

Über die vorgebliche Nichtwirkung menschenverachtender Kommunikate.

Ein kritischer Blick auf die
Beeinflussungsversuche der
Mediananbieter.

*Vortrag auf der Tagung „Das Prinzip der
Menschlichkeit in Bezug auf audiovisuelle Medien“ in
Berlin am 19.11.2012*

Prof. Dr. Helmut Lukesch
Institut für Psychologie
Universität Regensburg

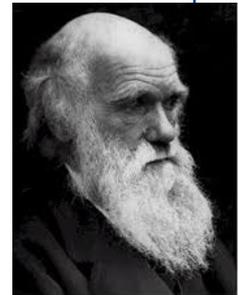


Vorauschau

1. Vorbemerkungen
2. Medienwirkungen – Realität oder Fiktion?
3. Maßnahmen des (Jugend-) medienschutzes
 1. Gesetzlicher Jugendmedienschutz
 2. Technischer Jugendmedienschutz
 3. Pädagogisch-psychologischer Jugendmedienschutz
4. Zivilgesellschaftliche Maßnahmen (Institutionen) zur Ächtung von Mediengewalt und Mediensucht
5. Durchsetzungsstrategien der Spieleindustrie
6. Schlussgedanke

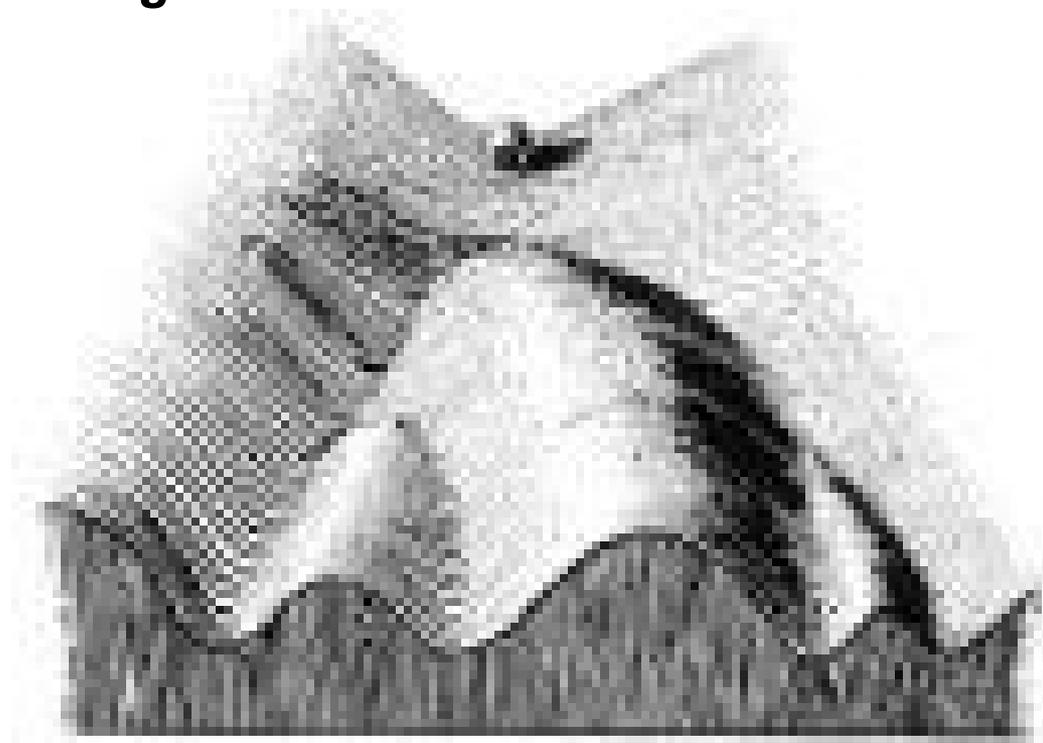
Evolutionäre Prozesse: Kampf oder Kooperation?

- *Darwin* + Sozialbiologie: Auslese und Überleben der Fittesten, Stichwort: Egoistisches Gen
- Dawkins, R. (1996). *Das egoistische Gen*. Reinbek: Rowohlt.
-
- Kooperation als evolutionäres Prinzip.
- Epigenetische Entwicklungen kommen durch (frühe) Erfahrungen zustande.
- Bauer, J. (2011). *Prinzip Menschlichkeit. Warum wir von Natur aus kooperieren* (5. Auflage). München: W. Heyne.

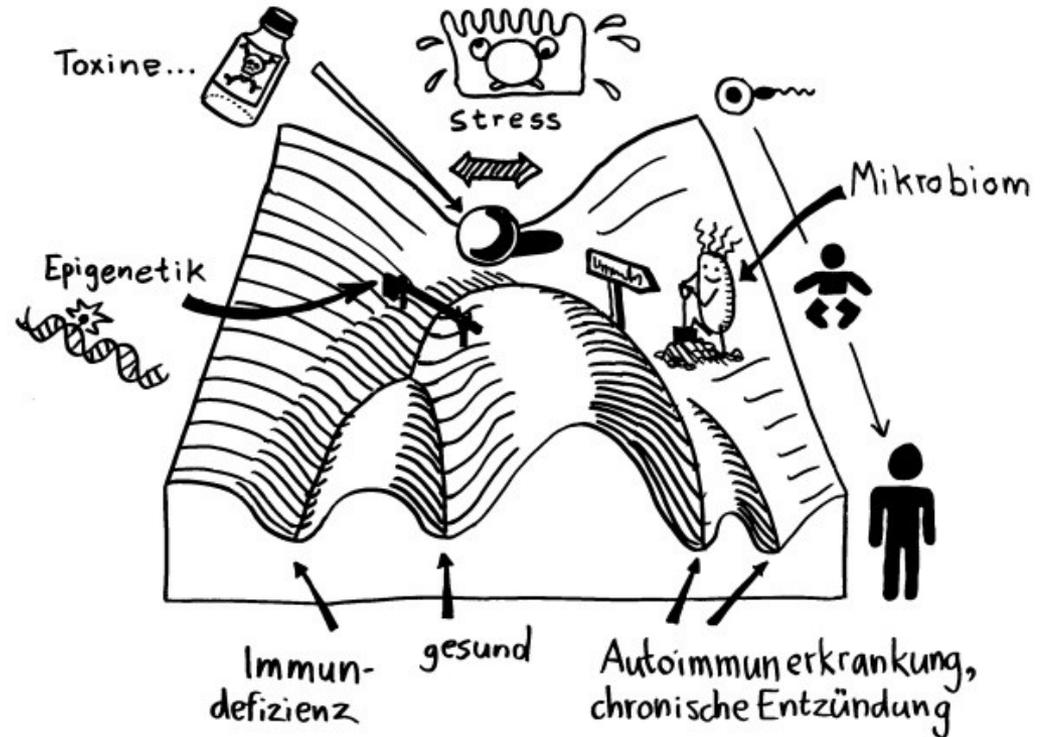


Conrad Hal Waddington (1905-1975)

- Im Gegensatz zu der in seiner Zeit auf Genetik und Molekularbiologie ausgerichteten Forschung erkannte Waddington, dass epigenetische Mechanismen eine Rolle bei Vererbung, Entwicklung und Evolution spielen. → ***Epigenetische Fixierungen!***



Epigenetische Landschaft

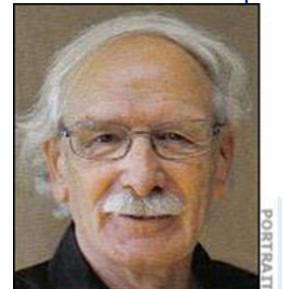
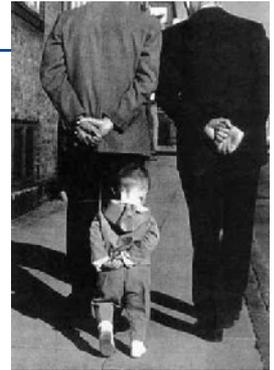


- Epigenetische Veränderungen, Umweltsubstanzen (z. B. aus der Nahrung) und Aktivitäten unseres Mikrobioms können den Endzustand eines Systems (krank vs. gesund) beeinflussen.

