

Gutachterliche Äußerung  
zur beantragten Indizierung der Modellbauzeitschriften:  
**»Gorkamorka, Wüstenwühlaz,  
White Dwarf, Games Workshop,  
Kodex Orks«**

von Univ.-Prof. Dr. Martin K.W. Schweer  
Hochschule Vechta

1. Erläuterung des vorliegenden Indizierungsantrags

Die Indizierung wurde mit Schreiben vom 22.02.2000 an die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften vom Jugendamt Gummersbach beantragt. Dem Antrag lagen fünf Modellbauzeitschriften bei. Dabei handelte es sich um die Zeitschriften GORKAMORKA, WUSTENWÜHLAZ, WHITE DWARF, GAMES WORKSHOP und KODEX ORKS. Anbieter dieser Modellzeitschriften ist die

Games Workshop Deutschland Ltd.  
Unit 1, Glaisdale Point  
Bilborough, Nottingham  
NG8 4 GF, England

Der Antragsteller weist in seinem Schreiben darauf hin, dass diese Zeitschriften von Erziehungsberechtigten in Spielwarenfachgeschäften erworben und ihm überlassen worden sind.

Aus Sicht des Antragstellers sind die zur Indizierung beantragten Modellbauzeitschriften extrem gewaltverherrlichend und üben auf Kinder und Jugendliche einen sozial-ethisch desorientierenden Einfluss aus; insofern wird Bezug genommen auf die rechtlichen Rahmenbedingungen, die sich aus dem Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS) ergeben.

Als Beleg für seine Annahme verweist der Antragsteller auf verschiedene Passagen in den Modellbauzeitschriften, ferner wird von ihm explizit auf die seines Erachtens stark verfälschte und verrohende Sprache aufmerksam gemacht.

Einige Beispiele seien an dieser Stelle zur Verdeutlichung angefügt. So ist in dem Heft "Gorkamorka", "Da Regelz", auf Seite 48 zu lesen:

*"Da Orks ganz außerordentlich zäh sind, lassen sie die meisten Dinge völlig unbeeindruckt. Sie regen sich nicht besonders darüber auf, von rasenden Buggyz geworfen zu werden, angeschossen zu werden oder mitanzusehen, wie ihre Kumpelz in die Luft fliegen. Etwas anderes als totale Begeisterung für Gefahr und Gewalt zu zeigen, ist gleichbedeutend mit dem Verhalten eines Grotz oder, schlimmer noch, eines Wühlnoz- und somit komplett abzulehnen."*

(Die kursiv gedruckte Textpassage wurde vom Antragsteller hervorgehoben)

Ferner wird in dem Heft "Gorkamorka", "Amerez Buch" auf die sogenannte Schädelumbau Tabelle hingewiesen (S. 82):

*"... Schnappasquig: Schnappasquigs sind absolut böseartig. Sie sind Einzelgänger, die alles angreifen, das sich ihnen nähert, einschließlich Orks! Sie sind schwer zu zähmen, dann aber äußerst treu. Sie verteidigen ihren Meister bis zum Ende. Ein Kämpfer mit einem Schnappasquig als Hirn unterliegt den Regeln für Haß gegenüber allen gegnerischen Mobz ..." (Hervorhebung im Heft)*

Schließlich findet sich in dem Heft "Wüstenwühlaz" auf S. 88:

*"Knochensäge: Bähnd Dok Dreggutz besitzt eine große Säge zum Amputieren von Gliedmaßen bei Operationen. Manchmal setzt Dreggutz sie auch im Kampf ein, wo er Arme und Beine abhackt, Schädel durchsägt und generell eine Menge Schaden anrichtet. Die Knochensäge wird wie ein Spalta behandelt, außer dass ein Modell, das mit einer Knochensäge weggemoscht wurde, nach dem Gefecht zweimal auf der Tabelle für Schwere Verletzungen würfeln muß, wobei das niedrigere Ergebnis zählt..." (Hervorhebung im Heft)*

Vor dem Hintergrund der Ziele und Funktionen des juristischen Jugendmedienschutzes einerseits und angesichts vorliegender empirischer Befunde zur Medienwirkungsforschung andererseits, insbesondere zum Aspekt der Wirkung fiktionaler Gewaltdarstellungen auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen, wird im Folgenden der Frage nachgegangen, ob aus pädagogisch-psychologischer Sicht eine Indizierung der vorliegenden Modellbauzeitschriften zu empfehlen ist.

Wir weisen bereits im Vorwege darauf hin, dass nachdrücklich empfohlen wird, dem Antrag auf Indizierung nicht zu folgen. Diese gutachterliche Empfehlung stützt sich vor allem auf die Analyse vier verschiedener Fragen:

- 1) Welche Rolle spielen die vorliegenden Modellbauzeitschriften in der Jugendkultur?
- 2) Welche Zielgruppe soll unter den Jugendlichen mit den Modellbauzeitschriften erreicht werden?
- 3) Welchen Sinn haben die sprachlichen Verfremdungen in den Modellbauzeitschriften?
- 4) Welche möglicherweise jugendgefährdende Inhalte weisen die Modellbauzeitschriften auf?

Wenn darüber befunden wird, inwieweit die hier vorliegenden Modellbauzeitschriften indizierungswürdig sind, muss man sich vor Augen führen, dass hinsichtlich der Wirkung von gewaltverherrlichenden Comics eindeutig wissenschaftlicher Nachholbedarf herrscht. In der Vergangenheit dominierten Untersuchungen die Forschungslandschaft, die sich schwerpunktmäßig mit der Wirkung von Gewalt im Medium "Fernsehen" befassten (s. u.a. Groebel, 1994).

## 2. Gründe für eine Indizierung bei Gewaltdarstellungen

*"Nach gängiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sind Gewaltdarstellungen dann jugendgefährdend, wenn Gewalt im großen Stil und in epischer Breite geschildert wird, wenn sie als vorrangiges Konfliktlösungsmittel propagiert wird, wenn die Anwendung von Gewalt im Namen des Gesetzes oder im Dienste einer angeblich guten Sache als selbstverständlich und üblich dargestellt wird. Gleiches gilt, wenn Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert geschildert werden"* (Schneider, 1996, S.179).

Eine Indizierung wird auch ausgesprochen, wenn eine Verharmlosung oder Verherrlichung des Krieges zu konstatieren ist (Entscheidung Nr. 714 der BPJS v. 06.05.1960).

Schriften können darüber hinaus dann indiziert werden, wenn sie

- die Menschenwürde verletzen,
- den Nationalsozialismus verherrlichen bzw. verharmlosen oder
- Drogenkonsum verherrlichen bzw. verharmlosen.

## 3. Kinder- und Jugendschutz im Spektrum medialer Gewaltdarstellungen

Schon seit geraumer Zeit beklagen staatliche Institutionen und breite Teile der Öffentlichkeit die wachsende Gewaltbereitschaft in unserer Gesellschaft, insbesondere bei der jüngeren Generation. Als Hauptverantwortliche für diese negative Entwicklung werden die Medien gesehen, insbesondere das Fernsehen. Den Verantwortlichen wird vorgeworfen, durch die Verbreitung von gewalttätigen Medieninhalten Kinder und Jugendliche nicht nur sittlich zu gefährden, sondern auch zu Gewalthandlungen zu animieren. So ist beispielsweise bereits in der Zeitschrift Quick (Nr. 24 vom 10. Juni 1982) zu lesen: *"Fernsehen als Vorbild für Verbrechen. Eine neue amerikanische Studie hat auch Gültigkeit für unser TV-Programm. Sie warnt vor Gewalt und Brutalität auf dem Bildschirm."* Und die NOZ vom 07. Februar 1992 notiert: *"Pausenlos Gewalt: Jede Woche 500 Morde im Fernsehen."*

Unter diesen Umständen ist es mehr als

verständlich, dass die Rufe nach einem Verbot von Medieninhalten, die als gewaltverherrlichend oder -verharmlosend bzw. diskriminierend und sozial-ethisch desorientierend wahrgenommen werden, immer lauter werden.

