



# Positionspapier „Medienkompetenz und Jugendschutz“

## Inhaltsverzeichnis

Präambel.....	2
1 Definitionen.....	3
1.1 Benennung des Themas: Medienkompetenz und Jugendschutz.....	3
1.2 Interaktive Unterhaltungssoftware als summarische Bezeichnung für alle PC- und Video-Spiele.....	3
2 Kernpunkte.....	3
3 Inhaltliche Ausführungen.....	3
3.1 Interaktive Unterhaltungssoftware als Kulturgut.....	3
3.2 Förderung der Medienkompetenz.....	4
3.3 Rahmenbedingungen für kommerziellen Vertrieb von interaktiver Unterhaltungssoftware.....	5
3.4 Keine weitere Kriminalisierung von Mediennutzung.....	6
Einzelnachweise.....	7



## Präambel

Dieses Positionspapier versucht das Thema Medienkompetenz und Jugendschutz zu diskutieren ohne sich in polemischen Aussagen zu verlieren, was so häufig geschieht, wenn das Thema Gewalt in Medien angesprochen wird. Politische Positionen sollten mit kühlem Kopf vertreten werden und wenn möglich auf wissenschaftlicher Erkenntnis fussen. Der Sache ist wenig gedient, wenn aus Empörung, Unverständnis und Missfallen politische Handlungen entstehen. Gerade der Jugendschutz ist von politischen Aktivitäten dieser Art stark betroffen, da Kinder und Jugendliche ein hoch emotionales Thema sind. Gerade ihre Schutzbedürftigkeit macht sie ideal für politische Profilierung, denn wer kann ernsthafte etwas gegen die Absicht einwenden, Kinder und Jugendliche schützen zu wollen. Um sie gut schützen zu können, muss man nicht nur wissen, was gut und was schlecht für sie ist, sondern man muss sie auch verstehen. Was Kinder und Jugendliche beschäftigt, wie sie sich ausdrücken und wie sie die Welt wahrnehmen ist nur zu verstehen, die entsprechende Medienkompetenz vorhanden ist.

Medienkompetenz ist die Fähigkeit aller Akteure einer Gesellschaft mit dem kollektiven Austausch von Information umgehen zu können. Alle Menschen benötigen Medienkompetenz, um sich gegenseitig verstehen zu können. Denn am Meisten nehmen sich Menschen nicht von Angesicht zu Angesicht wahr, sondern sie nehmen sich immer mehr durch Medien wahr, was eine Folge des technologischen Wandels ist.

Nun sind nicht alle Informationen für alle Menschen geeignet. Damit ist nicht gemeint, dass Informationen vor gewissen Menschen geheim gehalten werden müssen, sondern dass es Medienkompetenz bedarf mit gewissen Informationen umgehen zu können. Kinder und Jugendliche sind davon besonders betroffen, weswegen es einen Jugendschutz im Bereich der Medien gibt. Kinder und Jugendliche sollen nicht Informationen ausgesetzt werden, die sie nicht verarbeiten können. Viel mehr soll die Medienkompetenz bei ihnen derart gefördert werden, dass sie im Erwachsenenalter dazu befähigt sind und aus dieser Perspektive nun individuell beurteilen können, was für Kinder und Jugendliche geeignet ist.

Für dieses Positionspapier ist es zunächst sinnvoll Begriffe zu definieren, wie den neuen Titel Medienkompetenz und Jugendschutz. Dann werden die Kernpunkte dargelegt und im anschliessenden inhaltlichen Teil ausführlich erklärt.



## 1 Definitionen

### 1.1 Benennung des Themas: Medienkompetenz und Jugendschutz

Der bisherige Titel 'Mediale Gewalt und Jugendschutz' setzt den Fokus direkt auf das Thema Gewalt in Medien, während wir doch das Thema breiter fassen wollen, und es eben nicht nur auf die Gewaltfrage reduzieren möchten. Gewalt in Medien ist nur ein Aspekt, zentral ist viel mehr die Reflexion über alle Aspekte medialer Darstellung und Interaktion: Sucht, Kommerzialisierung, Gewalt, kultureller Ausdruck, sportliche Kompetenz etc. Mit allen Aspekten eigenverantwortlich umgehen zu können, ist Medienkompetenz. Eine gesellschaftliche Schutzfunktion für Menschen, die noch nicht die Fähigkeit zu einem eigenverantwortlichen Umgang mit bestimmten Medienaspekten haben (Kinder und Jugendliche), muss das Thema Medienkompetenz ergänzen. Jugendschutz soll aber immer der Herausbildung von Medienkompetenz dienen, indem es eine altersgerechte Auseinandersetzung mit Medien bewirkt. Metaphorisch ausgedrückt sollen Kinder und Jugendliche in jenes Schwimmbaden, dass sie herausfordert, aber nicht überfordert.