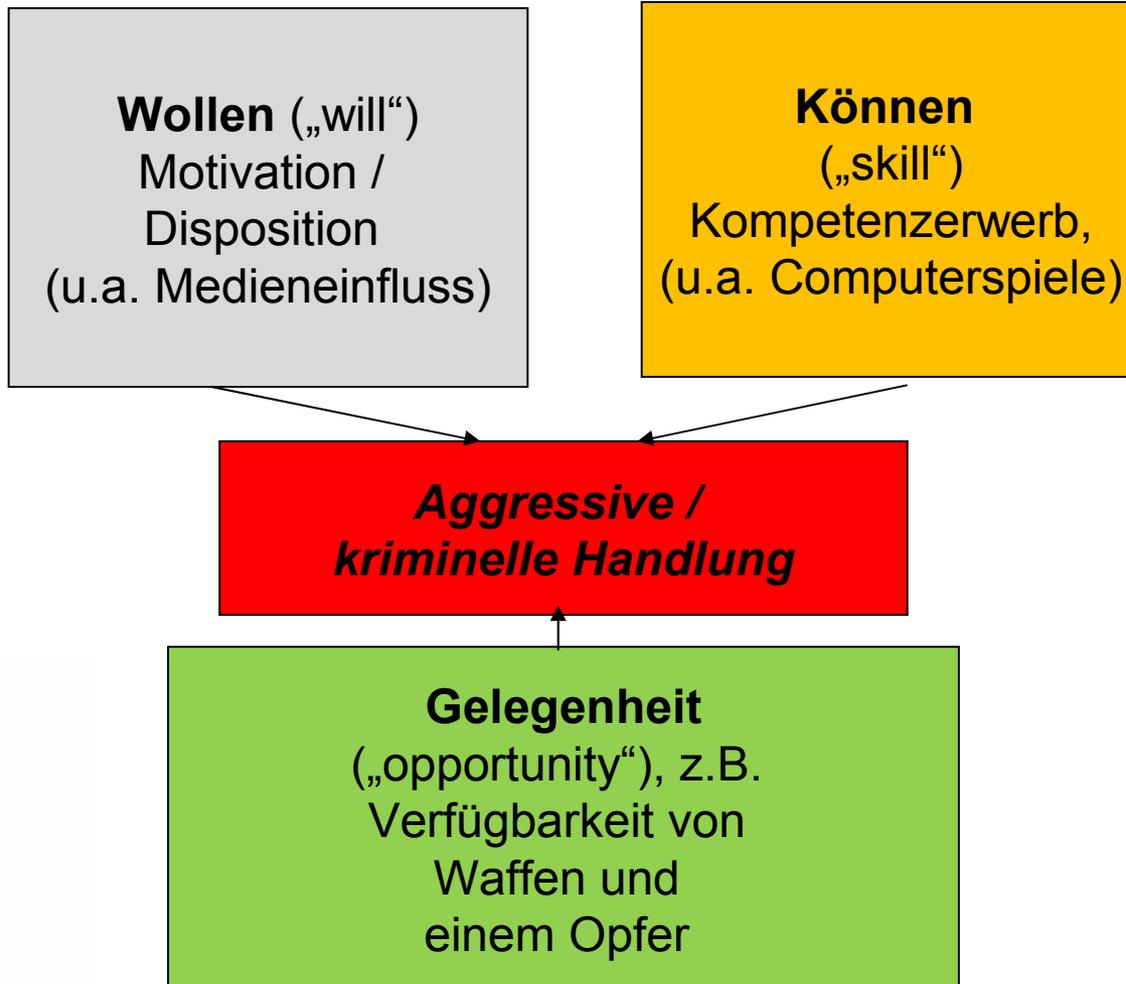
Der Mensch – ein lernfähiges Wesen

- Einen bedeutenden Teil der Umwelt von Kindern und Jugendlichen (und auch Erwachsenen) stellen heute medial, d. h. durch Filme oder Bücher vermittelte Modelle dar. → **Modelllernen**

- Neurobiologische Basis – Spiegelneurone
- Rizzolatti, G. & Sinigaglia, C. (2012). *Empathie und Spiegelneurone. Die biologische Basis des Mitgefühls* (4. Auflage). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.



Bedingungen für Aggressivität bzw. Gewalttätigkeit nach David Grossman



Medienwirkungen – Realität oder Fiktion?

Donnerstag, 1. November 2012 - ÖSTERREICH

18

DIE WELT

Welt News

DAS WICHTIGSTE IN KÜRZE

Sturm löst Waldbrand auf Insel Teneriffa aus

Ein Sturm hat im Norden der Kanareninsel Teneriffa einen Waldbrand ausgelöst. Der Sturm hatte zuvor einen Hochspannungsmast umgeknickt. Die Flammen nahe Los Realejos breiteten sich auf eine Fläche von über 3.000 Quadratmetern aus. Es gab Evakuierungen.

Streit ums PC-Spielen: Teenie ersticht Mutter

Ein Teenager (15) in Thailand hat seine Mutter mit einer Machete umgebracht, nachdem sie ihn vom Computerspielen abbringen wollte. Die 50-Jährige hatte ihn zurechtgewiesen, weil er fast die ganze Nacht am Computer saß und spielte.

REUTERS

Pr habe

Der politische
Premierminister
Besuch
kennspiele
besser heute
Berlin. In
tritt des
terpräsidenten
Anlässlich

"Movies Made Me Murder"

BY Katherine Ramslund

Like 95 Send

Tweet 8

Follow

+1

SHARE

COMMENTS

Self Murder

The movie most often documented for its apparent inspiration for suicide is the award-winning *The Deer Hunter*, released in 1978 and starring Robert DeNiro, Meryl Streep, Christopher Walken, and John Voight. ♦ About three friends from Pennsylvania, Michael, Nick, and Steven, who enlist to fight in the war in Vietnam, the tale follows them as the Viet Cong torture them with a game of Russian roulette. ♦ Nick ends up so traumatized by his experience that he remains in Vietnam, making money by playing this same suicide game voluntarily. ♦ Ultimately, he



Aber: Lassen sich Medienwirkungen überhaupt beweisen?

- **Anders Behring Breivik (Massenmörder von Oslo)**
 - gibt an, sich mit „Call of DUTY – Modern Warfare 2“ auf sein Morden vorbereitet zu haben.
 - (taz vom 28.07.2011 <http://www.taz.de/Computerspielkritiker-ueber-den-Gamer-Breivik/!75263/>)



US-Armee: Computerspiele zur Kriegsvorbereitung

- Die US-Armee nutzt **Cry Engine 3** für die Kriegsausbildung ihrer Soldaten.
- „**Battlefield 3**“: Veröffentlicht am 7. Oktober 2011 von Electronic Arts (USA). Inhalt: Krieg der USA gegen Iran in der nahen Zukunft.
- „**Special Operation 85: Hostage Rescue**“: Iranisches Spiel, in dem man als Agent ein iranisches Atomwissenschaftler-Ehepaar aus israelischer Gefangenschaft befreit.
- Mit der geplanten Veröffentlichung von „**Attack on Tel Aviv**“ erreicht der Propagandakrieg auf dem Spielmarkt einen neuen Höhepunkt.
- Beide Seiten bedienen Feindbilder!
- <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/iran-stellt-ego-shooter-attack-on-t>

Aktuelle Wirkungsstudien

- **Wirkung von Mediengewalt**
 - Kanadische Längsschnittstudie von Willoughby et al. (2012)
 - Längsschnittstudie von Hopf, Huber & Weiß (2008)
 - Experimentelle Studie von Whitaker & Bushman (2012) über die Verbesserung von Kopfschüssen durch Computerspiele
 - Metaanalysen zu Effekten der Gewalt in Computerspielen (Craig A. Anderson, 2004, 2010)

- **Prosozialitätsanregung durch prosoziale Inhalte**
 - Lukesch, H., Bauer, C., Eisenhauer, R. & Schneider, I. (2004). Das Weltbild des Fernsehens.
 - Greitemeyer, T. & Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior
 - Prosoziales und aggressives Verhalten nach Videospieldnutzung (Gentile, 2008)

Kanadische Längsschnittstudie von Willoughby et al. (2012)