In diesem Zusammenhang werden Kinder und Jugendliche in der Regel als passive Konsumenten begriffen, welche den Mediendarstellungen quasi wehrlos ausgeliefert sind. Im deutlichen Gegensatz zu dieser Annahme stehen jedoch Untersuchungen, welche auch die Medienrezeption von Kindern und Jugendlichen als aktives soziales Handeln begreifen (s. Burkert, 1980) - aufgrund einer permanenten Informationsüberflutung lernen Kinder und Jugendliche relativ schnell, selektiv der Überproduktion im Medienbereich zu begegnen. Hinzu kommt, dass gleichermaßen aus entwicklungspsychologischer, pädagogischer und auch soziologischer Betrachtung die Grenzen des Jugendlalters zunehmend schwimmend werden; so weist beispielsweise Knoll (1999, S. 23) darauf hin, *"dass Jugendliche im Alter von 16 Jahren in manchen Bereichen Kompetenzen besitzen, die sie auch Erwachsenen gegenüber überlegen machen"*.

Die Befürchtung, in Comic-Form dargestellte Gewalt begünstige beim Rezipienten gewalttätiges Verhalten, ist nichts Neues. So war bei spielsweise Wertham (1954) der Auffassung, dass die von ihm analysierten Comics wesentlich zu den damaligen Rassenunruhen in New York beigetragen hätten. Welche Folgen eine solche wissenschaftliche Untersuchung haben kann, zeigt sich darin, dass diese "Befunde" mit dazu beigetragen haben, dass in der Bundesrepublik die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften ins Leben gerufen wurde, obwohl der von Wertham hergestellte Zusammenhang in der propagierten Kausalität keineswegs haltbar ist.

Charlton et al. (1979) konnten beispielsweise im Rahmen eines Experimentes mit Heimkindern im Alter von 7-16 Jahren empirisch belegen, dass die sozial kompetenteren Leser im Vergleich zu den weniger kompetenten Kindern und Jugendlichen zwar das aggressive Verhalten einer Comic-Lektüre besser verstanden und begründen konnten, auf der anderen Seite jedoch die erstgenannte Gruppe eher aggressive Phantasien ausprägten. Dies begründete die Forschergruppe mit den unterschiedlichen kognitiven Entwicklungsniveaus innerhalb der Untersuchungsgruppe (zur kognitiven Entwicklung im Kindes- und Jugendalter s. u.a. Miller, 1993).

Bei der Entscheidung über die Indizierung von jugendgefährdenden Schriften muss in hohem Maße Berücksichtigung finden, dass mit einem solchen Schritt elementare bürgerliche Rechte tangiert werden - auf der einen Seite das Recht auf Informationsfreiheit, ferner das Recht der freien Meinungsäußerung und schließlich das Recht der Kunstfreiheit. Wir verweisen in diesem Zusammenhang auf Artikel 5 des Grundgesetzes.

Auf der anderen Seite steht der *"Schutz der Seele des Kindes. Hier wird Artikel 2 des Grundgesetzes berührt, welcher das Recht auf freie Entfaltung der Persönlichkeit garantiert. Da aber die Seele bzw. die Psyche etwas Abstraktes und nicht direkt Erkennbares ist, haben schon immer vermeintliche Einflüsse darauf den Kinder- und Jugendschutz bestimmt"* (Aufenanger, 1999, S. 4). Vor dem Hintergrund

der Bedeutung der Meinungs- und Informationsfreiheit sind jedoch die Eingriffsmöglichkeiten des Staates begrenzt (Bundesministerium des Inneren, 1996).

Hinzu kommt, dass Gewalt in ihren unterschiedlichsten Ausprägungen ein äußerst vielschichtiges, soziokulturell geprägtes Phänomen darstellt. Dies impliziert, dass sich schon die Definition des Gewaltbegriffes äußerst schwierig gestaltet. So lässt sich zwischen physischer, psychischer und struktureller Gewalt unterscheiden.

Unter physischer Gewalt werden jegliche Formen physischer Verletzung bzw. physischen Zwangs subsumiert. Ziel ist die Schädigung von Personen und Sachen. Hierunter fällt auch die Androhung von Verletzung und Zwang. Diese Form von Gewalt wird als "direkte Gewalt" bezeichnet. Unter struktureller Gewalt versteht man dagegen *"alle jene gesellschaftlichen Strukturen und Bedingungen, die die Menschen so beeinflussen, dass ihre aktuelle somatische, d. h. körperliche und geistige Verwirklichung geringer ist als ihre potentielle Verwirklichung"* (Peuckert, 1995, S.104). Ist der Begriff der physischen Gewalt noch fassbar, gelingt dies bei der psychischen Gewalt nur sehr schwer. Beispielsweise kann eine soziale Handlung (bzw. ihre mediale Darstellung) von dem einen Akteur als gewalttätiges Handeln wahrgenommen werden, von einem anderen jedoch nicht.

So lassen auch die Daten der Polizeilichen Kriminalstatistik bzw. verschiedener wissenschaftlicher Untersuchungen durchaus den Schluss zu, dass die Gewalt in unserer Gesellschaft zugenommen hat, auf der anderen Seite hat sich im Zuge des gesellschaftlichen Wertewandels und der damit verbundenen moralischen Überhöhung bzw. Sensibilisierung für gewalttätiges Verhalten (Grossmann, 1997, S. 40) sowie des Verlustes sozialer Räume, in denen Gewalt legitimiert und straffrei ausgeführt werden kann (Dubet, 1997), unsere Wahrnehmung verändert. Dies hat eine höhere Kontrollintensität zur Folge, die ihren Niederschlag in entsprechenden offiziellen Statistiken findet.

Auch hat sich der Definitionsrahmen, was denn alles unter dem Gewaltbegriff zu fassen ist, in den letzten Jahren erheblich erweitert. Darüber hinaus muss betont werden, dass Jugendgewalt kein typisches Phänomen der heutigen Zeit ist, sondern, betrachtet man die Geschichte, ein eher "normales" soziale Phänomen darstellt.

Von Bedeutung ist ebenfalls der von Aufenanger angesprochene sozio-kulturelle Aspekt des Gewaltphänomens. Gewalttätiges Handeln als per se dysfunktionales oder sinnloses soziales Handeln zu interpretieren, würde an der gesellschaftlichen Realität vorbeigehen. So zeigen die Ethnologen Findeisen & Kersten (1999) in ihrem Buch "Der Kick und die Ehre" auf, dass Gewaltakte von Jugendlichen häufig dazu dienen, ein kulturell geprägtes Männlichkeitsideal zu erfüllen. Ferner ist in Betracht zu ziehen, dass die Faszination für Gewalt sich quer durch die Menschheitsgeschichte zieht, somit kein Produkt der Moderne darstellt. Und schließlich ist durchaus denkbar, dass mediale Gewalt nicht zwangsläufig zu einer Brutalisierung der Gesellschaft beiträgt, sondern sich in den Medien lediglich die gesellschaftliche Realität widerspiegelt (Rathmayr, 1996).

