

Schülerbefragung zum Videospiel GTA IV

Dr. Rudolf H. Weiß

Am 29. April 2008 wurde Grand Theft Auto IV auf den Markt gebracht. Dieses Videospiel wurde seither sehr häufig verkauft. Das Spiel kann bisher aber nur auf den relativ neuen Konsolen PlayStation 3 und Xbox 360 gespielt werden. Eine Computerversion ist für den 4. Dezember 2008 vorgesehen. Mit der Erhebung sollte überprüft werden, ob das novellierte Jugendschutzgesetz durch seine verschärfte Formulierung bezüglich Verbot jugendgefährdender Medien, eine Verbesserung des Jugendschutzes erreicht hat.

Zitat: „Bereits am ersten Verkaufstag (29.04.2008) wurde Grand Theft Auto IV (GTA IV) weltweit 3,6 Millionen Mal verkauft. **Innerhalb der ersten Verkaufswoche wurden weltweit insgesamt 6 Millionen Stück des Titels abgesetzt.** Der **Umsatz** mit dem Videospiel betrug **in der ersten Verkaufswoche etwa 500 Millionen Dollar.** Dies stellt einen überragenden Verkaufserfolg dar, gerade unter Berücksichtigung der Tatsache, dass GTA IV bislang nur für die noch vergleichsweise neuen und teuren High - End - Konsolen PlayStation 3 und Xbox 360 erhältlich ist. Keine Neuerscheinung aus den Bereichen Computerspiele, Musik oder Film hat jemals derartige Umsätze in den ersten zwei Wochen generiert (Take - Two Interactive Deutschland, 2008). In Deutschland, dem hinter Großbritannien zweitstärksten Unterhaltungssoftwaremarkt Europas, befand sich GTA IV in den ersten zwei Verkaufswochen erwartungsgemäß auf Platz 1 der Verkaufscharts.“ (zitiert aus Rehbein, F., Kleimann, M. & Mößle, T. (2008): Zur Einstufung des Videospiels GTA IV durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) mit „Keine Jugendfreigabe“. Jugend Medien - Schutz - Report, 2008)

Anm.: das Spiel kann also **ab 18 J.** überall verkauft werden.

Fragestellung:

Wir wollten überprüfen, inwieweit dieses Videospiel bei durchschnittlich 13jährigen Schülern bereits bekannt ist.

Zeitpunkt der Erhebung zwischen 20.10. und 29.11.2008, also vor dem Erscheinen der PC-Version von GTA IV.

Dazu wurden Klassenbefragungen in Baden-Württemberg und Bayern in allen **Schularten des 8. Schuljahres** durchgeführt. Zur Anwendung kam ein Fragebogen, der von Dr. Werner Hopf (München) entworfen und von Dr. Weiß (Auenwald) ergänzt worden war (siehe Anlage).

Stichproben:

Folgende Schulen waren an der Erhebung, die anonym im Klassenverband durchgeführt wurde, beteiligt.

Baden Württemberg (N=198):

Max Born Gymnasium Backnang

Gymnasium, Haupt- und Realschule Bildungszentrum Weissacher Tal –

Hauptschule Böblingen –

Haupt- und Werkrealschule Döffingen –

Förderschule Crailsheim

Bayern (Dr. Hopf, N=54):

Hauptschule München

Realschule München

Insgesamt konnten **252 Schülerinnen und Schüler** aus den genannten Schulen in die Erhebung einbezogen werden. Durchschnittsalter 13,6 Jahre.

Ergebnisse der Schülerbefragung zum Videospiel GTA IV

Zeitpunkt der Erhebung zwischen 20.10. und 29.11.2008

Stichprobenumfang

**Befragte Schüler in Klassenstufe 8 (Fös Kl. 7-9);
Durchschnittsalter 13,6 Jahre, Altersstreuung 12 bis 15 Jahre**

	Förderschule 2 Klassen	Hauptschulen incl. WRS 5 Klassen	Realschule 3 Klassen	Gymnasium 2 Klassen	Gesamt 12 Kl.
Mädchen N	8	43	29	30	110
Jungen N	13	59	46	24	142
Schülerzahl	N=21	N=102	N=75	N=54	N=252
In % Schulart	8%	40%	30%	22%	100%