### 1.2 Interaktive Unterhaltungssoftware als summarische Bezeichnung für alle PC- und Video-Spiele

Wenn wir von PC- oder Video-Spielen sprechen, dann meinen wir das Kulturgut, aber untergraben diesen Aspekt, wenn wir es als 'Spiele' bezeichnen. Es wird dann nicht als ernsthafte Angelegenheit wahrgenommen. Selbst die Software-Branche bezeichnet sie deshalb in ihrem Sprachcode als Interaktive Unterhaltungssoftware.

## 2 Kernpunkte

1. Anerkennung von interaktiver Unterhaltungssoftware als Kulturgut
2. Förderung der Medienkompetenz
3. Rahmenbedingungen für kommerziellen Vertrieb von interaktiver Unterhaltungssoftware (Medieninhalten)
4. Keine Kriminalisierung der Nutzung von Medieninhalten über die bestehenden Gesetze hinaus.

## 3 Inhaltliche Ausführungen

### 3.1 Interaktive Unterhaltungssoftware als Kulturgut

Kulturgut ist alle bewahrenswerte menschliche Schöpfung oder Tätigkeit. Weil es Träger kultureller Identität ist, wird es örtlich und zeitlich verschieden interpretiert. Was an einem Ort oder zu einer Zeit als Kulturgut angesehen wird, muss es anderswo nicht sein. Was also Kulturgut im konkreten Fall ist, muss ausgehandelt werden. Es geht also um die Frage, was ist es Wert bewahrt zu werden.



Interaktive Unterhaltungssoftware ist nicht nur eine Handelsware, sondern sie ist eine kulturelle Schöpfung, die es zu bewahren gilt, unabhängig welchen finanziellen Wert es im konkreten Fall hat. Es nimmt dabei eine hybride Position zwischen zwei klassischen Kulturgüterklassen ein: Kunst und Sport. Interaktive Unterhaltungssoftware ist ein klein wenig Kunst und ein klein wenig Sport. Dass es einen künstlerischen Anspruch hat, drückt sich im Versuch der Ästhetisierung aus, jedoch fehlt zur Kunst die Bedeutung über die eigene Sache hinaus. Kunst, wenn man so will, versucht immer mehr zu sagen, als sie fähig ist. Sie weist über sich hinaus. Interaktive Unterhaltungssoftware tut dies in der Regel nicht, dafür hat sie Anteile des Sports. Es ist eine Herausforderung an sich selber oder an andere. Kompetitive Elemente sind typisch für interaktiver Unterhaltungssoftware.

Es gibt viele Objekte menschlicher Schöpfung oder Tätigkeit, die es lohnt zu bewahren. In unserer westlich-abendländischen Kultur sind wir sehr grosszügig darin etwas als bewahrenswert zu betrachten. Werke der bildenden Kunst, Literatur, Architektur sind offensichtliche Beispiele der Hochkultur, jedoch gibt es auch viele Objekte der Alltagskultur, wie das Design von Möbeln, der Volkskultur, wie traditionelle Kartoffelsorten, der Industriekultur, wie alte Dampfmaschinen, und vieles mehr das sich zu bewahren lohnt. Der Wert dieser Objekte geht über ihren Nutzen und materiellen Wert hinaus, weil sie Zeugnis einer kulturellen Identität sind. Fussball als Sportart hat einen kulturellen Wert, weil es mehr ist als nur Spass und Unterhaltung. Mit seinen positiven wie negativen Facetten ist es Teil der Identität vieler Menschen. Und genau das gleiche gilt für interaktive Unterhaltungssoftware, weil es Teil der Alltagskultur vieler Menschen ist.

Die Anerkennung von interaktiver Unterhaltungssoftware als Kulturgut hat weitreichende Konsequenzen. Es wird zu einem bewahrenswertem Gut.