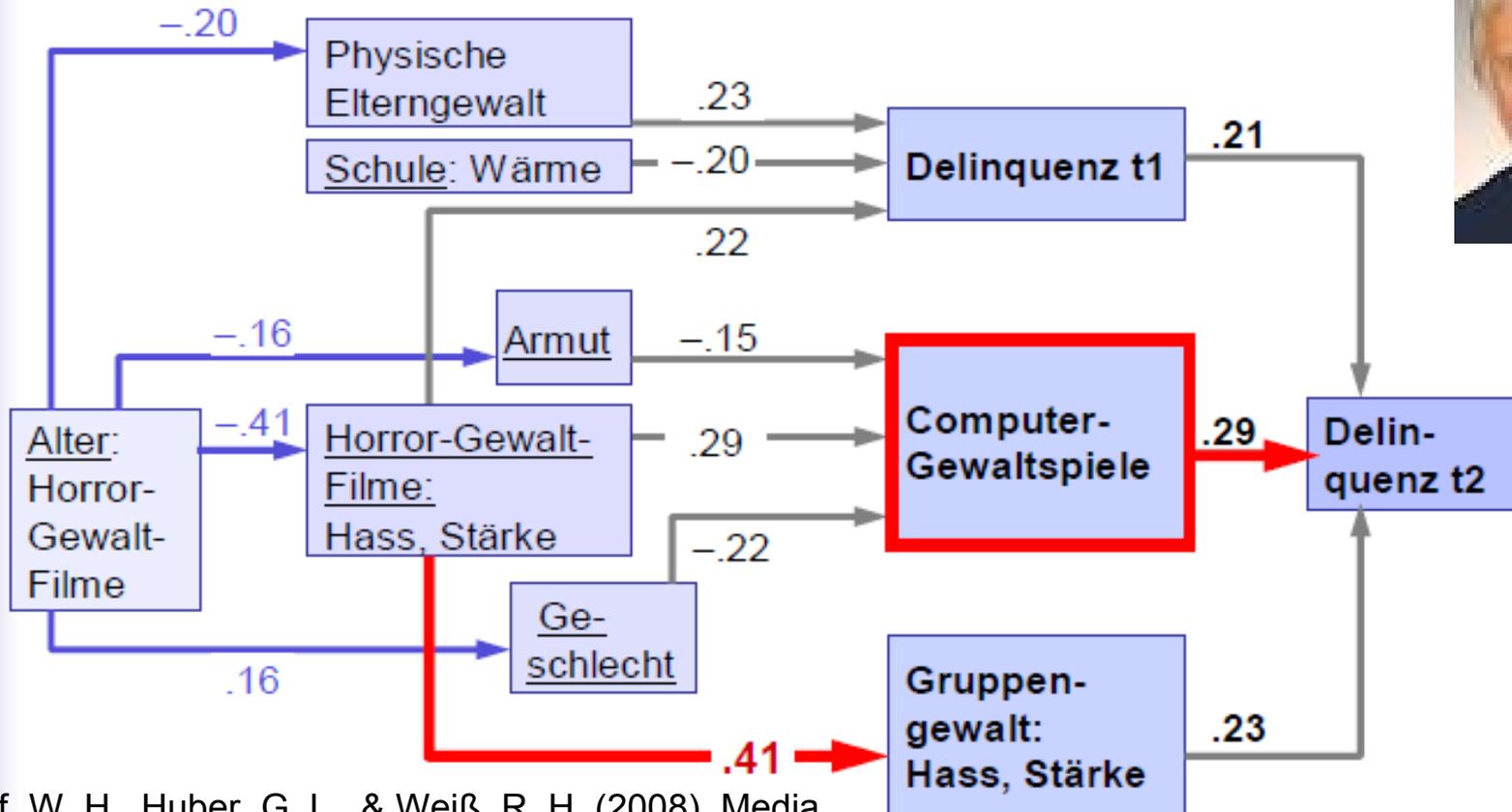


- Längsschnittstudie beginnend von Neuntklässlern bis zu Zwölftklässlern (N = 1.492, 50.8% weiblich) mit jährlichen Messungen.
- *Ergebnisse:*
 - Fortgesetzte Nutzung von Gewaltspielen führt zu signifikant stärkerer Aggressivität selbst wenn frühere Aggressionsgrade berücksichtigt werden (*Sozialisations- oder Effekthypothese*).
 - Für die *Selektionshypothese* (gewalttätige Menschen wählen gewalttätige Spiele aus) fanden sich keine Belege.
 - Nichtgewalttätiges Videospiel führt nicht zu vermehrter Aggressivität.
- Willoughby, T., Adachi, P. J. C. & Good, M. (2012). A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents. *Developmental Psychology*, 48 (4), 1044-1057.

Gewalt in Computerspiele und ihre Auswirkungen: *Längsschnittstudie* von Hopf, Huber & Weiß (2008)



Delinquenz: Effekte Computer-Gewaltspiele



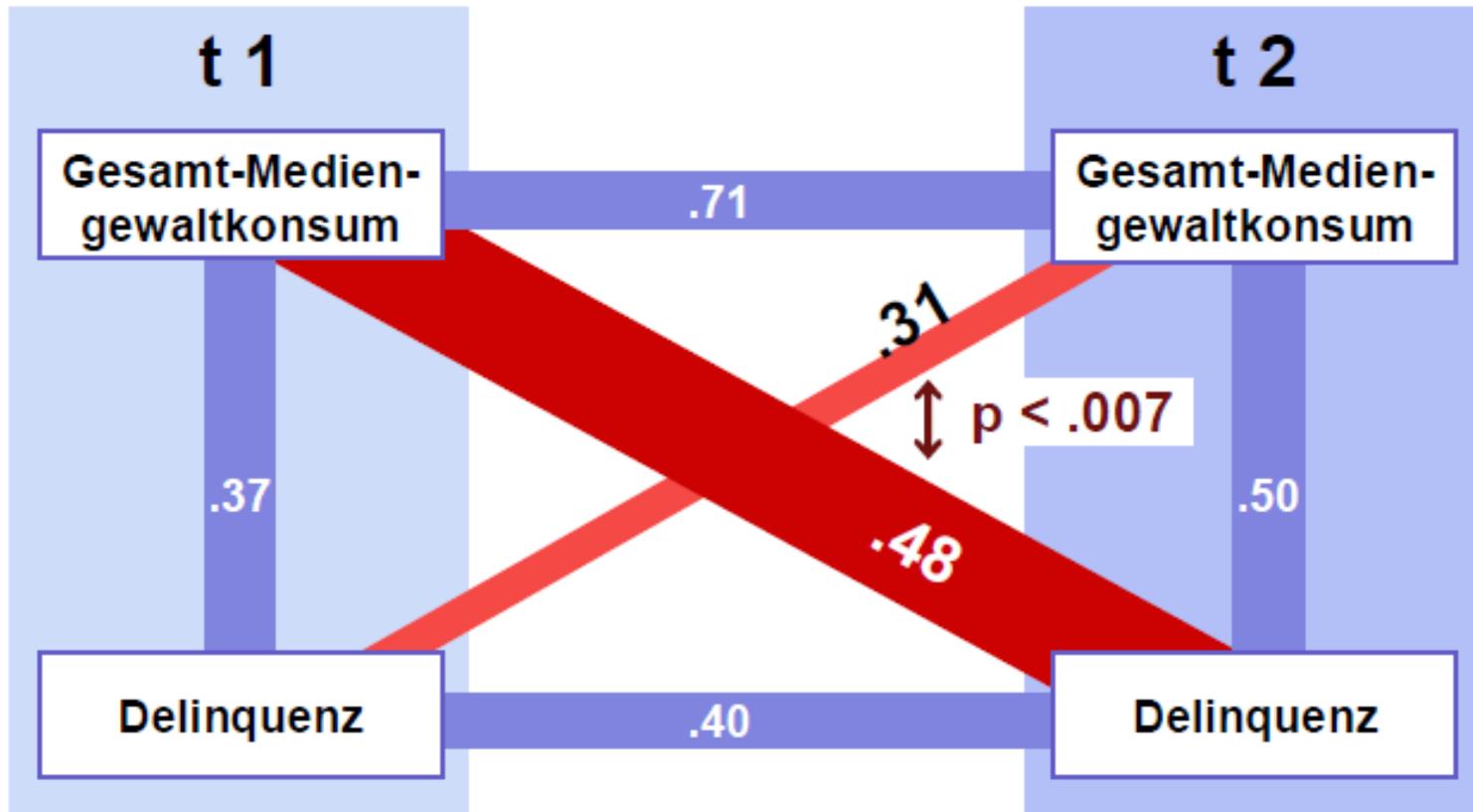
Hopf, W. H., Huber, G. L., & Weiß, R. H. (2008). Media violence and youth violence: A 2-year longitudinal study. *Journal of Media Psychology*, 20, 79-96.

Ebene 1: Mult. R = .57

Längsschnittstudie von Hopf, Huber & Weiß (2008)

Kausalität: Mediengewaltkonsum → Delinquenz

Cross-lagged panel analysis



Bestätigung der Effekthypothese: Mediengewalt verursacht Delinquenz.

Experimentelle Studie von Whitaker & Bushman (2012) über die Verbesserung von Kopfschüssen durch Computerspiele



Communication Research

<http://crx.sagepub.com/>

"Boom, Headshot!": Effect of Video Game Play and Controller Type on Firing Aim and Accuracy