#### 4. Der Beitrag der Medienwirkungsforschung

Geht es um die Indizierung jugendgefährdender Schriften, lassen sich zwei grundlegende Argumentationsstränge voneinander unterscheiden:

1. Empirische Studien, die negative Einflüsse der Medien nachweisen wollen, u.a.
  - a) auf der makrosoziologischen Ebene (Anomie),
  - b) auf der mikrosoziologischen Ebene (Anomia) und
  - c) auf der interkulturellen Ebene.
2. Die medienethische Position, *"die in der Darstellung von Gewalt und Pornographie - um nur zwei der relevanten Gegenstände des Kinder- und Jugendschutzes zu nennen - soziale Desorientierung und ein Weltbild sehen, in dem Gewalt und instrumentalisierte Lust eine bedeutende Rolle spielen"* (Aufenanger, 1999, S. 4).

Verfolgt man die Diskussion um den Einfluss der Medien auf das Gewaltverhalten von sozialen Akteuren, lassen sich ebenfalls zwei Positionen unterscheiden:

1. Das "Verteufelungsparadigma". Hierbei wird der negative Einfluss der Medien betont und ihnen ein wesentlicher schädigender Einfluss auf die (Gewalt-)Kriminalität in unserer Gesellschaft zugeschrieben. Diese Position wird vornehmlich von Pädagogen und Eltern vertreten, deren Einstellungen primär durch ihre Alltagserfahrungen geprägt sind.
2. Das "Verharmlosungsparadigma". Diese Position wird in erster Linie von Wissenschaftlern vertreten, die in ihren Studien keinen negativen Einfluss der Medien auf das Gewaltverhalten der Rezipienten empirisch belegen konnten.

Spricht man über die Wirkung von Gewaltdarstellungen in den Medien, muss auch die interkulturelle Komponente Beachtung finden. Nicht nur das Medium Fernsehen, insbesondere auch zunehmend die sogenannten neuen Informations- und Kommunikationstechnologien (und hier vor allem das Internet) sind heutzutage auf dem Globus allgegenwärtig. Die Präsentation von Gewaltdarstellungen, betrachtet man die intervenierenden Variablen Globalisierung der Medienmärkte einerseits sowie die Vorherrschaft multinationaler Medienunternehmen andererseits (Aufenanger, 1999, S. 6), zeitigt unterschiedliche Auswirkungen, wobei vor allem Kinder und Jugendliche aus sogenannten Gewaltkulturen bzw. solche, die in bürgerkriegsähnlichen Verhältnissen leben, gefährdet erscheinen (s. u.a. Groebel, 1998).

Über die Wirkung von Gewaltdarstellungen auf das individuelle Verhalten bzw. die emotionale Befindlichkeit des Rezipienten liegen nun vielfältige Studien vor (Brunns 1998, S. 33); so kommen denn auch Friedrichsen & Jenzowsky (1993, S. 292) zu dem Schluss, dass alleine zu diesem Thema über 5.000 wissenschaftliche Abhandlungen veröffentlicht worden sind. Trotz dieser Fülle an theoretischen Einlassungen und empirischen Befunden kann die Medienforschung bis zum heutigen Tag keine generellen Antworten hinsichtlich des Gefährdungspoten-

tials medial vermittelter Gewalt geben. Dies macht bereits die Vielfalt unterschiedlicher Zugänge zur Medienwirkung evident (beispielsweise der Inhibitionsansatz, s. u.a. Kniveton, 1978; die Theorie der kognitiven Unterstützung, u.a. Kunczik, 1996; lern-psychologische Positionen, u.a. Merten, 1991).

Auch wenn Schneider (DVJJ, 1993, S. 273) zur Frage der Medienwirkung sicherlich in seiner pointierten Haltung zuzustimmen ist, dass man *"eine Gesellschaft, die auf einen wissenschaftlichen Beweis wartet, dass ... ein Zusammenhang besteht, ... nur auf den Mond schießen"* kann, so muss dennoch mit Schwind (1997, S. 269) konstatiert werden: *"Insgesamt betrachtet darf man jedoch nicht übersehen, dass die Frage wie sich die Kriminalitätsdarstellung in den (Massen-)Medien ... auswirkt - durch die Kommunikations- bzw. durch die Massenmedienforschung... - bisher nicht zuverlässig aufgeklärt werden konnte."*

Mit Vertretern des sogenannten modernen Interaktionismus (u.a. Magnusson, 1976) gehen wir in unserer Argumentationslinie davon aus, dass individuelles Verhalten stets zu begreifen ist als Resultat einer permanenten multidirektionalen Interaktion zwischen dem Individuum einerseits und den Situationen, in denen es sich aufhält, andererseits. Dies bedeutet, dass für die Frage, ob Gewaltdarstellungen aggressionssteigernde oder auch aggressionshemmende Auswirkungen haben können, immer intervenierende Variablen in die Analyse einbezogen werden müssen, so u.a. die Persönlichkeitsstruktur des Rezipienten oder auch sein soziales Umfeld.

Auf solche intervenierenden Variablen weist Petermann (1997) in seinen Einlassungen zu den "Auswirkungen von Medien auf die Entstehung von Gewalt im Kindes- und Jugendalter" hin. So ist zum einen

- das Alter der Rezipienten von Bedeutung. Kinder zwischen acht und zwölf Jahren sind besonders gefährdet.

Als weitere intervenierende Variablen stellt Petermann heraus:

- Entwicklungsrisiken bzw. eine gute familiäre Einbindung: Kinder, die aggressionsfrei erzogen wurden bzw. über ein hohes Maß an Selbstkontrolle verfügen, weisen einen "Bumerangeffekt" dahingehend auf, dass sie nach dem Konsum medialer Gewaltdarstellungen friedfertiger agieren.
- Die Realitätsnähe der dargestellten Gewalt: Wird Gewalt realitätsnah und als legitimes Verhaltensmuster dargestellt, wächst die Gefahr, dass aggressives Verhalten gefördert wird.
- Petermann & Warschburger (1995) gehen ferner davon aus, dass Gewaltdarstellungen nur dann aggressionsfördernd wirken, wenn der Rezipient eigene Gewalterfahrungen in der vergangenen Lerngeschichte miterleben musste (z.B. Misshandlungen durch die Eltern).
- Weitere Studien machen evident, dass insbesondere aggressive Kinder Medien bevorzugen, in denen Gewalt dargestellt wird. So kommt es zu einem Aufschaukelungsprozess insofern, dass sich beim Konsumenten medialer Gewalt das Aggressionsniveau weiter steigert.
- Wie fiktionale Gewalt auf minderjährige Rezipienten wirkt, hängt darüber hinaus von der sozialen Einbindung innerhalb der Familie

ab. In diesem Zusammenhang sind insbesondere folgende Aspekte von herausragender Bedeutung:

1. Die Vorbildfunktion der Eltern hinsichtlich ihrer Fähigkeit zur Emotions- und Konfliktregulation,
2. der Medienkonsum der Eltern,
3. das Erziehungsverhalten der Eltern bzw. ihre Auseinandersetzung mit medial dargestellter Gewalt sowie
4. die soziale Situation der Familie: Arbeitslosigkeit und ökonomische Schwierigkeiten korrelieren mit einem verstärkten Medienkonsum.

Drescher et al. (1990) gehen gar in ihrer Analyse so weit, dass für sie der familiäre Background von größerer Bedeutung ist als jede andere intervenierende Variable.

- Auch lassen sich jugendlich Risikogruppen ausmachen, die für fiktionale Gewalt besonders empfänglich sind:
  1. Aggressive und hyperaktive Kinder und Jugendliche sowie
  2. Kinder und Jugendliche, *"die sich nur unzureichend von Gleichaltrigen abgrenzen können, also sozial unsicher und leicht verführbar sind, oder nur schwer mit emotionalen Spannungen (Wut, Verzweiflung und Niedergeschlagenheit) umgehen können"* (Petermann 1997, S. 31 f.).