### 3.2 Förderung der Medienkompetenz

Medienkompetenz betrifft nicht nur Kinder und Jugendliche, sondern ebenso Eltern, Lehrer, Betreuer und alle anderen gesellschaftlichen Akteure. Die Verwendung und das Verstehen von Medien muss gelernt werden, denn Medien sind immer auch Ausdruck einer sich wandelnden kulturellen Identität. Film, Zeitung, Radio, Buch, Online, Fernsehen, Theater etc. drücken immer auch einen sich ändernden Zeitgeist aus. Das unangefochtene Kulturmedium unserer Zeit, das Buch, spielt in der Schule berechtigter Weise eine zentrale Rolle. Schülerinnen und Schüler lernen zunächst das Medium Buch zu verstehen, indem sie lesen lernen und auch den Inhalt zu verstehen lernen. Die Interpretation klassischer Werke hilft dann jene Epoche und Kultur zu verstehen, aus der sie stammen. In der gleichen Weise ist das Verstehen lernen von Medien die Voraussetzung für den Austausch zwischen gesellschaftlichen Gruppen, die unterschiedliche Medien nutzen. Kulturpessimisten sehen mit dem Niedergang des Kulturgutes Buch als zentrales Medium auch einen Niedergang des gesellschaftlichen Austausches. Jedoch muss den Pessimisten vorgeworfen werden, dass sie die aufkommenden neuen Medien nicht zu verstehen gelernt haben, denn das ist Notwendig um deren Vielfalt und Kreativität zu sehen. Ganz im Sinne von Rieplsches Gesetz [1] werden klassische Medien nicht durch neue verdrängt und verschwinden, sondern sie werden ergänzt und verändern sich.



Medienkompetenz ist die Voraussetzung des gegenseitigen gesellschaftlichen Verstehens. Wenn sich die Medien, die Mediengewohnheiten oder die Mediennutzung ändert, sei es ein gesellschaftlicher oder technologischer Wandel, dann birgt es immer die Gefahr, dass sich gesellschaftliche Gruppen nicht mehr verstehen. Generationenkonflikte können auch unter diesem Aspekt betrachtet werden. Je unterschiedlicher die Mediennutzung verschiedener Generationen, desto schwieriger der Austausch. Das Lernen von Medienkompetenz ist damit ein andauernder Prozess, da ein Wandel der Mediennutzung nicht wegzudiskutieren ist. Alle Akteure der Gesellschaft sind gefordert ihren Teil zum Austausch und damit zum Erhalt unserer Gesellschaft beizutragen. Schliesslich darf das Verstehen-lernen des anderen keine einseitige Angelegenheit sein.

### 3.3 Rahmenbedingungen für kommerziellen Vertrieb von interaktiver Unterhaltungssoftware

Dass eine Regulierung der Mediennutzung notwendig ist, kann vernünftigerweise nicht bestritten. Es gibt interaktive Unterhaltungssoftware, die gehört nicht in Kinder Hände. Jedoch rechtfertigt das nicht ein generelles Verbot von solcher Software. Auch ein Abgabeverbot von interaktiver Unterhaltungssoftware, die gewisse Kriterien der Jugendgefährdung erfüllt, an Kinder und Jugendliche ist nicht zielführend, weil es die Autonomie der Eltern in ihrer Erziehungsfreiheit einschränkt. Viel sinnvoller als die Eltern zu kriminalisieren, wenn sie ihren Kindern Software geben, die gesellschaftlich als unpassend angesehen wird, ist es die Entscheidungsautonomie der Eltern zu stärken. Eltern sehen sich einer Software-Industrie gegenüber, die gewaltige Summen in Werbung und Vertrieb investiert, um ganz geschickt auch die kleinsten Kunden zu ködern. Kinder und Jugendliche sind dank einer ganzen Vermarktungskette weit besser über interaktive Unterhaltungssoftware informiert als ihre Eltern und wissen das auch geschickt einzusetzen. Die Software-Industrie nutzt dies sehr bewusst aus. Die Erziehungsautonomie der Eltern wird gestärkt, wenn der kommerzielle Vertrieb von interaktiver Unterhaltungssoftware reguliert wird.