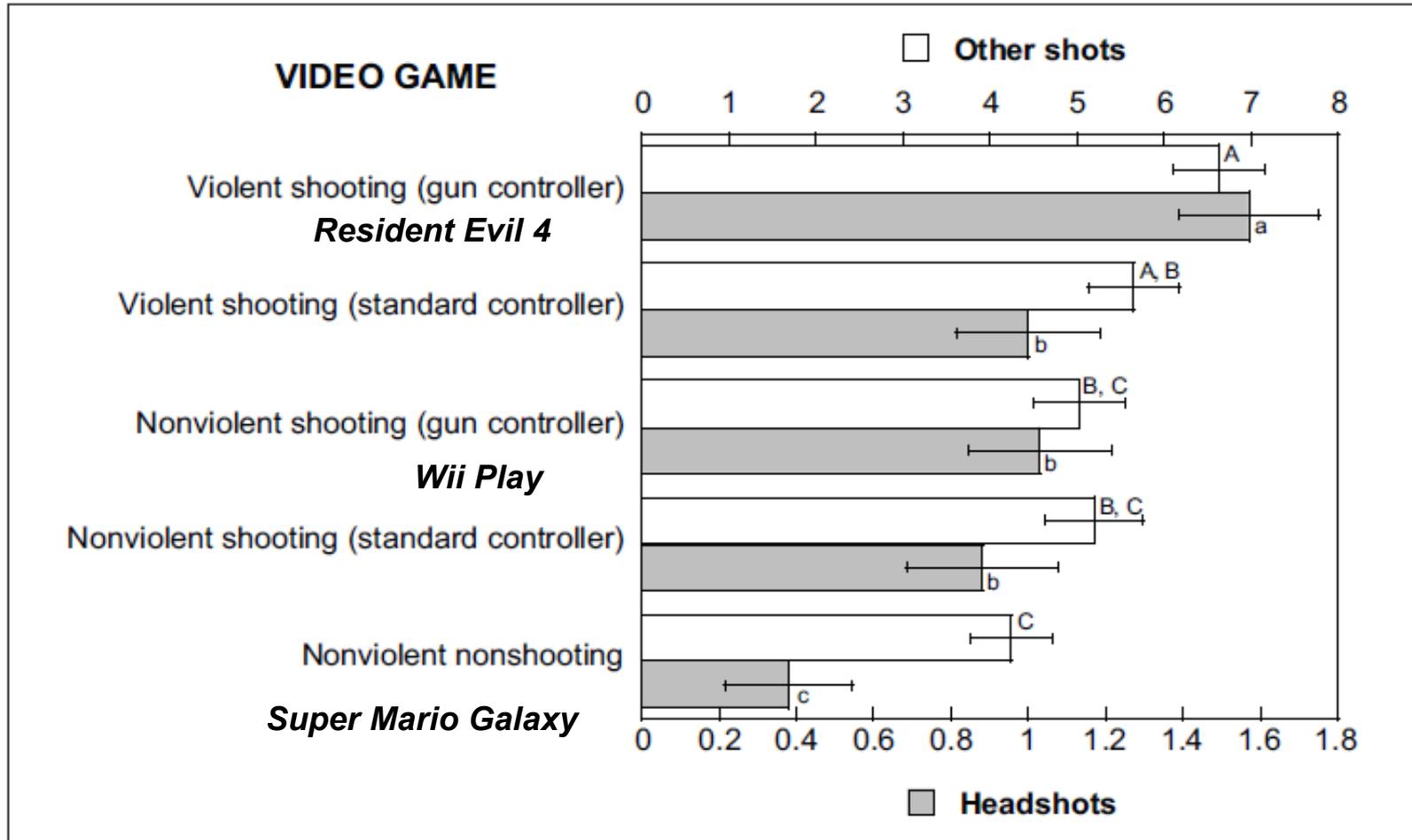
Jodi L. Whitaker and Brad J. Bushman

Communication Research published online 30 April 2012

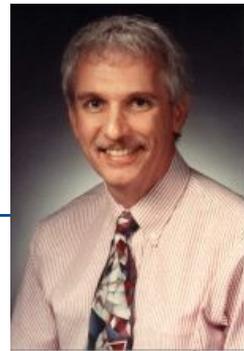
DOI: 10.1177/0093650212446622

Häufigkeit von erfolgreichen Kopfschüssen und anderen Schüssen nach einem Computerspiel

- Whitacker & Bushman (2012, S. 7)



Metaanalysen zu Effekten der Gewalt in Computerspielen



Available online at www.sciencedirect.com

SCIENCE @ DIRECT®

Journal of Adolescence 27 (2004) 113–122

Journal of
Adolescence

www.elsevier.com/locate/jado

An update on the effects of playing violent video games

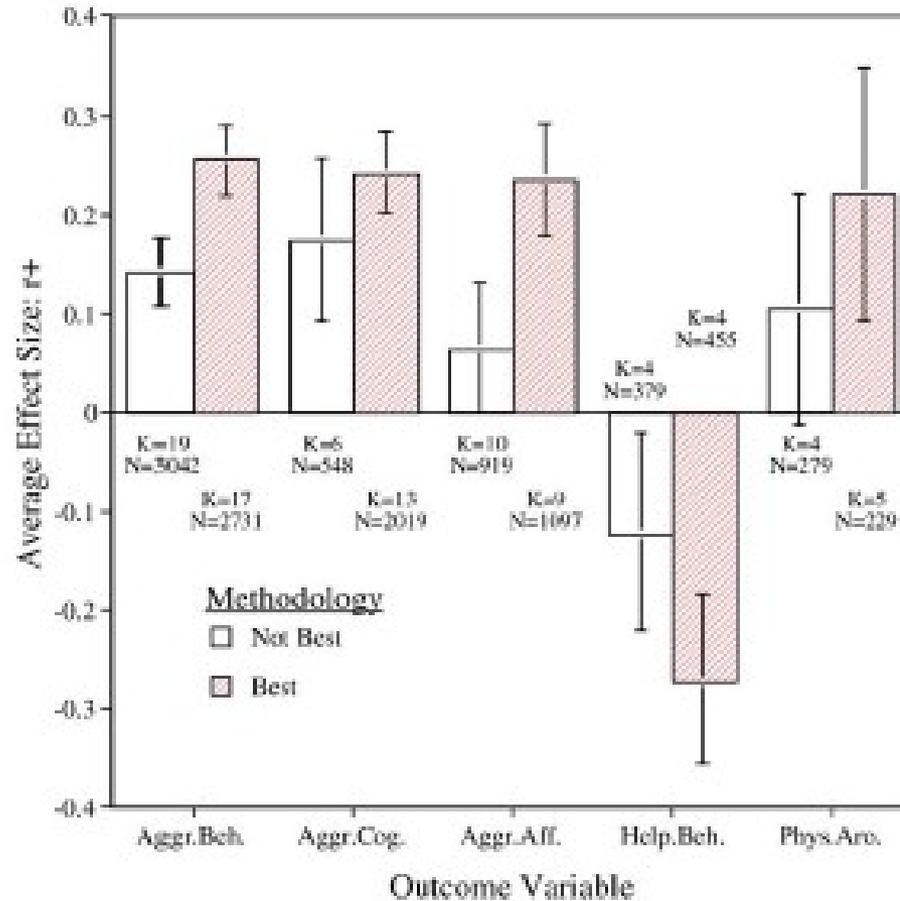
Craig A. Anderson*

Department of Psychology, W112 Lagomarcino Hall, Iowa State University, Ames 50011-3180, USA

Received 30 October 2003; accepted 30 October 2003

Ähnlich: Anderson et al. (2010): Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136, 151–173.

Metaanalysen zu Effekten gewalthaltiger Computerspiele (Anderson, 2004)



Ergebnisse der Metaanalysen zu Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele

- Zu dem Thema der Gewaltwirkungen bei Computerspielen sind die Ergebnisse der internationalen Wirkungsforschung relativ eindeutig. Im Einzelnen wurde gezeigt, dass durch gewalthaltige Computer- und Videospiele
 - Aggressives Verhalten und
 - aggressive Kognitionen zunehmen sowie
 - aggressive Affekte deutlich mit dem Konsum gewalthaltiger Spiele ansteigen,
 - Zudem kommt es durch die Spiele zu einer Zunahme an physiologischer Erregung (was wiederum Voraussetzung für entsprechend ungehemmtes Verhalten ist).
 - **Und: Prosozialität bzw. das Hilfeverhalten nimmt deutlich ab.**

Gewalt- vs. Prosozialitätsdarstellungen im Fernsehen

Sendeanstalten	Prosozialität		Aggression	
	Dauer	%	Dauer	%
Öffentl.-rechtl.	502.7	4.5	475.4	4.2
Privat	767.1	5.4	936.4	6.6
Gesamt	1269.8	5.0	1411.9	5.6

Lukesch, H., Bauer, C., Eisenhauer, R. & Schneider, I. (2004). *Das Weltbild des Fernsehens. Eine Untersuchung der Sendungsangebote öffentlich-rechtlicher und privater Sender in Deutschland*. Band I. Regensburg: Roderer.

Prosozialitätsanregung durch prosoziale Inhalte



Contents lists available at ScienceDirect

Journal of Experimental Social Psychology

journal homepage: www.elsevier.com/locate/jesp



Reports

Prosocial video games reduce aggressive cognitions

Tobias Greitemeyer^{a,*}, Silvia Osswald^b

^a Department of Psychology, University of Sussex, Pevensey 1, Brighton BN1 9QH, United Kingdom

^b Department of Psychology, Ludwig-Maximilians-University, Munich, Germany

- Vgl. auch: Greitemeyer, T. & Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *J. Pers. Soc. Psychol.*, 98, 211-221.

