprüfung der Einzelhandelspraxis ein wichtiger Baustein sowohl für die Realisation der Ziele des Jugendmedienschutzes als auch für die Bemessung seiner Effektivität. Mithin könnte darüber nachgedacht werden, jeder Spielpackung einen Zettel mit dem Warnhinweis beizulegen, dass die Weitergabe des Spiels an Personen, die die von der USK definierte Altersgrenze noch nicht erreicht haben, einen Straftatsbestand darstellt. Denn es ist gerade unter Jugendlichen kein ausgeprägtes Bewusstsein für die Legitimität der Jugendschutzziele und die strafrechtliche Relevanz der Missachtung von Jugendschutzvorgaben zu erwarten; eine flächendeckende Verbreitung entsprechender Informationen könnte die potenziellen Vollzugsdefizite daher verkleinern.

Auch über den „forbidden fruit“-Effekt liegen keine empirisch gesicherten Hinweise vor. Aus der allgemeinen jugendsoziologischen Erkenntnis, dass die peer group für Jugendliche die mittlerweile zentrale Bezugsgruppe darstellt, lässt sich hier die Annahme ableiten, dass die Aushandlung, welche Computerspiele „angesagt“ sind, vornehmlich in diesem Bezugsraum stattfindet. Inwiefern dann die Altersfreigabe der USK ein „hard to get“-Phänomen (vgl. dazu Walster, Walster, Piliavin & Schmidt, 1973) auslösen kann, hängt entsprechend von der Wertstruktur der jeweiligen peer group ab. Für männlich-jugendliche peer groups, insbesondere solche mit einer höheren Neigung zur Devianz und Rebellion (vgl. dazu Espelage, Holt & Henkel, 2003), ist ein solcher Effekt durchaus denkbar. Allerdings ist zu fragen, ob die Erkenntnis, dass die Nutzung eines bestimmten „Killerspiels“ ein Ausdruck der angestrebten Devianz sein wird (und mithin zum Reputationsgewinn innerhalb der eigenen peer group führen würde), tatsächlich von den USK-Siegeln ausgelöst wird oder ob nicht andere Informationsquellen viel eher die Markierung als „devianzgeeignet“ leisten, etwa die Testberichte in thematischen Online- oder Printmagazinen. Vor diesem Hintergrund erscheint es deutlich angemessener, die mangels empirischer Erkenntnisse anzustellenden Vermutungen so zu formulieren, dass eher kein „forbidden fruit“-effekt durch die USK-Altersfreigabe erzeugt werden dürfte. Auch hier ist entsprechend systematische Forschung vonnöten, um die Evaluation des Jugendschutzsystems mittelfristig auf solidere Grundlagen zu stellen.

Insgesamt scheint die vordringlichste Aufgabe bei der Optimierung der derzeitigen Jugendschutzpraxis im Bereich der Computerspiele darin zu liegen, den Alterskennzeichnungen der USK mehr Beachtung bei Spieler/inne/n und Eltern zu

verschaffen. Die Kampagnen der USK selbst verfolgen hier inhaltlich sinnvolle Ansätze (etwa die Kooperation mit dem Karstadt-Konzern in der Weihnachtssaison 2006), aber erst die systematische Einbindung der Industrie in entsprechende Kommunikationsmaßnahmen wird hier geeignet sein, eine ernstzunehmende Veränderung zu bewirken, etwa in den Bereichen der elterlichen Relevanzzuschreibung zur Auseinandersetzung mit dem Computerspielgebrauch ihrer Kinder (Lorber, 2005) oder im Bereich des Wissens um das USK-System und den wissenschaftlich begründeten Sinn von Altersfreigaben.

## **6. Integrierte Betrachtung: Dispositionelle Zuwendungsmotivation zu Computerspielgewalt, genuine Gewaltspielwirkungen und langfristige Entwicklungsprozesse**

Beginnend mit diesem Abschnitt spricht der verbleibende Teil der Expertise einige grundsätzliche Fragestellungen an, die nur mittelbar mit der operativen Performanzbewertung der Jugendschutzinstitutionen und –prozeduren im Bereich der Computerspiele verbunden sind, jedoch vor allem auf bestehende oder herannahende grundsätzliche Herausforderungen, vor denen der Jugendmedienschutz im Bereich der Computerspiele steht, hinweisen. Damit sollen einerseits ergänzende Perspektiven auf die jetzige Praxis der USK eröffnet werden, andererseits Impulse gesetzt werden, um die Diskussion zur Weiterentwicklung des derzeit gesetzlich verankerten und praktizierten Instrumentariums zu informieren.

Hier ist zunächst eine prinzipielle Frage nach dem Begriff der Medien- (Computerspiel-)Wirkungen zu thematisieren. Ein Großteil der vorliegenden Wirkungsforschung sowie die verbotsorientierten Argumentationen politischer Akteure fokussieren auf einen Kausalnachweis, wonach der (einmaligen, experimentell induzierten) Nutzung eines Gewaltspiels größere Ausprägungen aggressionsbezogener Vorläufervariablen (etwa feindselige Erwartungshaltungen, vgl. Bushman & Anderson, 2002) nachfolgen. Diese Perspektive hat zweifelsfrei ihre Berechtigung und Relevanz; die entsprechenden empirischen Befunde sind ernst zu nehmen. Allerdings weist diese einfache Logik von Ursache (Spiel) und Wirkung (Aggressivität) einige Verkürzungen auf, die sowohl für die Forschung, als auch für die Jugendschutzpraxis relevant sind.

Zum einen zeigen verschiedene Studien, dass es einen engen Zusammenhang zwischen dispositioneller Aggressivität (trait aggression), der Präferenz für Gewaltmedien und der aggressivitätsbezogenen Wirkung von Gewaltmedien gibt (Slater, 2003; Slater et al., 2003;

Slater et al., 2004; Rubin, Haridakis & Eyal, 2003; Kassis & Steiner, 2003; Farrar et al., 2006). In der Realität der Computerspielnutzung erfolgt die Zuwendung zu gewalthaltigen Spielen *freiwillig*, das heißt motiviert durch stabile und situative, möglicherweise gewohnheitsmäßige (chronische, automatisierte) Handlungsantriebe, die auf komplexe Weise mit Medien- und Situationseigenschaften interagieren (Hartmann, 2006). Mit der selbstbestimmten Zuwendung zu Gewaltspielen gehen bestimmte Voreinstellungen der Spieler/innen einher, zum einen in Bezug auf ihre Empfänglichkeit für gewalt- und aggressionsbezogene Impulse (z. B. Scharrer, 2005), zum anderen in Bezug auf die Rezeptionsmodalität (Suckfüll, Mathes & Markert, 2002), also die Art der Verarbeitung und Aneignung des Computerspiels samt seiner gewalthaltigen Aspekte. Zur Variabilität der Rezeptionsmodalitäten gehört beispielsweise die Frage, wie ein/e gegebene Spieler/in mit den Möglichkeiten zur virtuellen Gewaltausübung umgeht. Denkbare Varianten wären eine gewaltminimierende, eine Gewalt für andere Spielziele instrumentalisierende oder auch eine gewaltmaximierende Spielweise, wobei letztere geprägt wäre durch das Bemühen, so viel und so brutale Gewalt wie irgend möglich in der Spielwelt auszuüben. Es ist plausibel anzunehmen, dass der (gewaltbezogene) ‚Spielstil‘ einerseits von der Spielmotivation abhängt, andererseits aber auch die Wirkungen der Spieltätigkeit moderiert.