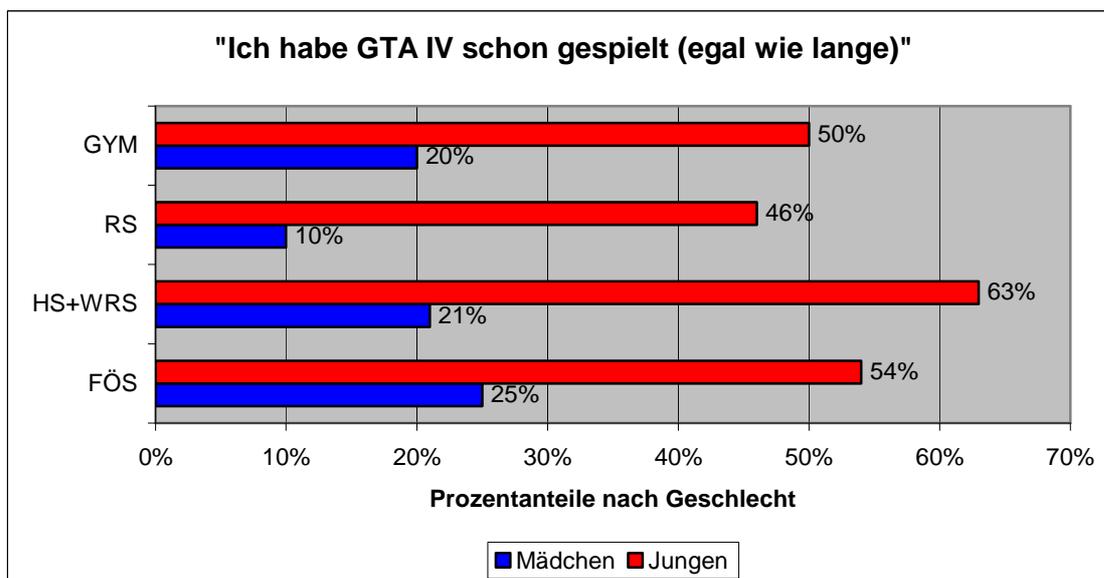
Teil 1: Differenzierung nach Schularten (Prozentvergleiche für ausgewählte Fragen)

Frage 1: Ich habe GTA IV schon gespielt (egal wie lange):

JA- Antworten in Prozent (Bezugsbasis alle Schüler pro Schulart nach Geschlecht)

	Fördersch.	Hauptsch. incl. WRS	Realsch.	Gymnasium	Gesamt
Mädchen	25%	21%	10%	20%	17%
Jungen	54%	63%	46%	50%	53%

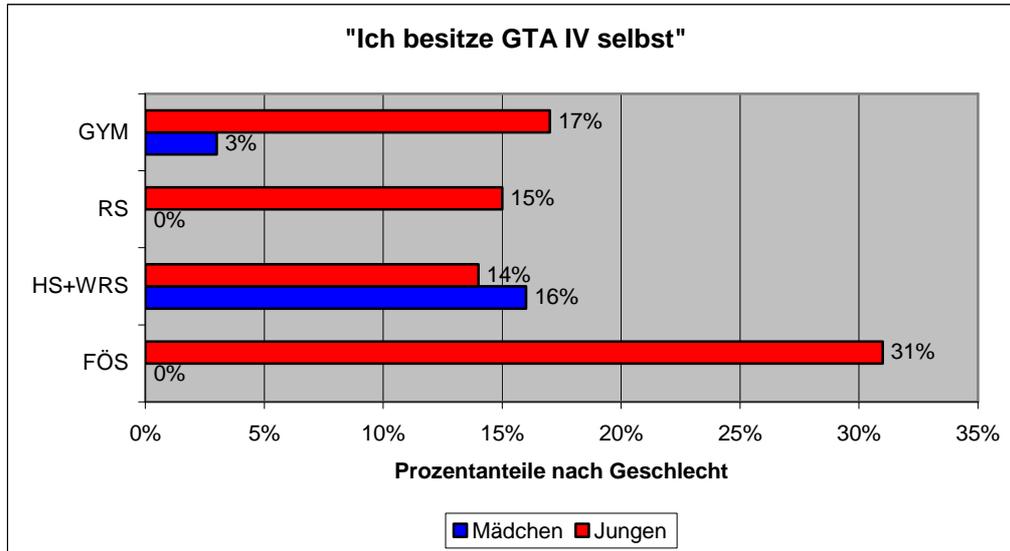
Geschlechteranteile nach Schularten



Frage 4: Ich besitze GTA IV selbst:

JA- Antworten in % (Bezugsbasis alle Schüler pro Schulart nach Geschlecht)