Merten (1992, S. 21) weist darüber hinaus darauf hin, dass neben der oben schon erwähnten Realitätsnähe der dargestellten Gewalt weitere Wirkungsfaktoren zu bedenken sind. In diesem Zusammenhang nennt er zum einen die Dauer der Gewaltdarstellung, zum anderen die Schwere bzw. Grausamkeit der Darstellung. Ferner mahnt Merten (S. 17) an, dass für die Wirkung von medial dargestellter Gewalt auf den Rezipienten auch entscheidend ist, ob es sich um legale oder illegale Gewalt handelt. Hinzu kommt, dass illegale Gewalt weniger inzentiviert, *"wenn (später) gezeigt wird, dass diese Gewalt sanktioniert wird (Sieg des Guten) bzw. dass ein positives Finale (Happy End) zu erwarten ist"*. In diesem Kontext ließe sich kritisch anführen, dass es weniger bedeutsam ist, ob es sich um legale oder illegale Gewalt, sondern um kulturell legitimierte oder illegitime Gewalt handelt.

Auch formale Darstellungstechniken spielen bei der Gewaltwirkung eine nicht unerhebliche Rolle. So konnten Zeitter et al. (1997) empirisch belegen, dass sich diese bei Jungen und Mädchen deutlich unterscheiden, und sie fordern demzufolge nicht zu unrecht, dass ihre Erkenntnisse in medien-pädagogischen Konzepten und Strategien Berücksichtigung finden.

Petermann (1997, S. 32) fasst die Ergebnisse der psychologischen Medienwirkungsforschung wie folgt zusammen:

*"Grundsätzlich schließen Gewaltdarstellungen in Medien soziale Risiken - vor allem für Kinder und Jugendliche - ein. Medien können für Kinder und Jugendliche die Gewaltbereitschaft erhöhen. Einige Kinder und Jugendliche werden zur Imitation von Gewalt verführt. Hierbei wird deutlich, dass diese negative Medienwirkung vor allem Risikokinder, Risikojugendliche und Risikofamilien betrifft. Nachdenkliche und ein-*

*fühlsame Kinder und Jugendliche werden von Gewaltdarstellungen eher abgeschreckt, und so kann sogar prosoziales Verhalten gefördert werden. "*

Einen interessanten Kritikpunkt an der öffentlich Diskussion über die Wirkung von Gewaltdarstellungen führt Merten (1999) an. Er stellt die These auf, dass je unwissenschaftlicher die Diskussion über einen Zusammenhang zwischen fiktionaler und realer Gewalt geführt wird, desto dramatischer werden die Folgen von medial Gewalt auf das Verhalten der Rezipienten dargestellt.

Auch in der soziologischen Forschung ist man sich darüber einig, dass Anomie und Anomia von den "Rezipientenkontexten" abhängig sind, "so dass Anomie sowohl auf der Gesellschafts- als auch auf der Individualebene keine allgemeine, rein medienabhängige, sondern allenfalls eine kontext-spezifische (Sekundär-)Folge der heutigen Mediatisierung bedeuten kann" (Sander & Meister 1997, S. 196). Des weiteren führen Sander & Meister (S. 197) aus:

*"Auf der normativen Handlungs- und Einstellungsebene können, darauf weisen alle einschlägigen Medienuntersuchungen hin, stabile soziale Bindungen, z.B. innerhalb der Familie, potentielle anomische Tendenzen der Medien kompensieren. Die regulative Kraft sozialer Regeln kann zwar durch differente mediale Norm- und Handlungsmuster gefährdet werden, wird letztlich jedoch aufrechterhalten durch Einbindungen in andere soziale Kontexte, die normstützend und -kontrollierend wirken. Fehlen diese kompensatorischen Normstützungen, d.h. liegen schon anomiefördernde Bedingungen im gesellschaftlichen Umfeld vor, läßt sich Anomie nicht mehr ursächlich auf Medieneinflüsse rückführen. Medienwirkungen, darin besteht mittlerweile Konsens in der Medienforschung, lassen sich nicht unabhängig von sozialen Kontexten bestimmen. "*

Nach den oben referierten Befunden verwundert es nicht, dass laut Fehr & Fritz (1997, S. 40) die Wirkungsforschung nur wenig zur Legitimierung staatlicher Eingriffe beitragen kann, da die Ergebnisse der Wirkungsforschung sich inkonsistent und relativierend präsentieren. Dennoch schlagen sie Indikatoren vor, an die sich mögliche Indizierung festmachen kann (hierbei orientieren sich die Autoren zwar an Computerspielen, die aufgeführten Kriterien lassen sich jedoch auch auf andere Medien übertragen):

- *"Brutale ungehemmte, menschenverachtende und -vernichtende Gewalt als einzige mögliche Spielhandlung überschreitet eindeutig die Grenzen dessen, was Kindern und Jugendlichen zugemutet werden darf - unabhängig davon, ob eine solche Gewaltdarstellung schädigende Wirkung hat oder sozial-ethisch desorientierend wirken kann. Dies gilt insbesondere, wenn die Gewalthandlungen des Spielers aus der Perspektive der 'subjektiven Kamera' erfolgen und Waffengebrauch jeglicher Art einschließen. Eine solche virtuelle Welt stünde in einem eklatanten Widerspruch zum menschlichen Gebot der Empathie. "*
- Eine Befrachtung (...) mit rassendiskriminierender oder frauenverachtender Ideologie (...) vermindert die empathischen Gefühle der Spieler, so "dass ein unüberbrückbarer Widerspruch zu wichtigen moralischen Werten unserer Gesellschaft entsteht".

*"Schwieriger wird die Entscheidung bei Spielen, die sich der Thematik 'Krieg' zuwenden. Virtuelle Kriege zuzuführen hat 'naturgemäß' wenig mit Empathie zu tun. Der Blick vom 'Feldherrenhügel' auf die 'strategische Karte' oder aus dem Cockpit eines Kampfflugzeuges erfaßt nicht das menschliche Leid, dass in der realen Welt mit Krieg verbunden ist. Wird durch die eingegrenzte Perspektive der virtuelle Krieg bereits 'verharmlost' oder 'verherrlicht'? Werden virtuelle Kriege problematischer, je näher sie an reale Ereignisse der jüngsten Vergangenheit rücken und daher als Simulation einer historischen Gegebenheit erscheinen können? Um ein 'Nein' zu Kriegsspielen moralisch zu rechtfertigen, müssen die 'Kriegshandlungen' auf der Spieloberfläche in einer speziellen Weise ideologisch oder emotional befrachtet werden, so dass ein nicht zu übersehender Widerspruch zu empathischen Einstellungen auftritt. Beispielsweise müßte der virtuelle Krieg, der sich durch entsprechende Spielhandlungen auch realisiert, als ein witziges Unternehmen erscheinen, bei dem man sich prächtig unterhalten kann. "*

Fehr & Fritz begründen diese moralischen Standards damit, dass Computerspiele Empathie bewirken können, da sie auf taktisches Kalkül, strategisches Denken und "gefühlloses" Handeln ausgerichtet sind, somit spezifische Normen, welche den Umgang mit solchen virtuellen Welten regeln, unverzichtbar sind.