So wichtig die Ermittlung aggressivitätsbezogener Spielwirkungen (z. B. der hostile expectation bias: Bushman & Anderson, 2002) ist, muss daher die Betrachtung der Rahmenbedingungen, unter denen computerspielbezogener Jugendmedienschutz funktionieren soll, in dem größeren Kontext aus Zuwendungsmotivation, Verarbeitungsqualität und Spielwirkung erfolgen. Für die Forschung ist damit die komplexe Aufgabe verbunden, langfristige Routinen des Mediengebrauchs mit (kurzfristigen) Rezeptionsmodalitäten zu verknüpfen. Das General Aggression Model (GAM: Bushman & Anderson, 2002) erfüllt prinzipiell die dafür notwendigen konzeptuellen Voraussetzungen, weil es in einen kurzfristigen Teil („single episode“) und einen langfristigen Teil („multiple episode“) gegliedert ist; ebenso lässt sich das so genannte „Downward Spiral Model“ von Slater und seiner Gruppe (Slater et al., 2003; Slater et al., 2004) in diese Richtung interpretieren. Allerdings fehlt eine suffiziente Analyse der Beweggründe, sich gewalthaltigen Computerspielen zuzuwenden; hier spielt „trait aggression“ sicherlich eine Rolle (z. B. Kirsh, 2003), aber eben auch zahlreiche andere, nicht direkt mit Aggressivität verbundene Zuwendungsmotive sind von Bedeutung (Hartmann, 2006; Kuhrke, Klimmt & Vorderer, 2006; Ryan, Rigby & Przybylski, 2006). Von der Zuwendungsmotivation aus wäre dann genauer zu überlegen, welche rezeptionsbezogenen Voreinstellungen bei gegebenen

Spieler/inne/n vorliegen, etwa die Rahmung der Computerspielnutzung als Spielhandlung (Oerter, 1999) und die Umgangsweise mit den verfügbaren Möglichkeiten, Gewalt im Spiel auszuüben. Von der Rezeptionsqualität wiederum müsste dann differenziert nach den genuinen Wirkpotenzialen der Computerspiele gesucht werden. Bislang liegen nur Daten von Slater et al. (2003) vor, die in der Lage sind, den Netto-Beitrag (über bereits vorhandene dispositionelle Gewaltpräferenzen hinaus) von Mediengewalt zur Ausbildung aggressiver Verhaltenstendenzen abzubilden; deswegen kommt dem „Downward Spiral Model“ auch eine Schlüsselrolle bei der Gesamtmodellierung der Effekte von gewalthaltigen Computerspielen zu. Freilich bleibt der Forschungsbedarf sowohl in prozessbezogener Hinsicht (Zuwendungsmotivationen, Rezeptionsmodi, genuine Wirkmechanismen), aber auch in kulturspezifischer Hinsicht (stellen sich Abwärtsspiralen in Deutschland anders dar als in den USA?) enorm.

Für die Perspektive des angewandten Jugendschutzes erscheinen diese Überlegungen zunächst zu theoretisch. Denn der USK werden bekanntlich Computerspiele – fertige Produkte zur Begutachtung vorgelegt. Den angesprochenen größeren Kontext kann die USK daher weder für ein gegebenes Spiel genau ermitteln noch die damit verbundene Heterogenität von Spielern, Spielmotiven, Rezeptionsmodi und Wirkmechanismen berücksichtigen. Die oben ausgebreitete Argumentation verweist aber darauf, dass die Analyse zu bewertender Spiele sinnvollerweise die (erwartbaren, dominanten) Erfahrungsqualitäten, die die Nutzung bei Jugendlichen auslöst, einschließt. In diesem Sinne ist die ‚ganzheitliche‘, über nachweislich problematische Details wie Blutdarstellungen oder Trefferstatistiken hinausgehende Betrachtung entlang des Merkblatts „Sichten und Präsentieren“ der USK im positiven Sinne anzuerkennen. Denn nur so werden Kontextmerkmale in vermeintlichen „Killerspielen“ näherungsweise angemessen berücksichtigt, etwa die zentrale Bedeutung der Erfahrung, ein vom System ausgestoßener und gejagter Akteur zu sein für die Rezeptionsqualität so genannter „Gangster-Simulationen“ wie dem viel kritisierten „Grand Theft Auto“. Die öffentliche Empörung darüber, dass bestimmte brutale Handlungen in dieser Spielwelt *möglich* sind und sogar (kurzfristige) Vorteile bieten, greift vor dem Hintergrund der erwähnten breiteren Sichtweise zu kurz.

Jansz (2005) argumentiert, dass gerade männliche Jugendliche enormen Bedarf haben, sich mit Maskulinität und deren (emotionalen) Grenzen auseinanderzusetzen. Dazu hat auch schon immer die Zuwendungsmotivation zu Kontexten gehört, in denen Aggression gespielt und / oder ernsthaft ausgeübt wird. Zweifelsohne sollte Jugendschutz dieser Motivlage männlicher Jugendlicher Grenzen setzen, also bestimmte potenziell interessante Medienangebote

Jugendlichen vorenthalten (oder zumindest entsprechende Versuche unternehmen). Unterhalb des Gewaltniveaus solcher indiskutablen Produkte (etwa Titel wie „Manhunt“, die im Wortsinn Tötungshandlungen verherrlichen) sollte jedoch – im Einklang mit der weiter fortschreitenden Forschung – über eine Ausdifferenzierung der zulässigen Gewalt- und Konfliktintensitäten nachgedacht werden, die besser als die bisherige fünfgliedrige Altersstufenstruktur (0-6-12-16-18) entwicklungsbedingten Veränderungen von Zuwendungsmotivationen, Verarbeitungsmodi und Wirkmechanismen Rechnung trägt. Notwendig wäre hier ein entwicklungs-, sozial- und natürlich medienpsychologisch-kommunikationswissenschaftliches Forschungsprogramm, das die Matrix aus Altersstufen (z. B. wie bereits angesprochen einer Struktur 0-6-10-12-14-16-18) und Zuwendungs-, Verarbeitungs- und Wirkprozessen systematisch ausarbeitet, um daraus möglichst präzise definierte Freigaberegeln abzuleiten. Vor dem Hintergrund dieser nur langfristig zu bewältigenden Herausforderung für Forschung und Jugendschutzpraxis bleibt indes festzuhalten, dass die ‚ganzheitliche‘ Spielbeurteilung, wie sie die USK in ihrer Ausgestaltung der (wie schon gesagt eher unpräzisen und knappen) gesetzlichen Maßgaben vorsieht, nicht als überflüssige Zusatzarbeit abgetan werden sollte, sondern vielmehr einen aner kennenswerten Versuch darstellt, der komplexen Natur des Mediums Computerspiel gerecht zu werden. Allerdings wäre es in diesem Zusammenhang notwendig, dass die zahlreichen im Merkblatt „Sichten und Präsentieren“ aufgeführten Kontexteigenschaften (S. 8f.) explizit (z. B. in einem umfangreicheren Handbuch) hinsichtlich ihrer Bedeutung für die Alterseinstufung festgelegt werden. Dies gilt sowohl für Bewertungsaspekte, die mit großer Wahrscheinlichkeit wirkungsrelevant sind wie etwa „Druck und Frust, die auf dem Spieler lasten“ (S. 9 des Merkblatts der USK) als auch für Aspekte der narrativen Rahmung wie etwa „Sarkasmus“ (S. 8). Eine stärker formalisierte Anleitung, wie solche Kontextmerkmale in die Alterseinstufung eingehen sollen (etwa Sarkasmus als Element, das geringfügig gewalthaltige Spiele, bei denen eine Freigabeentscheidung für die Stufen „ab 12“ oder „ab 16 Jahren“ zur Debatte steht, eher die Freigabefähigkeit erst ab 16 Jahren verleiht). Solche Regeln könnten die Transparenz des Verfahrens erhöhen und zugleich helfen, die Sinnhaftigkeit des USK-Prüfkatalogs auch und gerade mit Blick auf das politische Ziel einer angemessenen Schutzhö re an Nicht-Experten besser vermitteln zu können.