Die Unterscheidung von kommerziellem und nicht-kommerziellem Vertrieb von interaktiver Unterhaltungssoftware hat den Vorteil, dass Regelungen für die Vertriebs- und Vermarktungsketten der Software-Industrie aufgestellt werden können, ohne dass in die Erziehungsautonomie der Eltern eingegriffen wird. In der Schweiz gibt es bereits eine Institution, auf die aufgebaut werden könnte: Code of Conduct zum Jugendschutz der Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA)[2]. Dieser Code of Conduct könnte mit weitergehenden Auflagen, wie Werbe- und Vermarktungsregulierungen, für branchenverbindlich erklärt werden. Vereinfacht gesagt, betrifft die Regulierung dann nur die Bewerbung und den Verkauf von Software. Der Code of Conduct schreibt die Zertifizierung von interaktiver Unterhaltungssoftware durch das Pan European Game Information System (PEGI) vor, und untersagt den Verkauf an Kinder und Jugendliche, die das empfohlene Alter noch nicht erreicht haben.

Die Eltern werden nicht kriminalisiert, im Gegenteil ihre Entscheidungsautonomie wird gestärkt, da die Software-Industrie zu einer strengeren Einhaltung von Branchenregeln gezwungen ist und Software nicht mehr ohne Wissen der Eltern an Kinder und Jugendliche unterhalb des empfohlenen Alters verkaufen darf. Die Eltern können aber weiterhin individuell entscheiden interaktive Unterhaltungssoftware doch zu kaufen. Wer Software nicht-kommerziell vertreibt oder weitergibt, ist von den Branchenregeln nicht betroffen. Den Eltern



wird also nicht jegliche Verantwortung über den Medienkonsum ihrer Kinder abgenommen, sie müssen also weiterhin ein wachsames Auge für den Medienkonsum ihrer Kinder haben.

Frei und Open Source Software (FOSS) wird von einer Regulierung des Branchenabkommens nicht betroffen als diese Software nicht kommerziell vertrieben wird. Sollte es jedoch kommerzielle Anbieter von FOSS geben, dann gelten die Regelungen auch für sie. Der Status von Open Source alleine ist kein Freibrief sich einer Regulierung zu entziehen. Jedoch darf es nicht dazu führen, dass die kommerzielle Entwicklung von FOSS übermässig erschwert oder gar verhindert wird. Im Rahmen einer Kulturförderung von interaktiver Unterhaltungssoftware sollten besonders FOSS unterstützt werden, damit sie eine Zertifizierung durch PEGI erhalten können.

### 3.4 Keine weitere Kriminalisierung von Mediennutzung

Die Möglichkeit zur individuellen und freien Nutzung von Medien ist essenziell für das Funktionieren der Meinungsfreiheit, denn es geht nicht nur um eine Meinungsäusserungsfreiheit, sondern ebenso um eine Rezeptionsfreiheit. Frei zu sein etwas sagen zu können, nützt nichts, wenn es niemand hören darf. Dass aber Meinungsfreiheit nicht unbeschränkt sein kann, ist unbestritten. Die gegenwärtige Gesetzgebung leistet dieser Notwendigkeit in Form von Verboten eindringlicher Gewaltdarstellungen [3], kinderpornographischem Material [4], rassistischer Äusserungen [5], Beleidigung zwischenstaatlicher Organisationen [6] etc. Rechnung. Die Begehrlichkeit darüber hinaus Mediennutzung zu kriminalisieren ist ein populistischer Ruf nach Law and Order. Verwechselt werden Ursache und Wirkung, eine Straftat oder gesellschaftlich unerwünschte Handlung mit der Abbildung derselben. Ein generelles Verbot Straftaten oder gesellschaftlich unerwünschte Handlungen darzustellen, macht diese zwar unsichtbar, bringt sie aber nicht zu verschwinden. Solche Forderungen finden bei weiten Teilen der Gesellschaft Zustimmung, sind jedoch kein rechtliches sondern vielmehr ein ästhetisches Bedürfnis. Gesetzte dürfen sich nicht nach ästhetischen Ressentiments richten.



## Einzelnachweise

1. Riepl, Wolfgang: Das Nachrichtenwesen des Altertums mit besonderer Rücksicht auf die Römer. Leipzig: Teubner, 1913.
2. SIEA / PEGI Code of Conduct zum Jugendschutz
3. Art. 135 StGB
4. Art. 197 StGB
5. Art. 261bis StGB
6. Art. 297 StGB