##### 5. Inhaltliche Analyse der zur Indizierung beantragten Schriften

Bei den hier zur Indizierung beantragten Schriften handelt es sich um Regelbücher bzw. Begleitschriften zu sogenannten Simulationsspielen oder *tabletop miniature wargame products*. Hiermit sind Kriegsspiele gemeint, die durch folgende drei Aspekte gekennzeichnet sind:

- a) **Sammelaspekt**  
In der Welt der Tabletop-Spiele gibt es eine Vielzahl unterschiedlicher Figuren und Spielutensilien, die es den Spielern erlauben, ihr Spiel im Laufe der Zeit sukzessive zu erweitern.
- b) **Modellbau**  
Tabletop-Spiele befriedigen aber nicht nur die Sammlerleidenschaft, sondern bei diesem Spieltyp ist ebenfalls der Modellbau-Aspekt von zentraler Relevanz. So müssen die Miniaturen zusammengebaut und bemalt werden. Gleiches gilt für den Fahrzeug-, Gebäude- und Geländebau. Dies erfordert von den Spielern nicht nur ein gewisses motorisches Geschick, sondern ist mitunter mit nicht unerheblichen Kosten verbunden. So werden Pinsel, Grundierung, Klebstoff, Bastelmesser und Farben benötigt, um beispielsweise eine Spiellandschaft zu erstellen. Diese Utensilien können in den entsprechenden Fachgeschäften erworben werden. Gleichermaßen trifft dies auf Hefte zu, in denen "Tips und Tricks", u.a. zu Geländebau, gegeben werden (Modellbau Workshop Kompendium).
- c) **Strategiespiel**  
Tabletop-Spiele sind Strategiespiele, die

mehr oder weniger festgelegten Regeln folgen. Hierzu benötigt man eine Grundausstattung, die aus dem Regelwerk (Spielinformationen), dem Quellenbuch (Hintergrundinformationen zu den einzelnen Völkern, Szenarios und Vorschläge zum Spielen von Kampagnen) und den Spielutensilien (Figuren, Gebäude usw.) bestehen. Diese Grundausstattung lässt sich nun beliebig erweitern, so etwa um Sonderregeln und neue Figuren. Es geht also immer um den Ausbau der Grundausstattung, weshalb sich die drei Komponenten *Sammeln*, *Modellbau* und *Strategiespiel* ideal miteinander verbinden lassen. So ist für die Anbieterseite gewährleistet, dass einmal gewonnene Kunden zu Dauerkunden werden, da es sich hierbei weniger um ein Spiel als um ein Hobby handeln dürfte. Von daher konstatiert auch der Anbieter in einer seiner Broschüren ( Games Workshop, S. 2):

*"Willkommen in einer Hobbywelt, die nicht nur aus Spielen besteht, sondern auch aus Miniaturenbemalung, Modellbau und der Einführung von Neueinsteigern in die große 'Gamemeinschaft' der Games Workshop Hobbyisten. Besonders für letztere ist diese Broschüre gedacht."*

Hält man sich die gängigen Preise für Tabletop-Spiele vor Augen, offenbart sich die Lukrativität des Geschäftes mit dieser Art von Spielen. So liegen die Preise für die einzelnen Sets zwischen 60 und 300 Mark. Hinzu kommen, wie bereits oben angeführt, die Kosten für weitere Regelwerke bzw. Hobbymagazine sowie die Kosten für den Modellbau. Dies lässt schon Rückschlüsse darauf zu, welche Zielgruppe mit diesen Heften erreicht werden soll. Dabei dürfte es sich vor allem um Jugendliche, Heran- und Jung- erwachsene männlichen Geschlechts handeln. Kinder dürften als potentielle Kunden nur von untergeordneter Bedeutung sein, u.a. aus folgenden Gründen:

- Die Kosten für die Grundausstattung bzw. Ergänzungssets sind zu hoch.
- Das Regelwerk ist für Kinder zu kompliziert.
- Zur Herstellung der Spielutensilien bzw. des Spielfeldes bedarf es gewisser motorischer Fähigkeiten, die Kinder teilweise überfordern dürften.
- Die Regelwerke bzw. Begleithefte und Hobbymagazine enthalten relativ viel Text, wobei der Inhalt zudem nicht kindgerecht aufbereitet ist.

Bei den Kunden von Tabletop-Spielen dürfte es sich von daher nahezu ausschließlich um männliche Jugendliche bzw. junge Männer handeln. Dies steht natürlich in hohem Maße mit der Tatsache in Zusammenhang, dass in diesen Spielen ein vorwiegend männliches Rollenverhalten angesprochen wird (Interesse an Kriegstechnik, militärischen Regeln und **Strategien usw.**). Dies ist insofern sicherlich kein unproblematischer Aspekt, da in experimentelle Studien (Boyatzis et al., 1995; Kafai, 1996) empirisch belegt werden konnte, dass sich insbesondere Jungen von Gewalthandlungen in Medien negativ beeinflussen lassen, und zwar dahingehend, dass sie sich in ihrem alltäglichen Umgang mit Mitmenschen häufiger aggressiv verhalten. In diesem Zusammenhang sollte man sich jedoch auch vergegenwärtigen, dass physisches Durchset-

zungsvermögen ein Rollenverhalten darstellt, dass insbesondere von Männern eingefordert wird, somit Aggressivität nicht nur gesellschaftlich legitimiert ist, sondern auch männlichen Jugendlichen bzw. jungen Männern im Zuge ihrer Sozialisation anerzogen wird. Vor diesem Hintergrund erklärt sich dann auch, dass männliche Jugendliche per se eine größere Affinität zu aggressiven Verhaltensmustern aufweisen, um diesem Rollenstereotyp gerecht werden zu können.

Darüber hinaus dürften die Spieler eine gewisse Affinität zu verschiedenen Kultfilmen und Kultbüchern des Science-Fiction und Fantasy-Genres aufweisen. Die inhaltliche Nähe zur legendären Trilogie Tolkiens "Herr der Ringe" sowie den Kultfilmen "Mad Max" und "Krieg der Sterne" ist unübersehbar. Dies lässt sich an verschiedenen Beispielen belegen. So werden die Orks im "Historischen Atlas von Mitteleuropa" als "mißgestaltete Rasse" bzw. von Tolkien als "Ungeheuer, Dämonen" beschrieben. Sie gelten als kriegerisch und böse. Eine ähnliche Rolle spielen die Orks im Wargame 40.000 (Kodex Orks, S. 2): *"Orks sind die am weitesten verbreiteten und kriegerischsten Außerirdischen in der finsternen Galaxis des 41. Jahrtausends ... Da die Orks ... eine Vorliebe für Gewalt und Kampf haben, bekriegen sie sich die meiste Zeit untereinander ... Die brutale Gewalt eines Orkkriegers ist wahrhaft furchteinflößend..."*

Auch der Versuch, eine eigene Sprache zu kreieren, sowie die Hintergrundgeschichten über die Entstehung der einzelnen Armeen, erinnern stark an die literarische Vorgehensweise von Tolkien.

Ein weiterer Bezugspunkt findet sich zu den Filmen "Mad Max" und "Mad Max: Der Vollstrecker" von George Miller, so in *GORKOMARKA Anerez Buch*. Beispielsweise wird der GORKOMARKA Hintergrund wie folgt beschrieben (Gorkamorka, Anerez Buch, S. 3):

*"Gorkamorka spielt auf einer trockenen Welt voller Wüsten und wirbelnden Sandstürmen. In diesem unwirtlichen Reich müssen selbst die zähen Orks hart ums tägliche Überleben kämpfen."*

*Gorkamorka Gefechte finden im Schlidda-Känyon und der umliegenden Wüste statt, wo rivalisierende Mobz um den Schrott streiten, der von einem abgestürzten Ork Space Hulk übriggeblieben ist. Diesen Schrott tauschen sie bei den Mekboyz von Mektown gegen größere, bessere Waffen und schnellere, schwer bewaffnete Fahrzeuge. Das Ziel jedes Mobz auf Gorkamorka ist es, als der härteste und zäheste Mob in der ganzen Wüste anerkannt zu werden."*

Anders als in Gorkamorka geht es zwar in den Mad-Max-Verfilmungen um den alltäglichen Kampf ums Benzin. Ansonsten weisen nicht nur das Endzeit-Szenario, sondern auch die Darstellung der Figuren und Fahrzeuge deutliche Parallelen auf. Ebenfalls zu der Trilogie "Krieg der Sterne" oder den Star-Treck-Filmen lassen sich Anknüpfungspunkte finden. Beispielsweise erinnern Begriffe wie *Imperator*, *Imperiale Armee* und *Dark Elder* auffällig an die Star Wars-Verfilmungen von George Lucas.