## **7. Technische Veränderungen von Distributionswegen und werkseitiger Produktintegrität („Mods“)**

Ein weiterer wichtiger Aspekt, der für die Weiterentwicklung der Jugendschutzpraxis im Bereich der Computerspiele bedacht werden sollte, bezieht sich auf strukturell-technologische Veränderungen des Mediums, die über die kontinuierliche Verbesserung audiovisueller Darstellungsqualitäten und Etablierung neuer (Sub-)Genres hinausweist. Diese Veränderungen werden im Wesentlichen durch die Verbreitung von Breitband-Internetanschlüssen bedingt. Zwei Facetten sind dabei zentral: Die zunehmende Bedeutung von Online-Spielwelten (Chan & Vorderer, 2006; Yee, 2006) und die immer weiter gehende Öffnung von Computerspielen für und die zunehmende Zirkulation von Modifikationen, die von Spieler-Communities programmiert werden („Mods“).

In Bezug auf Online-Computerspiele ist festzustellen, dass diese Titel bislang in der Regel wie konventionelle Spiele der USK zur Prüfung vorgelegt werden, zumal das technische Herzstück dieser Produkte ein im Handel vertriebenes Basisprogramm auf einem Datenträger (DVD) ist. Mit Hilfe dieses Basisprogramms können die Spieler (und die USK) dann die eigentliche Online-Spielwelt betreten und in dieser Welt agieren und mit anderen Spielern interagieren. Anhand des offiziellen Start-Pakets kann die USK dann Altersfreigaben bestimmen, etwa die Maßgabe „freigegeben ab 12 Jahren“ für das aktuelle Großprojekt „Der Herr der Ringe Online“. Mit der Produktcharakteristik von Onlinespielwelten sind jedoch mindestens drei Herausforderungen für die Jugendschutzbewertung verbunden:

- Online-Spielwelten räumen ihren Nutzer/inne/n zahlreiche Freiheitsgrade ein, die Welt und das soziale Miteinander dort selbstständig auszugestalten (z. B. Steinkuehler, 2006). Die (kommunikativen) Handlungen individueller und organisierter Nutzer (z. B. „Gilden“) wirken sich daher dynamisch auf die Anmutung der Spielwelt aus und besitzen das Potenzial, die Bedingungen, unter denen die USK vorab eine Altersfreigabe beschlossen hat, im Nachhinein zu verändern (beispielsweise durch eine soziale Bewegung in „World of Warcraft“, die dem Beruf des Profikillers huldigt o. ä.). Unabhängig davon, wie wahrscheinlich solche spielerseitig vorangetriebenen Änderungen der Spielwelt mit Relevanz für die Altersfreigabe sind, muss dem substanziellen Eigenbeitrag, den die Spieler-Community zur Fortentwicklung von Online-Spielwelten leistet, als Imponderabilie für die (einmalige, bei Erstveröffentlichung der Spielwelt beschlossene) Altersfreigabe betrachtet werden.

- Online-Spielwelten werden zum Zweck der Publikumsbindung regelmäßig erweitert und verbessert. So genannte Online-Updates fügen der Spielwelt beispielsweise neue Handlungsmöglichkeiten, Waffen, Charaktere und vor allem neue interaktive Geschichten („Quests“) hinzu. Diese Updates entziehen sich der USK-Prüfung insofern, als dass es einen nicht leistbaren Aufwand für die USK bedeuten würde, jede Online-Spielwelt kontinuierlich zu beobachten und regelmäßig – etwa nach Freischaltung größerer Updates – die bisherige Altersfreigabe erneut zu überprüfen (mithin ergäben sich dadurch schwierige Rechtsfragen, etwa wenn eine Online-Spielwelt, die „ab 12“ freigegeben worden war, aufgrund umfangreicher gewaltorientierter Updates nunmehr erst „ab 16“ freigegeben werden sollte – was alle bereits spielenden 12- bis 15jährigen Jugendlichen gewissermaßen über Nacht kriminalisieren würde. Auch hier ist nach der tatsächlichen Relevanz typischer Updates und Erweiterungen für Online-Spielwelten im Sinne der Jugendfreigabe zu fragen; es ist jedoch prinzipiell denkbar, dass Spieleanbieter eine langfristige Marketing-Strategie für Online-Spielwelten verfolgen und zunächst mit einer relativ ‚harmlosen‘ Version starten, die von der USK eine niedrigstufige Altersfreigabe erhält, im Laufe der Zeit aber durch nicht geprüfte Online-Updates die Produktmerkmale in problematischer Art und Weise verändern. Angesichts der nach wie vor zunehmenden Bedeutung von Online-Spielwelten sollte hier über einen Mechanismus nachgedacht werden, wie die Freigabepaxis bezüglich dieses Typs von Computerspielen zu einer dauerhaft vertretbaren und angemessenen Einstufung führen kann.
- Schließlich werden mit der massenhaften Verbreitung von Breitband-Internetanschlüssen Online-Spiele künftig ganz ohne Basisprogramm auf einem Datenträger vertrieben werden können. Der reine Online-Vertrieb (auch von speicherintensiven attraktiven Spielen) beinhaltet ein potenzielles Zugriffsproblem für die USK, weil theoretisch ausländische Anbieter ihre Spielwelt deutschen Kindern und Jugendlichen zugänglich machen könnten; die Nutzung solcher Spielwelten würde dann möglicherweise ‚nach ausländischem Recht‘ erfolgen und damit andere, potenziell schlechtere Jugendschutzstandards als die in Deutschland gesetzten oder schlimmstenfalls gar keine Jugendschutzstandards einhalten. Vor diesem Hintergrund kommt der bereits auf europäischer Ebene angestrebten einheitlicheren Jugendschutzpraxis eine zentrale Bedeutung zu; davon unabhängig sollten jedoch die

Träger des deutschen Jugendmedienschutzes überlegen, welche Strategien hier zur Aufrechterhaltung der Wirksamkeit der bestehenden Prozeduren sinnvoll sind.