Ergebnisse zur Prosozialitätsanregung

□ „Lemminge“ vs. „Tetris“

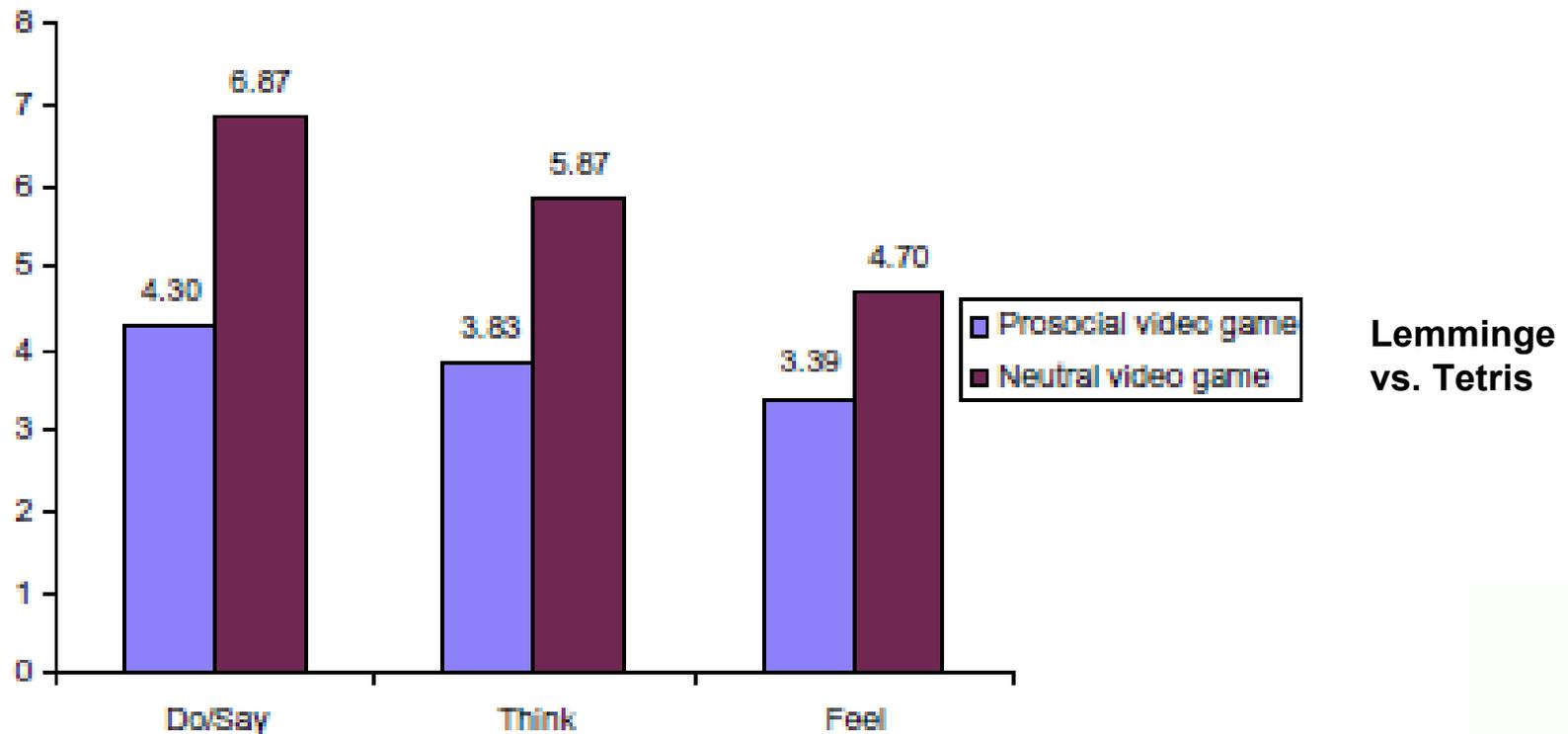
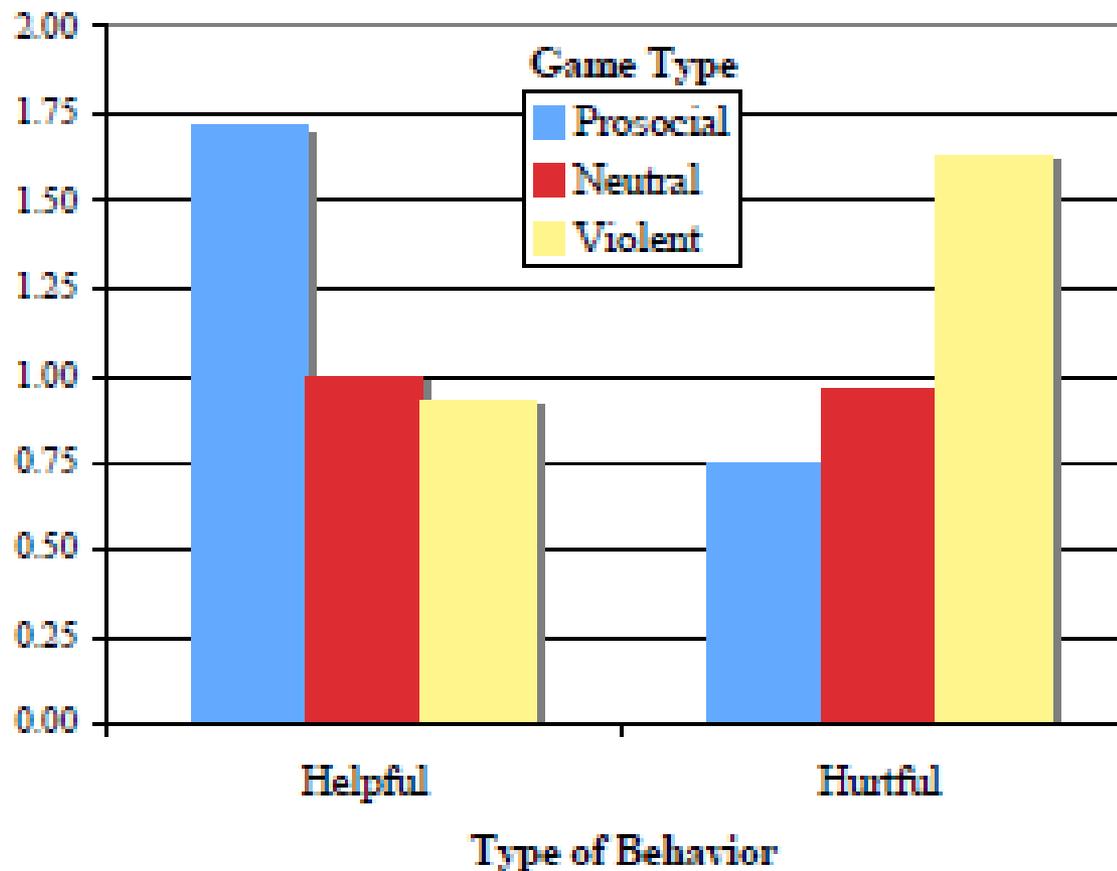


Fig. 1. Number of aggressive responses for aggressive behavior, thoughts, and feelings as a function of type of video game.

Prosoziales und aggressives Verhalten nach Videospieldnutzung (Gentile, 2008)



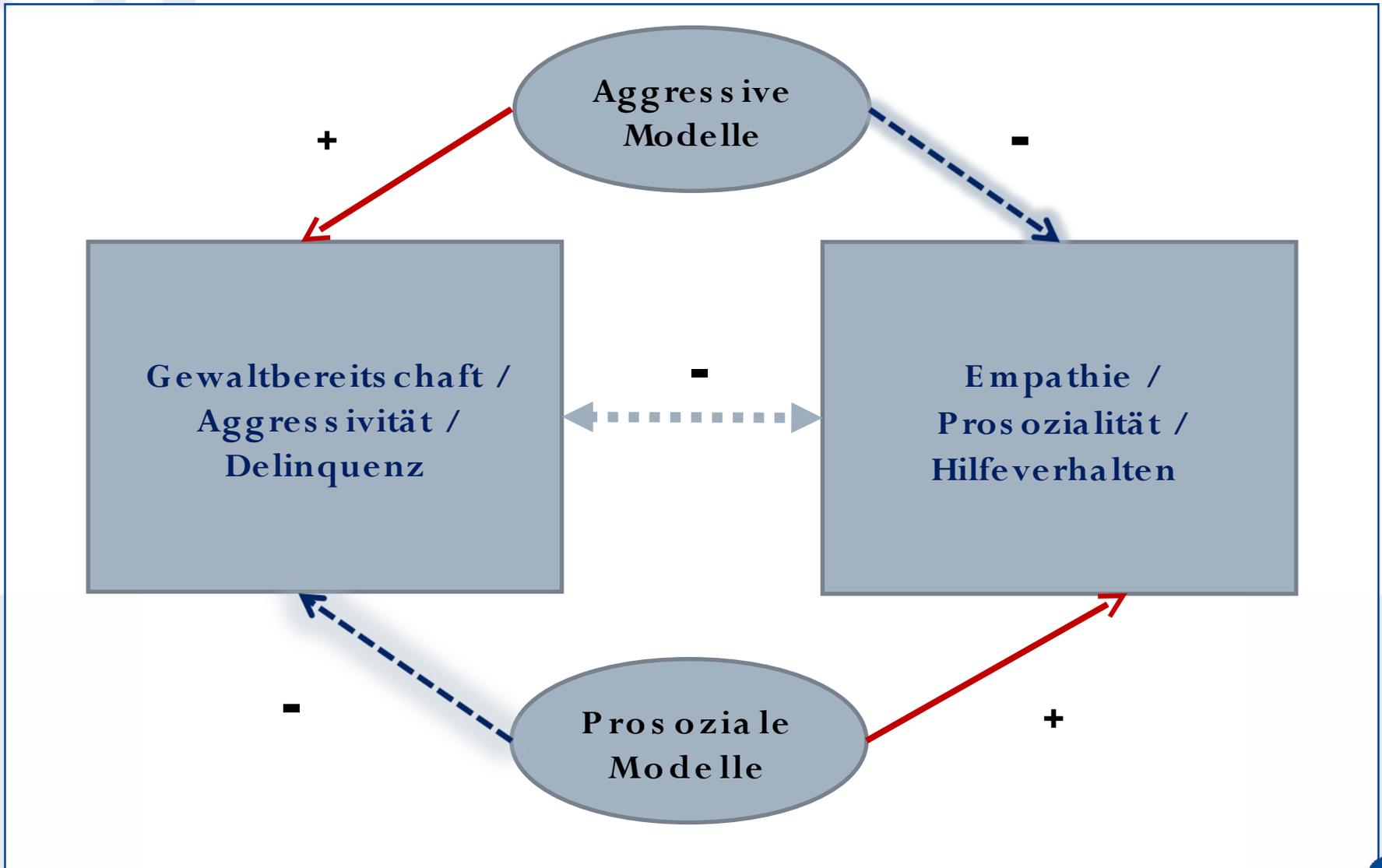
- Effekte von drei Studien (Singapur, Japan, USA) zum pro- und antisozialem Verhalten.