## 6. Zu den sprachlichen Verfremdungen in den Heften

Auffällig sind die sprachlichen Verfremdungen in den hier untersuchten Heften. Diese Verfrem-

dungen werden bewusst eingesetzt, und zwar aus folgenden Gründen:

In Gorkamorka werden die kämpfenden Gruppen als *Mobz* bezeichnet. Unter Mob wird allgemein Pöbel verstanden, unter Pöbel *Pack und Gesindel*, womit in der Regel mangelnde Bildung, Aggressivität und asoziales bzw. kriminelles Verhalten assoziiert wird. Diese Assoziationskette wird durch die sprachlichen Verfremdungen bzw. die Verwendung von Alltagssprache (Klopp'nz, Prass'nz) noch intensiviert, was zum einen den aggressiven, gewalttätigen Charakter der Figuren verstärken soll, zum anderen wird durch diese Art von Selbststigmatisierung eine Form von Charismatisierung eingeleitet insofern, als dass mit der bewussten Simplifizierung der Sprache und somit der bewussten Übernahme einer an sich stigmatisierten Rolle ein elitärer Status erlangt wird.

- Auch dienen die Sprachverfremdungen der Förderung gruppenspezifischer Prozesse. Für Außenstehende ist es äußerst schwierig, die Bedeutung bestimmter Begriffe nachzuvollziehen, was zwangsläufig den Effekt hat, die Identifizierung der Tabletop-Spieler mit ihrer "Gamemeinschaft" zu erhöhen. "Nicht-Eingeweihte" werden also allein schon durch die Sprache aus der Spielergemeinschaft ausgeschlossen, weshalb das Selbstwertgefühl des Einzelnen, zudem auch der elitäre Charakter der In-group verstärkt wird (zu den gruppenspezifischen Mechanismen von In- und Outgroup-Effekten s. beispielsweise Schneider, 1985).
- Die Verfremdung der Sprache hat darüber hinaus den Zweck, den fiktionalen Charakter der Tabletop-Spiele durch die Konstruktion einer eigenen Sprache zu intensivieren. Anders jedoch als bei Tolkien, dem dies in einem sehr aufwendigen Prozess gut gelungen ist, beschränken sich die Autoren der Begleithefte auf den (wenig gelungenen) Versuch, einen ähnlichen Effekt über die Simplifizierung und Verrohung der Sprache zu erreichen, was lediglich dazu beiträgt, das doch sehr einfache literarische Strickmuster zu verstärken.

Bei WARNAMMER, WARNAMMER 40.000 und GORKAMORKA handelt es sich eindeutig um Kriegsspiele. Dies zeigt sich nicht nur in der gewaltverherrlichenden Sprache, sondern auch in dem verwendeten militärischen Vokabular. Hierzu ein Beispiel (Gorkamorka, Da Regelez, S. 4):

*"Gorkamorka ermöglicht den Spielern das Führen von Tabletop-Gefechten zwischen rivalisierenden Kriegsrunden, Mobz genannt, die bei ihren Kämpfen brutale, grobschlächtige Pikk-Upz und Kettaz einsetzen ... Das Ziel des Spiels besteht darin, den Gegner durch eine Mischung aus Können, hinterhältigen Taktiken und Glück niederzuringen. Zur Verfügung stehen dir primitive, aber effektive Waffen und - das wichtigste - Fahrzeuge..."*

Die Spieler bzw. Leser der Regelhefte werden im Hobbymagazin WHITE DWARF als Armeeghörige, respektive militärische Untergebene angesehen und von sogenannten Generalkommissaren, Sergeanten usw. auch als solche angesprochen, wie folgende Passage belegt (White Dwarf, Nr. 47/1999, S. 6):

*'AAACHTUNG STILLGESTANDEN! Zurück ins Glied. ... Ihr nennt euch imperiale Soldaten? Ihr seht er aus wie spitzohrige, schwächliche Eldar! Steht gerade, Kopf hoch, Brust raus, Schultern zurück... Schon besser. Willkommen zum ersten Tag im Dienst der Armee des Imperators ...*

Tabletop-Spiele weisen nur peripher Bezüge zur Realität auf. Dargestellt werden fiktionale Welten, in denen, wie beispielsweise in WAR HAMMER, Fabelwesen (Zwerge, Hochelfen, Orks, Goblins usw.) um Ruhm und Reichtümer kämpfen. In WARNAMMER 40.000 wird die Handlung in die Zukunft verlegt, wo "in einer von Konflikten erschütterten Galaxis" Space Marines, *Dark Eldar, Orks und andere Gruppierungen sich "in einem Kampf auf Leben und Tod gegenüberstehen"* (Games Workshop, S. 4). Gorkamorka, ein Nebenpiel von WARNAMMER 40.000, "spielt auf einer trockenen Welt voller Wüsten und wirbelnden Sandstürmen" (Gorkamorka, Anerez Buch, S. 3). Morthheim, die Stadt der Verdammten, "ist ein fürchterlicher Ort voller alpträumlicher Ruinen, wo an jeder Ecke das Verderben lauert" (White Dwarf, Nr. 47/1999, S. 43). Die Zitate belegen, dass stets Szenarien dargestellt werden, in denen Unordnung, Chaos und Krieg herrschen bzw. das Gute und Böse in ständiger Konfrontation miteinander stehen.

Hinsichtlich der Frage, ob Elemente aus diesen fiktionalen Welten die Spieler so stark beeindrucken, dass sie etwas in die reale Welt transferieren und dies Folgen für ihr Denken, Fühlen und Handeln hat (Fehr & Fritz 1997, S. 39), ist zu berücksichtigen, dass in der Regel bei den hier zur Diskussion stehenden Tabletop-Spielen Fabelwesen gegeneinander kämpfen, es also nicht um die Vernichtung von Menschen geht. Eine Ausnahme bildet WARNAMMER 40.000. Bei diesem Spiel hat der Spieler "das Kommando über die Streitkräfte des Imperiums der Menschheit oder über die Armeen seiner zahlreichen Feinde" (White Dwarf, Nr. 47/1999, S. 2). Aber an genau diesem Punkt setzt die Trennung von "Gut" und "Böse" ein.

## 7. Zur Bedeutung der Modellbauzeitschriften in der Jugendkultur

Die Hefte dürften in der Jugendkultur nur eine geringe Rolle spielen, da an dieser Art von Literatur nahezu ausnahmslos Menschen interessiert sein dürften, die auch die dazu entsprechenden Strategiespiele spielen. Hierfür spricht u.a. die doch geringe Auflage der Hefte. So hat beispielsweise das Hobbymagazin WHITE DWARF lediglich eine Auflage von 21.000 Hefen.