Neben den Herausforderungen, die sich aus der wachsenden Beliebtheit von Online-Spielwelten ergeben, ist ein zweiter technologieinduzierter Trend zu bedenken. Nachdem lange Zeit Computerspiele als fertige und unveränderliche Produkte verkauft wurden, weisen die jüngeren Generationen von Computerspielen mehr und mehr Möglichkeiten für die Nutzer/innen auf, gestaltend in das Spiel einzugreifen. Viele Entwicklerfirmen stellen den Spielkäufern dazu relativ leicht bedienbare Werkzeuge zur Verfügung, mit denen beispielsweise neue Spielabschnitte („Level“) erzeugt werden können. Diese Editoren bieten in der Regel genau die Elemente zur Spielausgestaltung an, die auch im bereits vorproduzierten Teil des Spiels vorkommen, so dass die USK hier ungefähr abschätzen kann, welche jugendschutzrelevanten Konstruktionen Spieler/innen mit Hilfe solcher Editier-Werkzeuge herstellen könnten. Wesentlich problematischer ist hingegen die immer häufiger anzutreffende Variante, dass wesentliche komplexere Veränderungen und Ergänzungen zu den vorproduzierten Spielen möglich werden. Zur Schaffung so genannter „Mods“ finden sich oftmals ganze Teams von programmieretechnisch erfahrenen Vielspielern zusammen. Die Bandbreite der Veränderungen, die in solchen „Mods“ gegenüber dem Originalprogramm vorgenommen werden (können), ist beachtlich (Behr, in Druck). Beispielsweise können einem Fußballspiel neue Spielernamen, -gesichter und -fähigkeitsattribute hinzugefügt werden. Radikalere Projekte konvertieren ein gegebenes Spiel in ein komplett neues, indem sie lediglich die grundlegende 3D-Technologie verwenden, aber neue Rahmenhandlungen, Figuren und Aufgaben entwickeln. Die Entwicklerstudios arbeiten unterschiedlich eng mit der „Modder“-Szene zusammen; zum einen erhalten die Studios so wertvolle Impulse, die sie in ihren Folgeprodukten umsetzen können; zum anderen erhalten sie sich die Loyalität der Vielspieler, wenn sie ihre Spielprogramme für Modifikationen öffnen.

Für die Jugendschutzpraxis birgt der Modding-Trend erhebliche Implikationen. Denn gerade für viele gewaltorientierte Spiele wird intensiv gemoddet; die Technologie moderner Shooter wie „Half-Life 2“ oder des demnächst erscheinenden „Crysis“ ist für konstruktive Mods bereits entwicklerseitig ausgelegt. Mods können einem Computerspiel verschiedenste jugendschutzrelevante Inhalte hinzufügen, beispielsweise Soldatenfiguren in Weltkrieg-2-Shootern mit Hakenkreuzen ausstatten (oder gleich komplett rechtsradikales Gedankengut in eine neue Storyline im Sinne von „Wir ändern den Kriegsverlauf“ gießen), die Blut- und Splatter-Effekte intensivieren (so existiert beispielsweise ein „Blood-Mod“ für den Shooter „Far Cry“) oder aber das Handlungsrepertoire der Spieler um problematische Optionen

erweitern. Viele der im Fernsehen beispielhaft gezeigten Sequenzen aus dem scharf kritisierten „Grand Theft Auto: San Andreas“ – etwa Kopulationsszenen und bestimmte besonders blutrünstige Tötungsvorgänge – sind allein mit dem Originalprogramm nicht darstellbar, sondern werden erst durch einen besonders populären Mod, den so genannten „Hot Coffee“-Mod, dem Spiel hinzugefügt. Mods werden in der Regel kostenfrei über das Internet verbreitet und sind prinzipiell jedermann zugänglich.

Für die USK ergibt sich damit das Problem, dass sie durch Sichtung von Originalprogrammen – gerade im Bereich von Shootern – in ihrer Altersfreigabeentscheidung nicht berücksichtigen kann, was durch etwaige Mods aus den Originalprogrammen einmal werden könnte. Wenn beispielsweise ein Entwicklerteam einen Shooter ‚entschärft‘, um eine Altersfreigabe ‚ab 16‘ zu erwirken, kann es theoretisch passieren, dass sehr schnell ein Mod im Internet auftaucht, der eben jene Elemente dem Spiel hinzufügt, die die USK bewogen hätten, ‚keine Jugendfreigabe‘ zu erteilen. Als Folge wäre dann – für den Teil der Spieler, die den entsprechenden Mod im Internet ausfindig machen und auf ihrem Rechner installieren – ein Spiel mit USK-Freigabe ‚ab 16‘ versehen, das realiter gegen die USK-Kriterien für diese Altersfreigabe verstößt. Aufgrund der nicht-kommerziellen und informellen Erstellung und Verbreitung von Mods kann das Jugendmedienschutz-System hier kaum effektiv Regelungen durchsetzen. Die Freigabepfung der Originalprogramme steht auch deswegen nicht in Frage. Aber für die künftige Weiterentwicklung des Jugendschutzinstrumentariums wäre zu überlegen, welche kommunikativen Begleitmaßnahmen zur eigentlichen Alterskennzeichnung sinnvoll wären, um die Modding-Thematik nicht völlig außen vor zu lassen. Beispielsweise könnte die USK Online-Plattformen, auf denen Mods zum Download angeboten werden, eine Zertifizierung anbieten in dem Sinne, dass die Plattformbetreiber von der USK über den Jugendschutz informiert werden und sich verpflichten, nur solche Mods zu vertreiben, die kompatibel mit der Altersfreigabe der Originalprogramme sind. Zahlreiche andere kommunikative Maßnahmen zur Aufklärung der Modder-Szene wären denkbar; dafür müsste freilich die Ressourcenbasis der USK aufgestockt werden. Vor dem Hintergrund der zahlreichen und teils großen und ambitionierten Modding-Projekte, die es für praktisch alle erfolgreichen Computerspiele gibt, sollte diese Thematik in jedem Fall sehr ernst genommen werden. Mithin wäre es im Sinne der Spieleindustrie, wenn die Modding-Szene unter Gesichtspunkten des Jugendschutzes ‚bearbeitet‘ würde, denn durch die Bereitstellung der Modding-Werkzeuge oder auch nur der Software-Schnittstellen zum Import von Modding-Elementen in die Originalprogramme tragen die Spielehersteller eine Mitverantwortung auch

für die Inhalte der entstehenden Mods. Diese Verantwortung sollte durch kommunikative Aktivitäten gegenüber der Modding-Szene wahrgenommen werden.

## **8. Marktkommunikation: Zur Corporate Social Responsibility der Computerspielanbieter, der Spielefachpresse und des Einzelhandels**

Ein letzter Aspekt, der im Zusammenhang mit der Betrachtung des Jugendmedienschutzes im Bereich der Computerspiele aufgeworfen werden soll, betrifft die Art und Weise, wie in der Spielebranche über (problematische) Spiele kommuniziert wird. Meine unsystematische Beobachtung der Marktkommunikation, also etwa der Werbemaßnahmen der Publisher und der Testberichte von Spielezeitschriften, deutet auf einen unreflektiert bis strategisch-jugendschutzkonterkarierenden Umgang der Branchenakteure gerade mit der Gewaltthematik hin. Die intensiven Erfahrungsqualitäten im Kampf Mann gegen Mann, das Gefühl, ‚hautnah‘ bei der Schlacht dabei zu sein, die besonders ‚intelligenten‘ Gegner, welche das Töten zu einer spannenden Herausforderung machen und die ausführliche Beschreibung der Waffenarsenale, die in einem Spiel zur Verfügung stehen, gehören zu den meines Erachtens typischen, wenn nicht dominanten Kommunikationsinhalten sowohl werblicher Botschaften als auch redaktioneller Berichte über gewalthaltige Computerspiele. Systematischere Befunde aus den USA, die in diese Richtung weisen, hat Scharrer (2004) veröffentlicht.