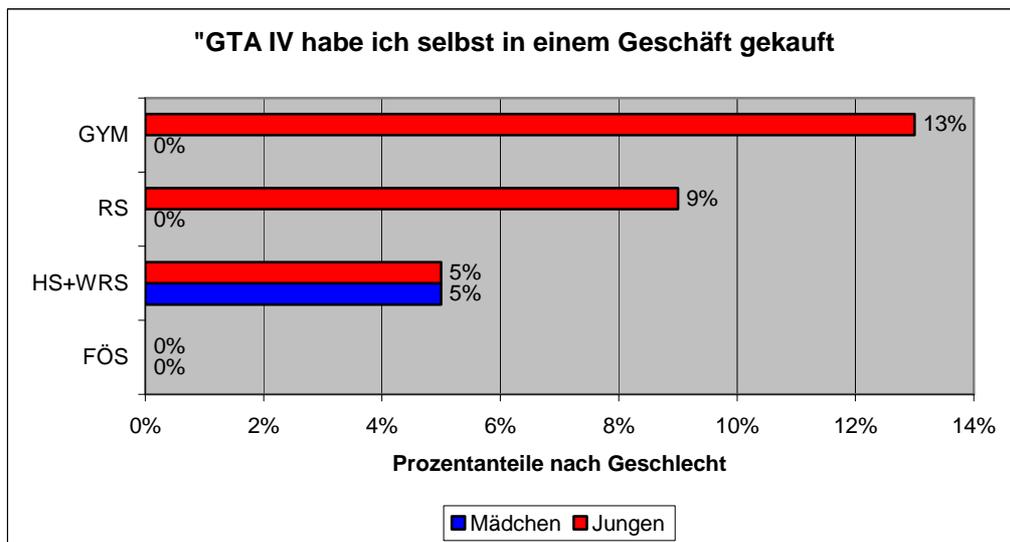
	Förderschule	Hauptschule incl. WRS	Realschule	Gymnasium	Gesamt
Mädchen	0%	16%	0%	3%	5%
Jungen	31%	14%	15%	17%	17%



Frage 5.1: GTA IV habe ich selbst in einem Geschäft gekauft:

JA- Antworten in Prozent (Bezugsbasis alle Schüler pro Schulart nach Geschlecht)

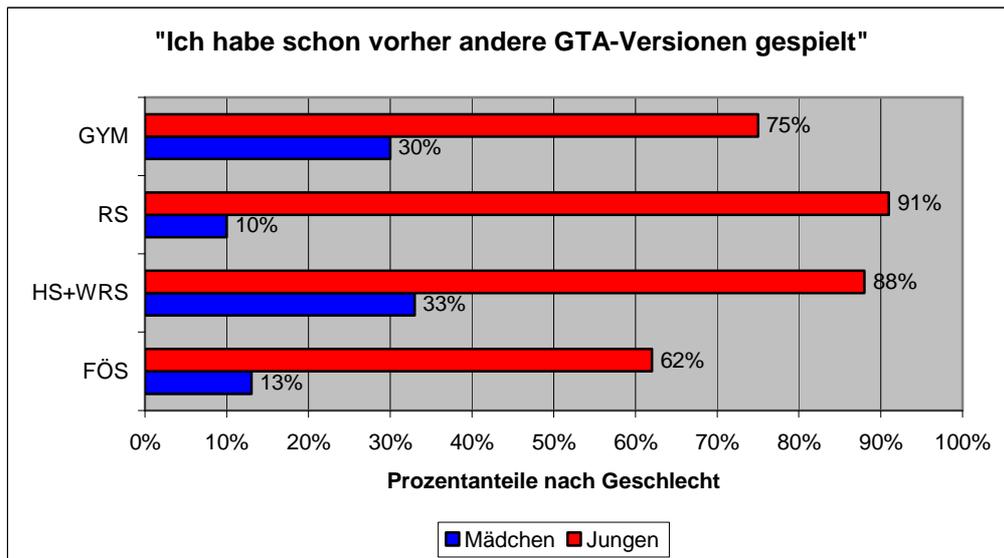
	Förderschule	Hauptschule incl. WRS	Realschule	Gymnasium	Gesamt
Mädchen	0%	5%	0%	0%	1%
Jungen	0%	5%	9%	13%	7%



Frage 10: Ich habe schon vorher andere GTA- Versionen gespielt:

JA - Antworten in Prozent (Bezugsbasis alle Schüler pro Schulart nach Geschlecht)

	Förder- schule	Haupt- schule incl. WRS	Real- schule	Gymnasium	Gesamt
Mädchen	13%	33%	10%	30%	25%
Jungen	62%	88%	91%	75%	85%



Fazit zur Differenzierung nach Schularten

Es werden hier vorwiegend die Ergebnisse getrennt nach Jungen und Mädchen berücksichtigt, da es in Anbetracht des extrem unterschiedlichen Nutzungsverhaltens zwischen Jungen und Mädchen wenig Sinn macht, bei allen Fragen den Gesamtwert zu nehmen.