Somit ist weniger die Frage von Relevanz, welche Rolle also die Hefte in der Jugendkultur spielen, es geht vielmehr darum, welche Resonanz die Tabletop-Spiele bei jungen Menschen finden. Hierzu lässt sich konstatieren, dass Strategiespiele (z.B. RISIKO, STRATEGO) sich seit jeher einer großen Beliebtheit erfreuen. Daraus jetzt jedoch den Schluss zu ziehen, auch oben beschriebene Tabletop-Spiele würden von einer Vielzahl junger Menschen gespielt, wäre falsch, ist doch der hiermit verbundene Aufwand relativ groß. Von daher kann davon ausgegangen werden, dass der Kreis besagter Spieler überschaubar ist.

Auf der anderen Seite muss festgestellt

werden, dass Kriegsspiele in der Jugendkultur eine lange Tradition haben. So haben beispielsweise Pädagogen und Militärs im kaiserlichen Deutschland den kindlichen Spieltrieb dahingehend für ihre Interessen instrumentalisiert, dass sie Kriegsspielen, die einen festen Bestandteil der bürgerlichen Jugendbewegung darstellten, positiv gegenüberstanden, da hierdurch ihr Wunsch nach einer militärisch leistungsfähigen Jugend Vorschub geleistet wurde, die sie für ihre kriegerischen Zwecke missbrauchen konnten (Wolschke-Buhlmann, 1988). Zielgruppe war die männliche Jugend, was sich aus der Tatsache ergibt, dass Frauen - nicht nur in der Vergangenheit - als friedliebende und liebevolle Wesen idealisiert wurden, die verantwortlich waren für "Liebe" und "Frieden", während Männer Verantwortung zu tragen hatten für die Bereiche "Politik" und "Krieg" (Ernst u.a., 1983). Diese Polarisierung der gesellschaftlichen Verantwortungsbereiche findet sich auch heute noch und wird über die traditionellen Sozialisationsinstanzen der weiblichen und männlichen Jugend anerzogen. Von daher wird auch verständlich, wie an anderer Stelle schon ausgeführt wurde, dass Kriegsspiele vornehmlich von männlichen Jugendlichen gespielt werden. Einschränkend ist diesbezüglich jedoch anzumerken, dass sich im Zuge des gesellschaftlichen Transformationsprozesses weibliches und männliches Rollenverhalten zunehmend angleicht, was aber nicht den Blick dafür verstellen sollte, dass Kriegsspiele nach wie vor eine Domäne der männlichen Jugendkultur ist.

Ähnlich der Diskussion um die allgemeine Wirkung von Gewalt auf das Verhalten der Rezipienten, lassen sich auch hinsichtlich der Diskussion um die schädlichen Auswirkungen von Kriegsspielen zwei Argumentationsstränge unterscheiden: Zum einen die Vertreter der These, die Kriegsspielen eine sozialschädliche Wirkung unterstellen, zum anderen diejenigen, die mit dieser Art von kindlichem Spielverhalten keine negativen Auswirkungen auf das Gewaltpotential der Betroffenen verknüpfen. So gibt beispielsweise Ernst (1986) zu bedenken, dass Kriegsspiele neben dem Krieg als Spielmöglichkeit keine weiteren Alternativen anbieten, **somit eine negative Gesellschaftsutopie kultiviert wird**. Da es Ziel erzieherischen Handelns sein sollte, eine positive Gesellschaftsutopie zu vermitteln, sollten seiner Meinung nach denn auch Kriegsspiele grundsätzlich abgelehnt werden.

Buettner (1984) greift dahingehend in den wissenschaftlichen Diskurs ein, dass sich in der spielerischen Auseinandersetzung mit dem sozialen Phänomen "Krieg" Ängste und Verletzungen, welche den Kindern durch die Erwachsenenwelt zugefügt wurden, äußern. Demzufolge muss es seines Erachtens Ziel einer sinnvollen Friedenspädagogik sein, diese Ängste nicht zu unterdrücken, sondern zu verarbeiten. Ähnlich argumentiert Helms (1985); in seinem Bericht über Silicon Valley beschäftigt er sich mit den Karrieren von Computer-Millionären und findet heraus, dass durch das totale Aufgehen in der Computertechnologie menschliche Empfindungen zunehmend verkümmern und im Rahmen simulierter Kriegsspiele Aggressionen und Frustrationen, die sich u.a. aus dem Arbeitsalltag ergeben, **kanalisiert** werden.

Einen anderen Standpunkt vertreten Wissenschaftler wie Mergen (1981, 1982), Löhe (1980) und Büttner (1979). So argumentiert etwa Büttner, dass der Aggressionstrieb ein natürli-

ches menschliches Verhalten ist und Kinder, ähnlich wie Erwachsene, das Bedürfnis haben, ihre feindlichen Gefühle offen auszutragen. Kriegsspiele bieten die Möglichkeit, diesen feindlichen Gefühlen spielerisch Ausdruck zu verleihen - was im Umkehrschluss bedeutet, dass ein Verbot von Kriegsspielen dahingehend negative Effekte zeigen würde, dass der Aggressionstrieb gefördert wird **bzw. es** anderer Wegen der Kanalisation bedarf.

Mergen führte Anfang der achtziger Jahre eine kriminologische Untersuchung über Kriegsspiele und Kriegsspielautomaten durch. Auf der Basis seiner empirischen Befunde, die er durch teilnehmende Beobachtung und Befragung von 90 Probanden gewonnen hatte, kommt er zu dem Schluss, dass

- Benutzer von Kriegsspielautomaten keine auffällige Gruppe darstellen,
- die Kriegshandlung lediglich das Mittel darstellt, das Spiel zu ermöglichen,
- in der Regel die Wirklichkeit verfremdet dargestellt wird, somit kein unmittelbarer Bezug zur Realität besteht und
- Kriegsspiele bzw. Kriegsspielautomaten weder Aggressionen noch Kriminalität fördern.

Seine Ergebnisse pointiert zusammenfassend merkt Mergen an, dass die Kinder Kriegsspielen, aber keinen Krieg machen, somit dem Kriegsspielen eine sozialschädliche Wirkung nicht unterstellt werden kann.

Einen ähnlichen Standpunkt vertritt Löhe. Auch er stellt resümierend fest, dass Kriegsspielautomaten weder in soziologischer noch in psychologischer und kriminologischer Hinsicht bedenklich sind.

Diskutiert man, inwieweit ein Verbot von Kriegsspielen bzw. der dazugehörigen Literatur sinnvoll und notwendig ist, müssen schließlich auch kriminalpolitische Aspekte Berücksichtigung finden. So werden auf Schwarzmärkten eine Vielzahl von (verbotenen) Kriegsspielen gehandelt, die für Kinder und Jugendliche relativ problemlos zu erwerben sind. Durch ein Verbot bestünde die Gefahr, dass das jeweilige Produkt dem illegalen Markt zugeführt wird, was damit verbunden ist, dass eine Kontrolle durch die relevanten staatlichen Stellen erheblich erschwert wird; insbesondere vor dem Hintergrund, dass im Bereich des Schwarzmarktes die Bestimmungen des Jugendschutzes weitgehend ignoriert werden. Diesen Aspekt sollte man sich im Kontext einer möglichen Indizierung stets vergegenwärtigen, um nicht einen kontraproduktiven Effekt zu bewirken.

Auffällig ist des Weiteren die Verbindung zwischen wissenschaftlicher Forschung und der öffentlichen Diskussion über die Sozial-schädlichkeit unterschiedlicher medialer Darstellungsformen. So wurde eine Vielzahl der Untersuchungen über eine potentielle Sozial-gefährlichkeit von Kriegsspielen in den achtziger Jahren durchgeführt, just zu dem Zeitpunkt, als die Friedensbewegung sich eines starken öffentlichen Interesses gewiss sein konnte. Mit der zunehmenden Bedeutungslosigkeit dieser sozialen Bewegung insbesondere in den 90er Jahren scheint auch das Interesse der Wissenschaft abgenommen zu haben, empirische Forschungen über die sozialschädliche Wirkung von Kriegsspielen, insbesondere in Hinblick auf deren Wirkungen auf das Gewaltverhalten der Spieler, durchzuführen.