Freilich ist die öffentliche Empörung von Nicht-Spielern über diesen selbstverständlichen bis positiv-euphorischen Umgang mit Spielgewalt nur bedingt angebracht, denn die Nutzung von Computerspielen ist, wie bereits angesprochen wurde, eine *Spielhandlung* (Oerter, 1999), die andere Bewertungskategorien und Normen beinhalten kann (wenn nicht beinhalten muss) als die Realität. Innerhalb eines Spielrahmens besitzt beispielsweise die Frage, wie leistungsfähig die verfügbaren Waffen sind, eine andere Qualität und Relevanz als in einem ernsten Kontext. Dennoch erscheint die Praxis der Industrie, im weitesten Sinne Spaß an der Gewalt anzupreisen und die Praxis der Spielezeitschriften, auch intensivste Gewaltdarstellungen kaum zu hinterfragen, problematisch und mithin dem Ziel der Selbstkontrolle im Jugendmedienschutz zuwiderzulaufen. Die teils wütenden Beiträge in Computerspielzeitschriften zur „Killerspiel“-Debatte und die nur in Ausnahmefällen erkennbare Bereitschaft, sich auf die problematischen Fragen von Gewaltspielen überhaupt einzulassen, ergänzen das Bild von einer zu wenig problem- und verantwortungsbewussten

Branche (vgl. etwa das Interview mit einem „Killerspiel“-Entwickler bei Schmid, 2003). Ein aktueller Fall ist das kürzlich veröffentlichte Action-Rollenspiel „Stalker – Shadow of Chernobyl“, das die verstrahlte (und geografisch teilweise exakt nachgebildete) Zone rund um das havarierte Kernkraftwerk als Kulisse für heftige Kämpfe (auch gegen „Mutanten“ und strahlungsbedingt entstandene „Monster“) präsentiert. Die Besprechung des Spiels in der auflagenstärksten Spielezeitschrift in Deutschland („PC Games“) verliert kein Wort über die zeitgeschichtlichen Bezüge und die zahlreichen Opfer der realen Katastrophe von Tschernobyl, sondern erwähnt lediglich, dass eine nahe dem Kraftwerk gelegene Stadt besonders präzise virtuell nachgebaut worden sei und das reale Vorbild für 300 Jahre unbewohnbar sei. Solche wenig diplomatischen und taktvollen Umgangsweisen mit realen Kontexten, die in Spielen verarbeitet werden, tragen erheblich zur Wahrnehmung der geringen Verantwortungsbereitschaft in der Branche bei – sowohl mit Blick auf den Publisher des Produkts als auch mit Blick auf die Journalisten, die sich wenig reflektiert mit der Thematik befassen. Freilich ist es nicht die Aufgabe der Branche, den eigenen Kunden den Spielspaß durch Nachdenkliches über die negativen Seiten der Realität zu verleiden; es ist allerdings auch nicht wünschenswert, mit realen Opfern und Katastrophen derart unvorsichtig und unreflektiert zu verfahren.

Juristisch betrachtet hat das Kommunikationsverhalten der Industrie freilich keine Relevanz für die USK-Prozeduren. Gesellschaftlich und politisch kommt indes eben diesem Kommunikationsverhalten erhebliche Relevanz in Bezug auf die öffentliche Wahrnehmung von Jugendschutz zu. Denn da die USK von eben jenen Branchenakteuren getragen wird, die sich nicht eben als besonders verantwortungsbewusst mit Blick auf Problemfelder wie etwa die Gewaltdiskussion gerieren, kann die USK ohne eigenes Verschulden in den Verdacht geraten, das Selbstkontrollorgan einer Branche zu sein, die eigentlich diese Kontrolle weder möchte noch ernst nimmt. Hier sollte meines Erachtens ein Umdenken in der Branche von der USK und den Industrieverbänden vorangetrieben werden, denn die aktive Beteiligung der Branche an der Realisation der Jugendschutzziele jenseits der Unterstützung der USK ist unbedingt erforderlich. Dazu gehören beispielsweise symbolische Maßnahmen wie offizielle Anti-Gewalt-Statements in den Vor- und Abspannen von gewalthaltigen Titeln oder auch Initiativen wie „Spielraum“, eine von Electronic Arts und Nintendo geförderte Initiative an der FH Köln, das Medienkompetenzprojekte vorantreiben soll. Ein verantwortungsbewussterer Umgang mit Problemthematiken seitens der Branche würde auch dazu beitragen, dass mehr (jugendliche) Computerspieler Anlass zur Reflexion über ihre Spieltätigkeit erhalten, was im Sinne protektiver Aufklärung der Erreichung von

Jugendschutzziele förderlich wäre. Denn bislang scheint es innerhalb der Spieler-Community einen von der Branchenkommunikation gespeisten Konsens über die Nicht-Existenz von Problemen mit Gewaltspielen zu geben (dieser Konsens geht zusammen mit der Perspektive der ungerechtfertigten „Kriminalisierung“ durch ahnungslose Politik und Öffentlichkeit). Ein differenzierterer Umgang mit der Thematik (für den es durchaus Beispiele gibt, so hat etwa die Spielezeitschrift „Game Star“ 2006 das General Aggression Model von Bushman und Anderson in einem Beitrag zur Gewaltspielediskussion vollständig abgebildet und erläutert) könnte dazu beitragen, diesen in Teilen problematischen Konsens in Frage zu stellen und eine größere Bereitschaft bei (jugendlichen Intensiv-)Spielern zu erzeugen, sich auch mit Fragen potenziell negativer Konsequenzen der eigenen Spieltätigkeit zu beschäftigen. Daraus wiederum wären positive Effekte auf die Erreichung von Jugendschutzziele im Bereich der Computerspiele zu erhoffen, weil die Vorgaben der USK an Breitenwirkung gewinnen würden.

## **9. Schlussbetrachtung**

Die forschungsbasierte Analyse der Regeln und Prozeduren, mit denen der Jugendmedienschutz in Bereich der Computerspiele praktiziert wird, musste notgedrungen der hohen Komplexität der Thematik Rechnung tragen. Diese Komplexität wird einerseits durch das Medium, seine Nutzung und seine permanente Weiterentwicklung bedingt, andererseits durch die Frage, an welchen Punkten Maßnahmen der Selbstkontrolle und des staatlichen Jugendschutzes bei Computerspiele(r)n effektiv ansetzen können. Aus diesem Grund wurde nicht nur Stellung zu den vom Auftraggeber direkt vorgegebenen Fragen genommen (Abschnitte 2 bis 5), sondern eine Reihe weiterer Aspekte angesprochen, die für die Einschätzung des geltenden Regelwerks, aber auch für dessen zielgerichtete Weiterentwicklung bedeutsam sind (Abschnitte 6 bis 8).