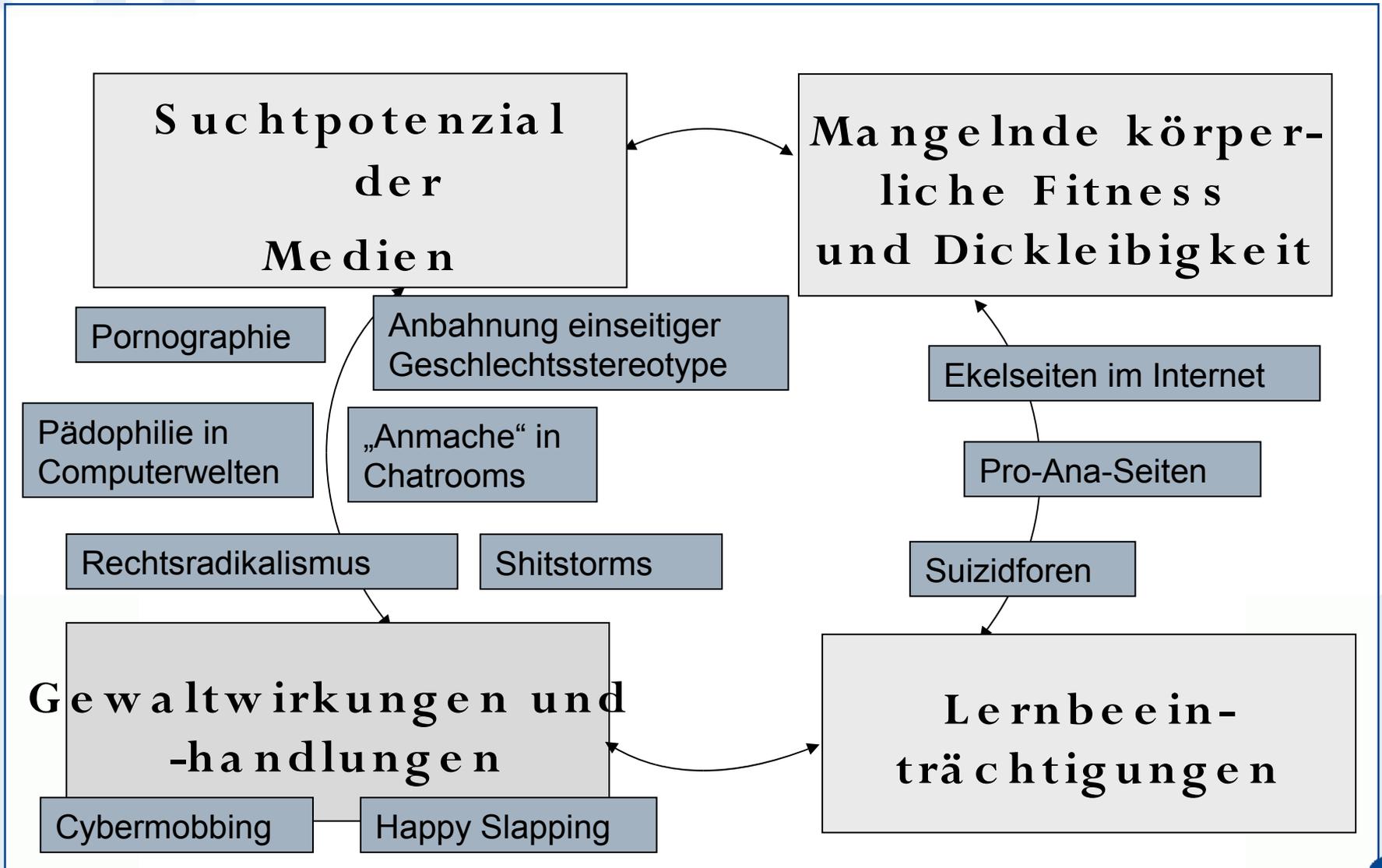
Prosozialitäts- und Empathieanregung durch Medien

1. Prosoziale Modelle in den Medien können sozial förderliche Effekte nach sich ziehen.
2. Allerdings: Nach den Ergebnissen der Medienwirkungsforschung ist aber die Kombination von Aggressivität und Prosozialität (z.B. in der Form, dass Gewaltakte letztendlich doch bestraft werden) für die Stimulierung von Aggressivität wirksamer als die bloße Darstellung von Gewalt.

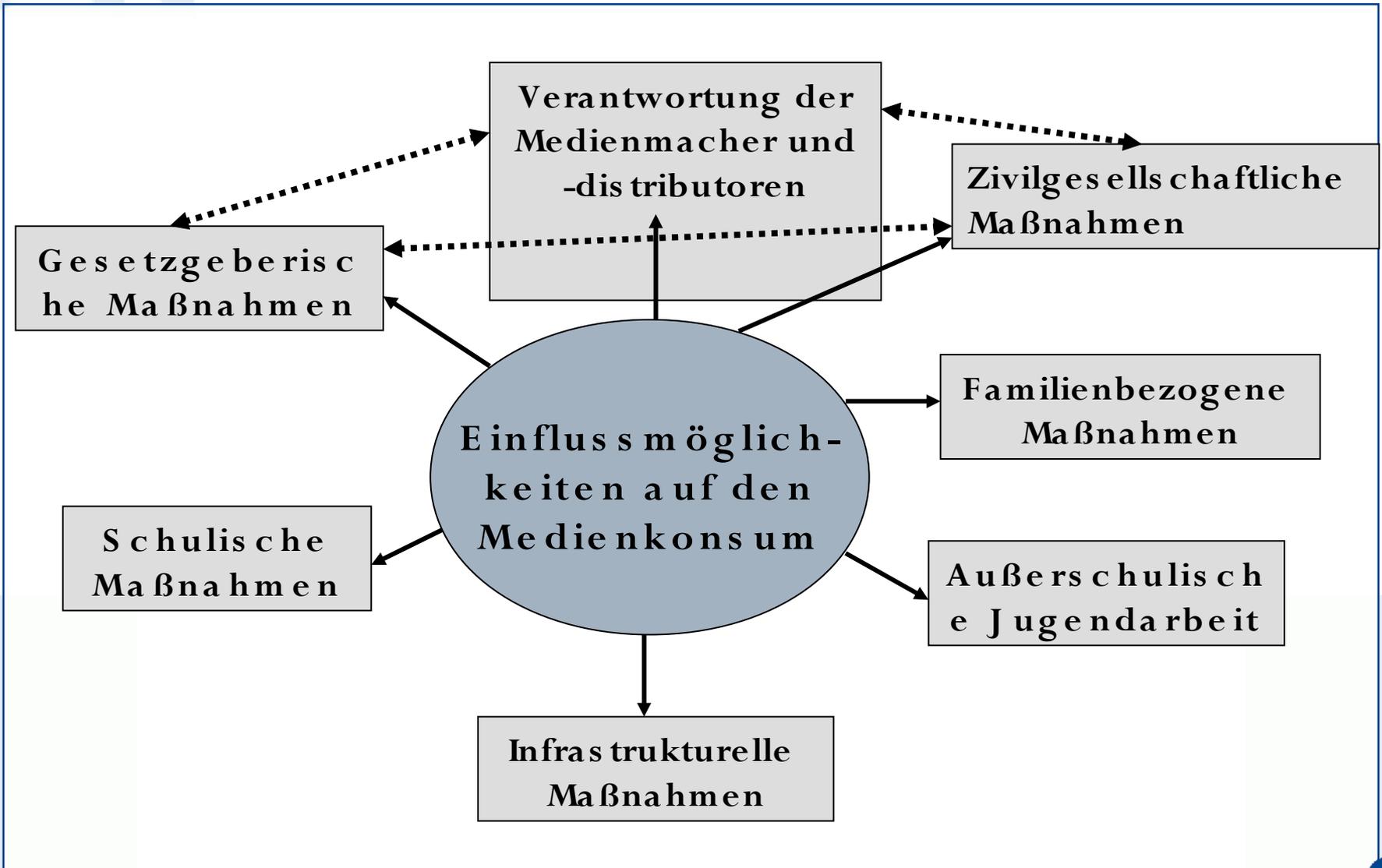
Antagonistische Effekte aggressiver und prosozialer Modelle



Gesellschaftlich problematisierte Folgen der Computer- und Internetnutzung



Präventions- und Interventionsideen



Maßnahmen des (Jugend-) medienschutzes

- Prinzip: **Schutz der Schwächeren!** → Sozialrecht, Verkehrsrecht, Entwicklungshilfe ... betrifft auch Kinder und Jugendliche!