Obwohl GTA IV von der USK die Bewertung „keine Jugendfreigabe“ erhielt, wurde es bereits von jedem zweiten Jungen (53 %) und von jedem sechsten Mädchen (17%) im Alter von 13 bis 14 Jahren gespielt.

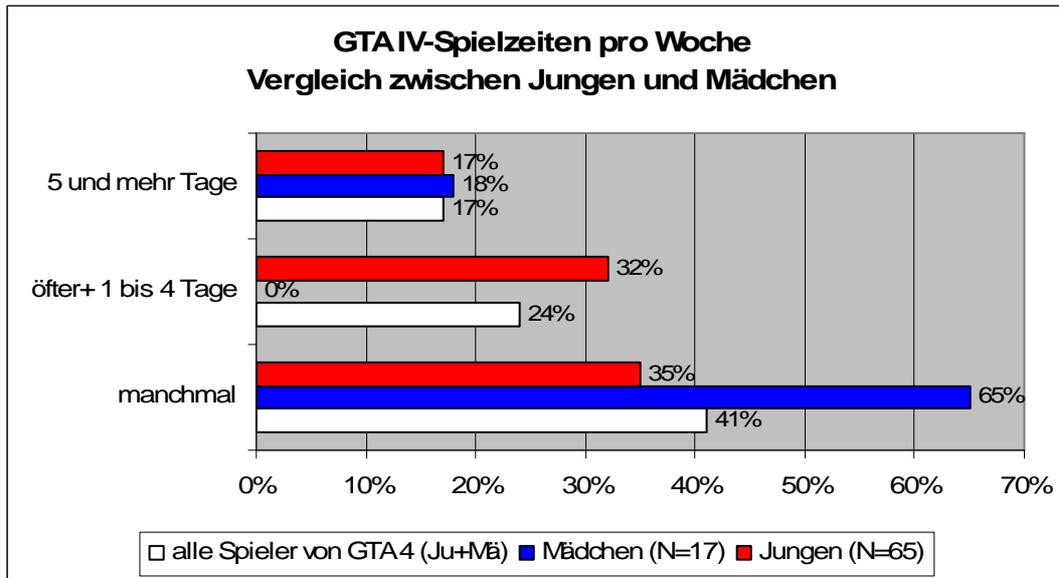
Bezogen auf die Schularten liegen die Hauptschulen mit einem Anteil von 63% bei den Jungen an der „Spitze“, gefolgt von den Förderschülern mit 54 % und den Gymnasiasten mit 50 %. Je älter die Schüler in der 8. Klasse sind, umso länger spielen sie täglich GTA IV. Diese Tendenz ist in den Realschulklassen am stärksten ausgeprägt (ohne Grafik). Da die älteren Schüler in einer Klasse in der Regel leistungsmäßig schlechter sind als die jüngeren (Sitzenbleiberproblematik), könnte u. U. hier ein Zusammenhang vermutet werden.

Jeder sechste Junge (17%) besitzt GTA IV bereits selbst, den höchsten Anteil erreichen hier die Förderschüler mit 31 %. 7 % der Jungen hatten es sogar selbst in einem Geschäft gekauft, an der „Spitze“ stehen hierbei die Gymnasiasten mit 13 %. Die Vorgängerversion GTA San Andreas, die die USK-Freigabe ab 16 Jahren besitzt, haben bereits 85 % der 13jährigen Jungen gespielt. Hier nehmen die Realschüler mit 91% den 1. Platz ein, dicht gefolgt von den Hauptschülern mit 88 %. Auch die Gymnasiasten haben einen hohen Anteil von 75 %, d.h. drei von vier 13jährigen Gymnasiasten haben mit einer der Vorgängerversionen von GTA IV bereits Spielerfahrungen, obwohl auch GTA San Andreas erst ab 16 Jahren freigegeben ist.