Die Analyse hat im Wesentlichen drei Aufgabengebiete ergeben, an denen konkrete Verbesserungen bei der Erreichung der Jugendmedienschutzziele im Bereich der Computerspiele ansetzen könnten und aus meiner Sicht auch ansetzen sollten. Zwei davon betreffen die Arbeit der USK:

- Das Regelwerk, nach denen die Spieltests durchgeführt und die Altersfreigabeentscheidungen getroffen werden, sollte expliziter, transparenter und intern kohärenter ausformuliert werden. Die Altersklassifikationskriterien sollten im Sinne einer Matrix aus Dimensionen (z. B. Gewaltintensität, Angstpotenzial,

moralisch-soziale Rahmung, Sexualitätsdarstellungen) und Altersstufen (0, 6, 12, 16, keine Jugendfreigabe) reorganisiert werden, so dass für jede Freigabestufe möglichst konkret die zulässige Ausprägung auf jeder Dimension definiert werden würde (vgl. oben: 2.1.). Ebenso sollten die zahlreichen relevante Aspekte, die das Handbuch für Spielesichter anspricht, systematischer abgefasst und explizit in Bezug zu den Freigabekriterien gestellt werden (vgl. dazu oben: 5.).

- Der Kriterienkatalog, anhand dessen die Altersfreigabeentscheidungen gefällt werden, sollte erweitert werden, indem das Angstpotenzial und vor allem das Suchtpotenzial explizit berücksichtigt werden (vgl. oben: 2.6.). Bisher liegt der Fokus (sinnvollerweise) auf Gewaltdarstellungen; doch sollte die Suchtprävention als Teil der Jugendschutzziele in Zukunft stärkere Bedeutung erhalten; für jüngere Kinder wäre der Angstaspekt zudem gründlicher zu reflektieren, wie dies beispielsweise auch die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) praktiziert.

Der dritte Ansatzpunkt, bei dem indes die größten Effektivitätssteigerungen bei der Erreichung der Jugendschutzziele zu erwarten sind, betrifft die Breitenwirkung der USK-Einstufungen. Die wenigen verfügbaren empirischen Ergebnisse deuten an, dass die USK-Siegel gerade bei Eltern viel zu wenig Beachtung finden und die elterliche Begleitung kindlichen Spielgebrauchs unzureichend ist. Vor dem Hintergrund, dass den Erziehungsberechtigten in anderen Bereichen, gerade dem Jugendmedienschutz beim Fernsehen, explizit eine wichtige Mitverantwortung zugeschrieben wird (und damit eine bestimmte Sendezeit-Politik legitimiert wird), besteht hier erheblicher Nachholbedarf. Die verbesserte Einbindung der Eltern (aber auch des Bildungssystems) in die Verfolgung der Jugendschutzziele würde zugleich Abhilfe bei einigen zentralen gegenwärtigen und künftigen Problemen schaffen, vor denen die Jugendschutzpraxis steht, nämlich zum einen der nach wie vor weit verbreiteten Beschaffung von Computerspielen als Raubkopien (die Zugangsmöglichkeiten für Spiele eröffnet, die nach USK-Freigabe nicht für junge Spieler/innen geeignet sind) und zum anderen den Unwägbarkeiten, die den USK-Entscheidungen durch Online-Spielwelten und „Mods“ entstehen (vgl. oben: 7.). Diese Verbesserung der Breitenwirkung der USK-Tätigkeit ist indes nicht auf dem Wege der gesetzlichen Regelung oder der Reorganisation der USK zu erreichen. Vielmehr sind hier kommunikative Maßnahmen angezeigt, die sinnvollerweise durch verstärkte (inhaltliche, finanzielle, organisatorische und publikatorische) Beteiligung der Spieleindustrie und ihrer Verbände sowie durch zusätzliches Engagement der Jugendschutzbehörden auf den Weg gebracht werden müssten. Industrieseitig wäre hier auch ein verantwortungsbewussterer

Umgang mit Problemthemen wünschenswert, damit solche kommunikativen Anstrengungen nicht durch gegenläufige Inhalte der Marktkommunikation (vgl. oben: 8.) untergraben werden.

Mit Blick auf die thematische Forschung ist anzumerken, dass der Großteil der in den letzten Jahren geradezu hastig durchgeführten Studien die Wirkungen von Gewaltspielen auf volljährige Proband/inn/en untersucht hat, die im Kontext des Jugendmedienschutzes viel relevanteren jüngeren Zielgruppen darüber aber vernachlässigt hat. Dafür gibt es eine Reihe von Gründen, unter anderem Aspekte der Forschungsethik, die der (experimentellen) Konfrontation Minderjähriger mit Gewaltspielen enge Grenzen setzt. So musste beispielsweise der Forschungsplan für das bereits erwähnte DFG-Projekt (Gollwitzer et al., 2006-2009) nach einer Begutachtung durch die Deutsche Gesellschaft für Psychologie noch in der Antragsphase so verändert werden, dass nur Proband/inn/en im Mindestalter von 16 Jahren mit den geplanten gewalthaltigen Stimuli in Kontakt gebracht werden; die Ethikkommission der DGPs hatte diese Maßnahme angemahnt, um den geltenden Jugendmedienschutzbestimmungen zu entsprechen und forschungsethische Konflikte zu verhüten. Für volljährige Probanden sind die forschungsethischen Hürden für die Durchführung von Experimenten entsprechend niedriger (sowohl in Deutschland als auch in anderen Ländern).

Vor diesem Hintergrund wäre als Maßnahme für die Weiterentwicklung der Klassifikationskriterien und die Optimierung der Jugendschutzpraxis eine engere Verzahnung des Forschungsbetriebs mit dem Jugendschutz wünschenswert. Beispielsweise könnte ein groß angelegtes interdisziplinäres angewandtes Forschungsprojekt dazu dienen, die existierenden Forschungslücken in Bezug auf die Freigabepraxis zu schließen (etwa die erwähnten Wirkungsstudien bei 16- 17jährigen Jugendlichen nachzuholen oder die Wirkmechanismen und –potenziale von Spielen der „Ab-12“-Kategorie genauer auszuleuchten). Dadurch würden gezielt wissenschaftliche Erkenntnisse produziert, die direkt für die weitere Ausarbeitung und Konkretisierung der Klassifikationskriterien zu nutzen sind. Als Folge könnte die praktische Arbeit der USK und des Jugendmedienschutzsystems insgesamt auf noch solidere Grundlagen gestellt werden. Ein solches angewandtes Großprojekt könnte als Verbund kleinerer Einzelvorhaben im direkten Kontakt mit der USK realisiert werden, so dass verschiedene Forscherteams (die wichtigsten deutschen Akteure wurden in dieser Expertise erwähnt) ihren spezifischen Beitrag leisten könnten. Die Anfang Juni 2007 in Potsdam stattfindende internationale Konferenz zur Mediengewalt (organisiert

von Barbara Krahe und Ingrid Möller) böte eine gute Möglichkeit, ein solches angewandtes Projekt mit den versammelten Forscher/innen zu diskutieren.