- (1) Gesetzlicher Jugendmedienschutz

- (2) Technischer Jugendmedienschutz

- (3) Pädagogisch-psychologischer Jugendmedienschutz

Unterschiedliche Verbindlichkeit von Normen

- **Ralf Dahrendorf**
 - **Kann-Normen** (z.B. Mode, Geschmacksfragen ... *E-Mail Etiquette*)
 - **Soll-Normen** (Sitten, Gebräuche ... *Kolbsches Prinzip der Cyberethik* [Kolb, 2001], *Dekalog der Computer-Ethik* [Zelger, 1999])
 - **Muss-Normen** (Gesetze, Vorschriften ... *JuSchG, StGB*)

Gesetzlicher Jugendmedienschutz

- *Relevante Gesetzeswerke*: Grundgesetz, Strafgesetz, Jugendschutzgesetz, Jugendmedienschutz-Staatsvertrag
- *Staatliche Institutionen* (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), Kommission für Jugendmedienschutz (KJM), jugendschutz.net)
- *Selbstkontrolle der Medienwirtschaft*: Z.B. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK): Alterskennzeichen von Computerspielen, Ähnlich: PEGI – Pan European Game Information; FSK usw.
- *Europäische Institutionen*: Association of Internet Hotline Providers in Europe (INHOPE); International Network Against Cyber Hate (INACH); Youth Protection Round Table (YPRT).

Gesetzlicher Jugendmedienschutz

- *Weitere Regulierungsgremien im Medienbereich:*
Kinderkommission des Bundestages, Filmbewertungsstelle (FBW), Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland (KJF), Deutscher Werberat, Deutscher Presserat
- **Gegenstimmen aus der Gamer-Szene:** „*ich finde es nicht gut das die politika alle gegn gewalt spiele sind nur weil einer scheiße macht sind alle gamer gewalttätige menschen kan man dagegen nichts machen*“ (Quelle: <http://www.mediengewalt.de/gaestebuch.htm>)

Grundgesetz

- **Artikel 5 des GG [Freiheit der Meinung, Kunst und Wissenschaft]**
- (1) Jeder hat das Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten und sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert zu unterrichten.
 - Die Pressefreiheit und die Freiheit der Berichterstattung durch Rundfunk und Film werden gewährleistet. *Eine Zensur findet nicht statt.*
- (2) Diese Rechte finden ihre Schranken in den Vorschriften der allgemeinen Gesetze, den *gesetzlichen Bestimmungen zum Schutze der Jugend* und in dem Recht der persönlichen Ehre.

Begrifflichkeit von „Zensur“

- *Zensur* wird nach empirisch-semanticen Analysen als Gegenbegriff von „Freiheit“ und „Demokratie“ verstanden.
- Aber wesentliche Unterscheidung: *Vorzensur* vs. *Nachzensur*!
- Das GG untersagt Formen der Vorzensur, Publikationen dürfen aber im Nachhinein auf ihre Rechtskonformität überprüft werden.
- Lukesch, H. (1994). Kunstfreiheit - ein interdisziplinäres Problem. Beitrag der Psychologie. *Regensburger Universitätszeitung*, 19 (7), 18.

Beispiel (1) Rechtstatsachenforschung

- Gesetzliche Maßnahmen sind notwendig, aber nicht hinreichend. Kein Alleinstellungsmerkmal für den Medienbereich!
 - Trotz StVO fahren manche Menschen zu schnell.
 - Trotz StGB findet sich ein hohes Ausmaß an Delinquenz!

- *Möglichkeiten, Gesetze zu unterlaufen*, sind zahlreich:
 - Bezugsquellen aus dem Ausland,
 - Nicht-Beachtung der Alterslimite beim Kauf oder Ausleihen für Filme, Spiele etc.
 - Auch sog. *Erzieherprivileg*!
 - Kampf gegen die Medienindustrie, welche gerne an die Grenzen des gesetzlich Möglichen geht bzw. diese überschreitet!

Beispiel (2): Kritik an dem Verfahren der USK

- *Defizienz der Einstufungssysteme (USK, PEGI)!*
 - Höynck, T., Mößle, T., Kleimann, M. & Rehbein, F. (2007). Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK in der Kritik. In: O. Zimmermann & T. Geißler (Hrsg.), Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz (63-65). Berlin: Deutscher Kulturrat.

- **G. L. Huber & I. Huber:** *Die Position deutscher Ministerien zu Problemen des Schutzes der Jugend vor Kriegs- und Verbrechen spielen. Ergebnisse einer Umfrage.*
 - <http://www.mediengewalt.eu/downloads/Die%20Position%20deutscher%20M>

Kritik an dem Verfahren der USK – eine Umfrage bei 32 Ministerien?

- **Vollständigkeit der Begutachtung von Spielen**
- Bei Veranschlagung nur eines mittleren Zeitbedarfs von 30 Stunden pro Spiel fallen also jährlich für die vollständige Prüfung der Spiele 27.000 Teststunden an, für jeden der drei Spiel-Tester der USK mithin 9000 Stunden. Bei einer Regel-Arbeitszeit von 40 Wochenstunden müsste das Jahr für die drei Tester der USK also 225 Wochen haben. Ohne Rücksicht auf Arbeitszeitregelungen formuliert: Um das jährliche Testpensum zu bewältigen, müsste jeder Spiel-Tester täglich 24,7 (!) Stunden arbeiten. Es bleibt nur die Folgerung, dass die Angaben zur Gründlichkeit und Verantwortlichkeit der USK nicht zutreffend sind, da die Spiele offensichtlich nur in Auszügen bespielt und bewertet werden können. Dies würde der Bestimmung in §7, Ziff. 2, 3. Satz der Prüfverordnung der USK widersprechen, wonach "*die Natur des Mediums eine Beurteilung des Prüfgegenstands in seiner Gesamtheit*" erfordert.
- **Frage: Kann unter diesen Bedingungen das Prüfverfahren der USK sozial und politisch verantwortet werden?**

Technischer Jugendmedienschutz

- *Filtersysteme für das Internet*: Programme, die den Zugriff auf Inhalte aus dem Internet regulieren.
 - Keyword-blocking
 - Site-blocking (Negativlisten, die entweder vom Hersteller oder per Hand vom Benutzer erstellt bzw. ergänzt werden).
- *Ratingsysteme*: Anbieter einer Website oder eines Fernsehprogramms klassifizieren ihre Inhalte selbst nach den Kriterien Gewalt, Sex, Nacktheit und rohe Sprache.
 - Eines der bekanntesten Klassifizierungssysteme ist das ICRA oder RSACi. Moderne Browser können vom Benutzer so eingestellt werden, dass die Seiten, deren Label auf die von dem Nutzer konfigurierten problematischen Inhalte hinweisen, nicht angezeigt werden.
 - Bei Fernsehangeboten kann man zumindest die Einstufung sehen (z. B. Frankreich)

Pädagogisch-psychologischer Jugendschutz

- **Medien- und Internetkompetenz** (besser: *Medienbildung*) für
 - Jugendliche,
 - Pädagogen (Lehrkräfte, Kindergarten) und
 - Eltern.

- **Medienbildung** (z.B. in Bezug auf Computer und Internet) umfasst die drei Bereiche
 - Benutzung (technisch-funktionale Fähigkeit),
 - *Vers tändnis* (kognitiv-interpretative Leistung) und
 - *Beurteilung* (kognitiv-kritische Leistung).

- Diese Maßnahmen sind sowohl in der Schule als auch im Elternhaus zu leisten.

Zivilgesellschaftliche Maßnahmen (Institutionen) zur Ächtung von Mediengewalt und Mediensucht

- <http://www.aktionsbuenndnis-amoklaufwinnenden.de/>
- Aktionsbündnis Amoklauf Winneden
- <http://www.mediengewalt.eu/>
- Mediengewalt – Internationale Forschung und Beratung e.V.
- <http://www.aktiv-gegen-mediensucht.de/>
- Aktiv gegen Mediensucht
- <http://www.medienverantwortung.de/>
- Institut für Medienverantwortung
- <http://www.sozialwirksame-schule.de/>
- Sozialwirksame Schule

Durchsetzungsstrategien der Spieleindustrie

- Interesse der Computerspieleindustrie → höhere Bindung an Spiele zu erreichen und höherer Umsatz
 - *Besetzen von gesellschaftlich positiv bewerteten Begriffen* (z.B. Spiele“kultur“)
 - *„Anfüttern“ von Kindern* (Mädchen: Farmer- und „Pferdespiele“, Jungs: Sportspiele, Downhill racing) – *Medienpädagogik!*
 - *Erschließung neuer Zielgruppen* (Frauen, ältere Personen = Silver Gamer)
 - *Optimierung der Zugänglichkeit* zu den Spielen (z.B. Handhelds)
 - *Vermarktung über Internet* (Browserspiele, frei zugänglich, aber auf mittlere Sicht keineswegs kostenlos!)
 - *MyGames Tagung* über selbstproduzierte Multimediaprodukte an Schulen (MyGames am 22. November 2011 in Nürnberg, 6 Schulklassen)

Durchsetzungsstrategien der Spieleindustrie

- **Vereinharmung der Medien**
 - *Spielefreundliche Berichterstattung* (Spiegel, Focus ... teilweise auch SZ)
 - *Kritiklose Wiedergabe* scheinbarer wissenschaftlicher Resultate (z.B. Ferguson-Debatte über Metaanalysen zu Gewaltwirkungen)
 - *Hetzkampagnen* gegen missliebige Journalisten (Versuche massiver Beeinflussung der Medienanstalten [z.B. gegen Rainer Fromm nach einem kritischen Beitrag über Computerspiele im ZDF] bis hin zu Mordaufrufe gegen Christian Berg aus der Gamerszene)