## B. Fazit und Empfehlung

Der Gutachter widerspricht dem Indizierungsantrag des Jugendamtes, und zwar aus folgenden Gründen:

Unbestreitbar ist, dass die vorgelegten Modellbauzeitschriften in Text und Bild gewaltverherrlichend und gewaltverharmlosend sind. So werden eine Vielzahl militärischer Begriffe benutzt, ferner werden die Figuren in einer martialischen Art und Weise dargestellt. Auch ist kritisch anzumerken, dass die fiktionale Gewalt als ein legitimes Mittel (gar als einziges) Mittel zur Erreichung der durch die Spielregeln gesteckten Ziele dient. Befremdend und indizierungswürdig scheint darüber hinaus, dass die benutzte Symbolik teilweise an die von der SS benutzten Symbolik erinnert (White Dwarf, Nr. 47/1999, S. 10; Totenkopf auf der Mütze des Feldmarschalls).

Aus unserer Sicht schwerer wiegen jedoch nachfolgende Argumente gegen eine Indizierung:

- In keinem der analysierten Hefte findet sich nationalsozialistisches Gedankengut bzw. rassistische oder antisemitische Äußerungen.
- In der Gewaltwirkungsforschung herrscht Einigkeit darüber, dass fiktionale Gewalt vornehmlich bei Kindern zwischen acht und zwölf Jahren aggressives Verhalten fördert (Petermann, 1997, S. 28). Diese Altersgruppe stellt aber nicht die primäre Zielgruppe dar, die als Leser der zur Indizierung vorgelegten Modellbauzeitschriften in Frage kommt.
- Je realer die dargestellte Gewalt, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass aggressives Verhalten gesteigert wird. Die in den Modellbauzeitschriften dargestellten Figuren wirken jedoch derart überzeichnet, dass ein Bezug zur Realität nicht gegeben ist, insbesondere auch deshalb, weil es sich bei den Charakteren um Fabelwesen bzw. um Figuren aus dem Science-Fiction-Genre handelt. Gegen eine Indizierung spricht des Weiteren, dass die hier zur Diskussion stehenden Modellbauzeitschriften bzw. die dazugehörigen Tabletop-Spiele stark an sogenannte Kultbücher und Kultfilme angelehnt sind, die sich schon seit Jahren großer Beliebtheit in der Jugendkultur erfreuen und für die in der breiten Diskussion keine jugendgefährdenden Wirkungen angenommen wird. Eine Empfehlung zur Indizierung der hier vorliegenden Modellbauzeitschriften müsste jedoch zwangsläufig auch angesprochene Filme und Bücher tangieren.
- In diesem Zusammenhang muss man sich ferner vergegenwärtigen, dass Horror-Geschichten und die Darstellung von Monsterwesen eine lange kulturelle Tradition haben und gerade auf Kinder bzw. Jugendliche eine nicht zu unterschätzende Faszination ausüben, deren negativer Einfluss zwar schon früh kritisiert wurde, aber bis heute nicht eindeutig nachgewiesen werden konnte.
- Darüber hinaus stellen Tabletop-Spiele nur eine Modifizierung der klassischen Kriegsspiele mit Zinn- oder Plastiksoldaten dar. Der Unterschied besteht lediglich darin, dass Tabletop-Spiele im Stile klassischer Strategiespiele (Risiko, Stratego) nach festen Re-

geln gespielt werden bzw. um das ganze Spiel herum eine Vielzahl von verkaufsfördernden Maßnahmen (Hobbymagazine, Bastelutensilien usw.) etabliert haben. Es mag zwar aus pädagogischer Sicht durchaus gute Gründe geben, dieses zu kritisieren, jedoch bleibt davon der juristische Jugendmedienschutz sicherlich unberührt. Gleiches gilt für den Aspekt, dass die doch sehr straffe Reglementierung des Spiels den Spielern nur wenig Raum für Kreativität lässt bzw. deren individuellen Phantasien enge Grenzen setzt.

Viel zu wenig wird darüber nachgedacht, inwieweit durch derartige Spiele auch prosoziales Handeln gefördert werden kann. In diesem Zusammenhang macht Beierwaltes (1993) darauf aufmerksam, dass die Darstellung des typischen Einzelkämpfers in solchen "Gewaltspielen" möglicherweise als Identifikationsfigur dient und dazu beitragen kann, Alltagskonflikte zu verarbeiten. Er kritisiert eine Indizierung und fordert vielmehr die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit gewaltverherrlichenden Medien, um Hinweise auf Bedürfnisse, Konflikte und Phantasien der Jugendlichen zu erhalten.

## 9. Literaturverweise

- Aufenanger, S.** (1999). Kinder- und Jugendmedienschutz. Worum geht es in der Debatte? *medien praktisch*, Nr. 2, S. 4ff.
- Beierwaltes, A.** (1993). Lust am Grauen. *medien praktisch*, Nr. 2, S. 27ff.
- Boyatzis et al.** (1995). Effects of "The Mighty Morphin Power Rangers" on children's aggression with peers. *Child Study Journal*, S. 45ff.
- Bruns, T.** (1998). *Veränderungen in der Gewaltberichterstattung im politischen Informationsprogramm des öffentlich-rechtlichen und privaten Fernsehens von 1986 bis 1994*. Köln.
- Büttner, C.** (1979). Kriegsspielzeug oder die Organisation der Feindseligkeit. *Kindheit*, Heft 2, S. 153.
- Büttner, C.** (1991). *Kinder und Krieg: Zum pädagogischen Umgang mit Hass und Feindseligkeit*. Mainz.
- Bundesministerium des Inneren (Hg.)** (1996). *Medien und Gewalt*. Bonn.
- Burkert, H.** (1980). Leben wie im Kino. *Westermanns Pädagogische Beiträge*, 32 (6), S. 218ff.
- Charlton et al.** (1979). Moralische Urteilsfähigkeit und die Wirkung von Comics auf Kinder. *Zeitschrift für Entwicklungspsychologie und Pädagogische Psychologie*, 11 (4), S. 313ff.
- Drescher, P. et al.** (1990). Horrorfilme - eine harmlose Freizeitbeschäftigung oder Ursache für Aggressionen und Leistungsabfall Jugendlicher. *Vierteljahresshefte für Kommunikationsforschung*, Nr. 4, S. 454ff.
- Dubet, F.** (1997). Die Logik der Jugendgewalt. Das Beispiel der französischen Großstädte. In T. v. Trotha (Hg.), *Soziologie der Gewalt*. Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie, Sonderheft 37. Opladen, Wiesbaden, S. 220ff.
- Ernst, A. et al.** (1983). Kriegsspiele und Liebespiele. *Österreichische Zeitschrift für Politikwissenschaft*, Heft 2, S. 159ff.
- Ernst, G.** (1986). Thesen zur Kriegsspiel-Diskussion. *Gruppe & Spiel*, 12 (4), S. 171f.
- Fehr, W. & Fritz, J.** (1997). Zum Problem virtueller Gewalt: Von der Wirkungsforschung zur Normen- und Werteentscheidung. *medien praktisch*, Nr. 2, S. 39ff.
- Findeisen, H. V. & Kersten, J.** (1999). *Der Kick und die Ehre: Vom Sinn jugendlicher Gewalt*. München.
- Friedrichsen, M. & Jenzowsky, S.** (1993). Methoden und Methodologie: Ein Vergleich ausgewählter Studien der 90er Jahre zu Gewalt in den Medien. In M.