Das Gesamtfazit dieser Expertise ist, dass die geltenden Regeln und Prozeduren der USK sowie die erzielten Einstufungsergebnisse mit dem (relativ bescheidenen) Forschungsstand gut vereinbar sind. Verbesserungspotenziale bestehen indes bei der Formalisierung und Herstellung von Reliabilität und Transparenz der anzuwendenden Regeln sowie bei der Ausrichtung des Regelwerks (nämlich verstärkte Berücksichtigung von Suchtpotenzialen). Wesentlich wichtiger für die weitere Verbesserung des Jugendschutzes sind jedoch Maßnahmen, die nicht die Arbeit der USK selbst betreffen, insbesondere die verstärkte Dissemination der USK-Freigabeentscheidungen an die Erziehungsberechtigten und die Steigerung des Engagements der Spielebranche, an effektivem Jugendschutz mitzuwirken.

## Literatur

- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27 (1), 113-122.
- Ballard, M. E. & Lineberger, R. (1999). Video game violence and confederate gender: Effects on reward and punishment given by college males. *Sex Roles*, 41(7-8), 541-558.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory of mass communication. *Media Psychology*, 3(3), 265-299.
- Behr, K. M. (in Druck). Kreative Spiel(weiter)entwicklung. Modding als Sonderform des Umgangs mit Computerspielen. In T. Quandt, J. Wolling & J. Wimmer (Hrsg.), *Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computer Games*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Bensley, L. & van Eenwyk, J. (2001). Video games and real-life aggression: Review of the literature. *Journal of Adolescent Health*, 29(4), 244-257.
- Bushman, B. J., Anderson, C. A. (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(12), 1679-1686.
- Calvert, S. & Tan, S.-L. (1996). Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation. In P. M. Greenfield & R. R. Cocking, (Hrsg.), *Interacting with video. Advances in applied developmental psychology* (S. 67-81). Norwood, NJ: Ablex.
- Cantor, J. (1994). Fright reactions to mass media. In J. Bryant & D. Zillmann (Hrsg.), *Media effects. Advances in theory and research* (S. 213-245). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Cantor, J. (1998). *"Mommy, I'm Scared": How TV and movies frighten children and what we can do to protect them*. San Diego, New York, London: Harcourt Brace.
- Caplan, S. E. (2005). A social skill account of problematic internet use. *Journal of Communication*, 55 (4), 721-736.
- Chan, E. & Vorderer, P. (2006). Massively multiplayer online games. In P. Vorderer & J. Bryant (Hrsg.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (S. 77-90). Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Eastin, M. & Griffiths, R. P. (2006). Beyond the shooter game: Examining Presence and hostile outcomes among male game players. *Communication Research*, 33 (6), 448-466.
- Espelage, D. L., Holt, M. K. & Henkel, R. R. (2003) Examination of peer-group contextual effects on aggression during early adolescence. *Child Development*, 74(1), 205-220.
- Farrar, K. M., Krcmar, M. & Nowak, K. L. (2006). Contextual features of violent video games, mental models, and aggression. *Journal of Communication*, 56, 387-405.
- Fleming, M. J. & Rickwood, D. J. (2001). Effects of violent versus nonviolent video games on children's arousal, aggressive mood, and positive mood. *Journal of Applied Social Psychology*, 31(10), 2047-2071.
- Fritz, J. (1997). Zwischen Transfer und Transformation. Überlegungen zu einem Wirkungsmodell der virtuellen Welt. In J. Fritz & W. Fehr (Hrsg.), *Handbuch Medien: Computerspiele* (S. 229-245). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Greenwald, A. G., McGhee, D. E., & Schwartz, J.L.K. (1998). Measuring individual differences in implicit cognition: The Implicit Association Test. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74 (6), 1464-1480.

- Griffiths, M. & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82, 475-480.
- Grüsser, S. M., Thalemann R. & Griffith, M. (in Druck). Excessive computer game playing: Evidence for Addiction and Aggression? *Cyberpsychology & Behavior*.
- Hartmann, T. (2006). *Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen*. Köln: Halem.
- Hoffner, C. (1996). Children's wishful identification and parasocial interaction with favorite television characters. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 40, 389-402.
- Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C.-L. & Eron, L. D. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood : 1977-1992. *Developmental Psychology*, 39(2), 201-221.
- Funk, J. B., Buchman, D. D., Jenks, J. & Bechtholdt, H. (2003). Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children. *Applied Developmental Psychology*, 24, 413-436.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Ruh Linder, J. & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27 (1), 5-22.
- Green, M. C. (2006). Narratives and cancer communication. *Journal of Communication*, 56, 163-183.
- Jansz, J. (2005). The emotional appeal of violent video games for adolescent males. *Communication Theory*, 15 (3), 219-241.
- Kirsh, S. J. (1998). Seeing the world through „Mortal Kombat“ colored glasses: Violent video games and the development of a short-term hostile attribution bias. *Childhood*, 5(2), 177-184.
- Kirsh, S. J. (2003). The effects of violent video games on adolescents: The overlooked influence of development. *Aggression and Violent Behavior*, 8, 377-389.
- Kirsh, S. J., Olczak, P. V. & Mounts, J. R. W. (2005). Violent video games induce an affect processing bias. *Media Psychology*, 7 (3), 239-250.
- Klimmt, C. (2006a, Oktober). *Computerspielkonsum und Politischer Konservatismus unter Jugendlichen*. Vortrag auf dem Workshop „Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen?“, 19.-20. Oktober 2006, München.
- Klimmt, C. (2006b). *Computerspielen als Handlung: Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*. Köln: Halem.
- Klimmt, C. & Hartmann, T. (in Druck). Mediated interpersonal communication in multiplayer video games: Implications for entertainment and relationship management. E. Konijn, M. Tanis, S. Utz, & A. Linden (Eds.), *Mediated interpersonal communication*. Blackwell Publishing.
- Klimmt, C. & Trepte, S. (2003). Theoretisch-methodische Desiderata der medienpsychologischen Forschung über die aggressionsfördernde Wirkung gewalthaltiger Computer- und Videospiele. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 15 (4), 114-121.
- Klimmt, C., Hefner, D. & Vorderer, P. (2007/in Vorb.). *Identification with media characters as temporary alteration of media users' self-concept*. Full Paper-Vortrag, angenommen für die Jahrestagung der International Communication Association, 24.-28.05.2007, San Francisco.