Durchsetzungsstrategien der Spieleindustrie

- Erhöhtes Lobbying bei politischen Entscheidungsträgern
 - Umsätze, *Wachstumsmarkt* (nur begrenzt tragfähiges Argument)
 - „Raus aus der Schmutzdecke“ der Mörder- und Killerspiele – *Deutscher Computerspielpreis* als „Kulturgut“!
 - *Neuer Parlamentskreis Games* im Deutschen Bundestag: Tabea Rößner (Fraktion Bündnis 90/Die Grünen), Dr. Petra Sitte (Fraktion Die Linke), Manuel Höferlin (FDD-Fraktion), Thomas Jarzombek (CDU/CSU-Fraktion) und Lars Klingbeil (SPD-Fraktion)
- *E-Sport*, aber bislang nicht erfolgreich
- *Schnupperstundentage* im Deutschen Bundestag und in den Landesparlamenten

Durchsetzungsstrategien der Spieleindustrie

- *Schnupperspieltunden* im Bayerischen Landtag (Eberhard Sinner, medienpolitischer Sprecher der CSU, 2009; nicht gesagt wurde, welche Unternehmungen dahinter standen: 2k Games, Activision, Electronic Arts, Microsoft Deutschland, Nintendo of Europe, Rockstar Games, Sega Germany, SevenOne Intermedia, Sony Computer Entertainment Deutschland, Ubisoft Entertainment und United Soft Media auf Publisherseite, der Lizenzgeber Studio 100 Media sowie die bayerischen Entwickler Artificial Technology, Brainmonster, Chimera Entertainment, Handy Games, Mission Entertainment, Orbster, Reality Twist, Spinor und Vulcando Games).
- *JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis*, Organisation Parlamentarischer Spieleabende (MyGames am 6. März 2012, Schirmherr Franz Maget) Medienpädagogik!?

Was wiegt schwerer? Gewaltausregung oder Prosozialitätsstimulierung



Schlussgedanke: Was wiegt schwerer?



Das Geschäft der Aufklärung /
Erziehung / Beratung / Therapie
wird immer ein Geschäft des
Sisyphos bleiben, zwar nicht
sinnlos, aber ohne ein absehbares
Ende.

- Motto der Medienmacher: „Gewinne privatisieren,
Verluste sozialisieren!“
- Ist ja auch eine Norm, die auf einem Wert basiert –
allerdings nur auf einem ökonomischen (Eduard
Spranger).

**Ende –
End – Fin – Fine**

Kritik an dem Verfahren der USK – eine Umfrage bei 32 Ministerien?

- **Zusammensetzung der Begutachtungsgremien im Beurteilungsverfahren der USK**
- Die Tätigkeit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) wird durch einen Beirat kontrolliert, dessen Mitglieder laut Satzung die Breite gesellschaftlicher, politischer und wirtschaftlicher Verantwortung repräsentieren. Der Beirat bestellt derzeit knapp über 50 Gutachter. In der Abwicklung des vereinfachten oder des Regel-Prüfverfahrens wird jedoch nur eine kleine Auswahl von je drei bzw. fünf Gutachtern tätig. Anders als z.B. bei Filmbewertungen können die Gutachter selbst wegen des enormen Zeitaufwands die Spiele und ihre Wirkung nicht in ihrer Ganzheit erleben. Deshalb beauftragt die USK eigene Spiel-Tester damit, die Spiele für die Gutachter aufzubereiten und sie ihnen zu präsentieren. Gegenwärtig arbeiten insgesamt nur drei Spiel-Tester für die USK.
- *Frage*: **Ist die Reduktion des plural zusammengesetzten USK-Gremiums durch die Konzentration der eigentlichen Beurteilungstätigkeit auf so wenige Personen ein Problem?**

Beispiel (2): Kritik an dem Verfahren der USK – eine Umfrage bei 32 Ministerien?

- **Kennzeichnung der Gefährdung von Kindern und Jugendlichen durch elektronische Spiele**
- In vielen Ländern werden den Eltern nicht nur Altersempfehlungen für den Kauf von elektronischen Spielen gegeben, sondern mit Inhaltskennzeichnungen (z.B. Online-Spiel, Gewalt, vulgäre Sprache, Angstpotenzial des Spiels, Nackt- und Sexdarstellungen, Drogenkonsum, Diskriminierung, Glücksspiel, Suchtpotenzial) mehr Information darüber, womit ihre Kinder konfrontiert werden. Die aktuelle Liste der "Pan European Game Information" (PEGI) beispielsweise zählt über 300 Hersteller weltweit auf, die sich dieser Konvention zur Inhaltskennzeichnung angeschlossen haben. Interessanterweise fehlen darunter die Hersteller so umsatzstarker und bedenklicher Kriegs- und Verbrechen Spiele wie "Counter Strike", "Half Life" und "GTA IV".
- *Frage*: **Sollten auch in Deutschland für den Handel mit elektronischen Spielen Inhaltskennzeichnungen verbindlich vorgeschrieben werden?**

Kritik an dem Verfahren der USK – eine Umfrage bei 32 Ministerien?

- **Kriegs - und Verbrechen s p i e l e a l s K u l t u r g u t**
- Nach dem Schulmassaker in Winnenden forderten betroffene Eltern in einer Fernsehdiskussion einen der Befürworter von Kriegs- und Verbrechen s p i e l e n auf, er solle ihnen einen Grund nennen, warum derartige Medien auf dem Markt verfügbar sein müssen. Die Ergebnisse der Medienwirkungsforschung, Schulmassaker und die Diskussion um elektronische Spiele als Kulturgut verleihen dieser Frage besondere Brisanz.
- *Frage*: **S i n d K r i e g s - u n d V e r b r e c h e n s s p i e l e T e i l u n s e r e r K u l t u r, d e r g e g e n s t a a t l i c h e E i n g r i f f e g e s c h ü t z t w e r d e n m u s s ?**

E-Mail Etiquette

- Mailen Sie nur dann, wenn es der Sache dient - nicht nur so zum Spaß. Nachrichten wie "Hallo, hier bin ich" sind absolut überflüssig.
- Beteiligen Sie sich nicht an Serienbriefen! Rundmails z.B. zu Weihnachten sind eine Unart.
- E-Mailing hilft bei der raschen und formlosen Sachinformation. Streit trägt man persönlich aus, nicht per E-Mail.
- Die Betreffzeile sollte zutreffend, kurz und aussagekräftig sein.
- Blähen Sie Ihre Signatur nicht unnötig auf: sie sollte im Regelfall nicht länger als 5 Zeilen sein; sie braucht keine Informationen zu enthalten, die bereits an anderer Stelle in der E-Mail stehen; tolle Signaturen ("ASCII-Malereien") nutzen sich im Wiederholungsfall in ihrer Wirkung ohnehin stark ab; sie stellen eine unnötige Basislast dar.
- Wenn Sie eine Nachricht beantworten, zitieren Sie nur die Stellen ("quoten"), auf die Sie sich beziehen. Auch wenn es noch so bequem geht: Das komplette Wiederholen einer Nachricht ist unhöflich gegenüber dem Empfänger und aufwendig für das Netz.
- Usw.

The Ten Commandments of Computer Ethics (Zelger, 1999)

1. Du sollst nicht Deinen Computer benutzen, um anderen Schaden zuzufügen.
2. Du sollst nicht anderer Leute Arbeit am Computer behindern.
3. Du sollst nicht in anderer Leute Files stöbern.
4. Du sollst nicht den Computer zum Stehlen benutzen.
5. Du sollst nicht den Computer benutzen, um falsches Zeugnis abzulegen.
6. Du sollst nicht Software benutzen oder kopieren, für die Du nicht gezahlt hast.
7. Du sollst nicht anderer Leute Ressourcen ohne deren Erlaubnis verwenden.
8. Du sollst nicht anderer Leute geistig Werk als Deines ausgeben.
9. Du sollst über die sozialen Konsequenzen Deiner Programme nachdenken.
10. Du sollst den Computer so benutzen, dass Du Verantwortung und Respekt zeigst.

Kolbsches Prinzip der Cyberethik (Kolb, 2001)

- „Kein Internetnutzer soll bei sich selbst und bei anderen zu zerstören versuchen oder tatsächlich zerstören, was das Leben, die Lebensfreude und die notwendigen Lebensbedingungen bei sich und bei anderen fördern, verbessern oder lebenswert machen könnte.“

Gesetzliche Regelungswerke

- Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland (GG)
- Jugendschutzgesetz (JuSchG)
- Strafgesetzbuch (StGB)
- Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV)
- Staatsvertrag über Mediendienste (Mediendienste-Staatsvertrag)
- Gesetz zur Regelung der Rahmenbedingungen für Informations- und Kommunikationsdienste (Informations- und Kommunikationsdienste-Gesetz - IuKDG)
- Rundfunkstaatsvertrag (RStV)
- Europäische Fernsehrichtlinie

Staatliche und Selbstkontrollgremien im Medienbereich

- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)
- Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten (KJM)

- Freiwillige Automaten-Selbst-Kontrolle (ASK)
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
- Data-Control (DT)
- Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia - Diensteanbieter e.V. (FSM)
- Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK)
- Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF)

Weitere Regulierungsgremien im Medienbereich

- Kinderkommission des Bundestages
- Filmbewertungsstelle – FBW
- Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland (KJF)
- Deutscher Werberat
- Deutscher Presserat