- Klimmt, C., Schmid, H., Nosper, A., Hartmann, T. & Vorderer, P. (2006). How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable. *Communications – the European Journal of Communication Research*, 31 (3), 309-328.
- Klimmt, C., Schmid, H., Nosper, A., Hartmann, T. & Vorderer, P. (in Druck). ‚Moral management‘: Dealing with moral concerns to maintain enjoyment of violent video games. In A. Sudmann-Jahn & R. Stockmann (Hrsg.), *Games without frontiers – wars without tears*. Hampshire, UK: Palgrave.
- Konijn, E., Bijvank, M. N. & Bushman, B. J. (in Druck). I wish I were a warrior: The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Child Development*.
- Krahé, B. & Möller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German adolescents. *Journal of Adolescence*, 27 (1), 53-69.
- Kuhrcke, T., Klimmt, C. & Vorderer, P. (2006, Juni). *Why is virtual fighting fun? Motivational predictors of exposure to violent video games*. Full-Paper-Vortrag in der Mass Communication Division auf der Konferenz der International Communication Association (ICA), 19.-23. Juni 2006, Dresden.
- LaRose, R. & Eastin, M. S. (2004). A social cognitive theory of internet uses and gratifications: Toward a new model of media attendance. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 48 (3), 358-377.
- Lorber, M. (Hrsg.). (2005). *Computer- und Videospiele: Einstellungen und Nutzungsverhalten in Deutschland, Frankreich und Großbritannien*. Köln: Electronic Arts.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2006). *JIM: Jugend, Information, Multi-Media 2006*. Stuttgart: MPFS.
- Montada, L. (1998). Moralische Entwicklung und Sozialisation. In R. Oerter & L. Montada (Hrsg.), *Entwicklungspsychologie: Ein Lehrbuch* (S. 863-894). München, Weinheim: Beltz.
- Nathanson, A. I. & Cantor, J. (2000). Reducing the aggression-promoting effect of violent cartoons by increasing children's fictional involvement with the victim: A study of active mediation. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 44 (1), 125-142.
- Oerter, R. (1999). *Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz*. Weinheim: Beltz.
- Paik, H. & Comstock, G. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: A meta-analysis. *Communication Research*, 21 (4), 516-546.
- Pena, J. & Hancock, J. T. (2006). An analysis of socioemotional and task communication in online multiplayer video games. *Communication Research*, 33 (1), 92-109.
- Potter, W. J. & Tomasello, T. K. (2003). Building upon the experimental design in media violence research: The importance of including receiver interpretations. *Journal of Communication*, 53, 315-329.
- Raney, A. A., Smith, J. K. & Baker, K. (2006). Adolescents and the appeal of video games. In P. Vorderer & J. Bryant (Hrsg.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (S. 165-180). Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Roth, C. (2006). *Experimentelle Untersuchung zu Transfereffekten bei Bildschirmspielen*. Unveröffentlichte Diplomarbeit in Psychologie, Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg.

- Rothmund, J., Schreier, M. & Groeben, N. (2001). Fernsehen und erlebte Wirklichkeit II: Ein integratives Modell zu Realitäts-Fiktions-Unterscheidungen bei der (kompetenten) Mediennutzung. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 13(2), 85-95.
- Rubin, A. M., Haridakis, P. M., & Eyal, K. (2003). Viewer aggression and attraction to television talk shows. *Media Psychology*, 5 (4), 331-362.
- Ryan, R. M., Rigby, C.S. & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30, 347-363.
- Scharrer, E. (2004). Virtual violence: Gender and aggression in video game advertisements. *Mass Communication & Society*, 7 (4), 393-412.
- Schneider, E. F., Lang, A., Shin, M. & Bradley, S. D. (2004). Death with a story: How story impacts emotional, motivational, and physiological responses to first-person shooter video games. *Human Communication Research*, 30 (3), 361-375.
- Schmid, H. (2003). Interview with Jarek Kolar, Co-Founder and Development Manager of Pterondon Software. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 15 (4), 160-161.
- Salguero, R. A. T. & Morán, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97, 1601-1606.
- Schäfers, B. & Scherr, A. (2005). *Jugendsoziologie. Einführung in Grundlagen und Theorien*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27(3), 409-431.
- Shrum, L. J. (2004). The cognitive processes underlying cultivation effects are a function of whether the judgments are on-line or memory-based. *Communications: The European Journal of Communication Research*, 29 (3), 327-344.
- Slater, M. D. (2003). Alienation, aggression, and sensation seeking as predictors of adolescent use of violent film, computer, and website content. *Journal of Communication*, 53(1), 105-121.
- Slater, M. D. & Rouner, D. (2002). Entertainment-Education and elaboration likelihood: Understanding the processing of narrative persuasion. *Communication Theory*, 12(2), 173-191.
- Slater, M. D., Rouner, D. & Long, M. (2006): Television dramas and support for controversial public policies: Effects and mechanisms. *Journal of Communication*, 56 (2), 235-254.
- Slater, M., Henry, K. L., Swaim, R. C. & Anderson, L. L. (2003). Violent media content and aggressiveness in adolescents: A downward spiral model. *Communication Research*, 30 (6), 713-736.
- Slater, M. D., Henry, K. L., Swaim, R. & Cardador, J. (2004). Vulnerable teens, vulnerable times: How sensation seeking, alienation, and victimization moderate the violent media content – aggressiveness relation. *Communication Research*, 31 (6), 642-668.
- Steinkuehler, C. (2006). Massively multiplayer online video gaming as participation in a discourse. *Mind, Culture, and Activity*, 13(1), 38-52.
- Suckfüll, M., Matthes, J. & Markert, D. (2002). Rezeptionsmodalitäten. Definition und Operationalisierung individueller Strategien bei der Rezeption von Filmen. In P. Rössler, V. Gehrau, & S. Kubisch (Hrsg.), *Empirische Perspektiven der Rezeptionsforschung - der Prozess der Rezeption* (S. 193-211). München: R. Fischer.
- Uhlmann, E. & Swanson, J. (2004). Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness. *Journal of Adolescence*, 27 (1), 41-52.

- Vorderer, P. (2006). Warum sind Computerspiele attraktiv? In W. Kaminski & M. Lorber (Hrsg.), *Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit* (S. 55-63). München: KoPaed.
- Walster, E., Walster, G. W., Piliavin, J., & Schmidt, L. (1973). "Playing hard to get": Understanding an elusive phenomenon. *Journal of Personality and Social Psychology*, 26, 113-121.
- Weber, R., Ritterfeld, U. & Mathiak, K. (2006). Does playing violent video games induce aggression? Empirical evidence of a functional magnetic resonance imaging study. *Media Psychology*, 8 (1), 39-60.
- Wirth, W., Hartmann, T., Böcking, S., Vorderer, P., Klimmt, C., Schramm, H., Saari, T., Laarni, J., Ravaja, N., Ribeiro Gouveia, F., Biocca, F., Sacau, A., Jäncke, L., Baumgartner, T. & Jäncke, P. (in Druck). A process model of the formation of Spatial Presence experiences. *Media Psychology*.
- Wildt, B. T. (2004). Psychische Wirkungen der neuen digitalen Medien. *Fortschritte der Neurologie und Psychiatrie*, 72, 574-585.
- Yee, N. (2006). The psychology of massively multiplayer online role playing games: Motivations, emotional investment, relationships, and problematic use. In R. Schroeder & A. Axelson (Hrsg.), *Avatars at work and play: Colaboration and interaction in shared virtual environments* (S. 187-207). London: Springer.
- Zillmann, D. (1991). Empathy: Affect from bearing witness to the emotions of others. In J. Bryant & D. Zillmann (Hrsg.), *Responding to the screen: Reception and reaction processes* (S. 135-168). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Dr. Christoph Klimmt  
 Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung  
 Hochschule für Musik und Theater Hannover  
 EXPO-Plaza 12, D-30539 Hannover  
 Telefon 0511.3100.494, Fax 0511.3100.400  
 E-Mail christoph.klimmt@ijk.hmt-hannover.de

Hannover, im April 2007