Teil 2: Differenzierung nach Geschlecht

Auswertung der Spielzeiten und der Spieldauer für GTA IV

An wie viel Tagen bedienen die Spieler und Spielerinnen ihre Konsole um GTA IV zu spielen? (Frage 2)

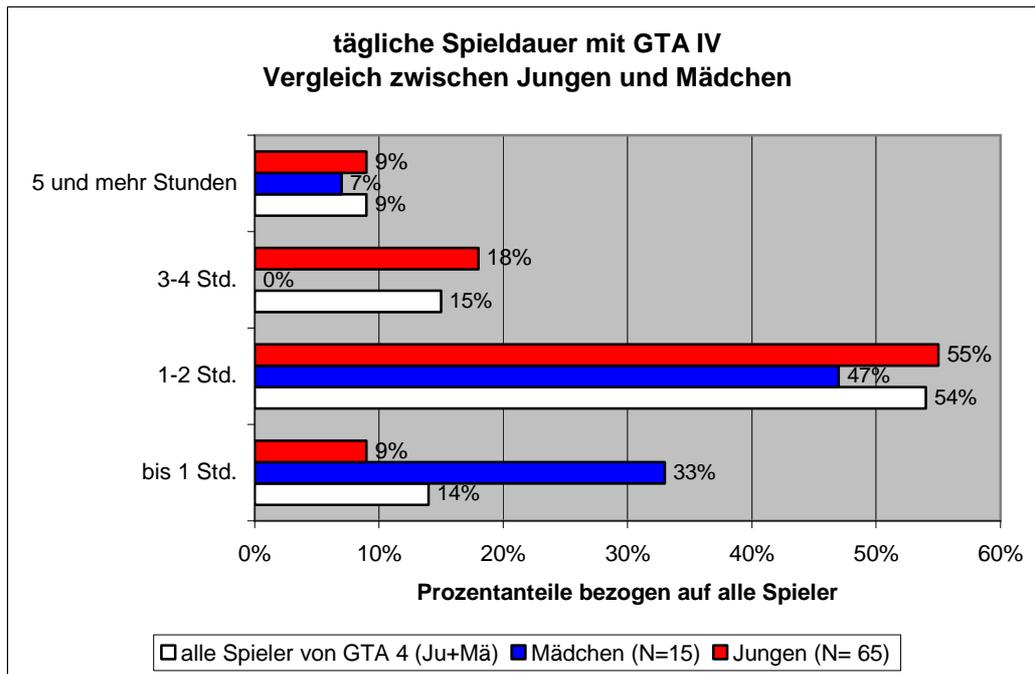


Das Gros der GTA IV- spielenden Mädchen sind Gelegenheitsspielerinnen („manchmal“ = 65 %), während es bei den Jungen nur halb so viele Gelegenheitsspieler gibt (35%). „Öfter“ sowie einen Tag bis vier Tage pro Woche GTA IV- spielende betrifft jeden 3. Jungen (32%), während diese Nutzungsdauer bei den Mädchen überhaupt nicht vorkommt.

Prozentual ist der harte Kern von Dauerspielerinnen (fünf und mehr Tage pro Woche) genau so groß wie bei den Jungen (18 % zu 17%), wenngleich es nur drei der 17 GTA IV spielenden Mädchen sind. Bezogen auf alle befragten Mädchen (N=103) sind das aber nur 3%, hingegen 8% bei den Jungen.

Wie lange spielen diese durchschnittlich pro Tag? (Frage 3)

Auf die Frage „Wenn ich GTA IV spiele, spiele ich mindestens:



Jeder 2. der 13-14jährigen Spielerinnen und Spieler spielt GTA IV 1-2 Stunden, jeder Vierte mehr als drei Stunden, jeder 10. sogar mehr als 5 Stunden. *Mindestens 8 % aller befragten Schülerinnen und Schüler könnte man als quasi süchtig nach GTA IV bezeichnen, und das, obwohl sie nach dem Willen des Gesetzgebers gar nicht mit diesem Videospiel in Berührung kommen dürften.*

Auch für die tägliche Nutzungszeit gibt es deutliche Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen bei den nur relativ kurz (bis 1 Stunde) täglich spielenden: jedes dritte Mädchen gehört zu dieser Nutzergruppe, bei den Jungen nur jeder 10. Dafür sind sie bei den täglich sehr lange spielenden Schülern viel häufiger anzutreffen als die Mädchen.

*Insofern kann man auch das **Suchtpotential** bei den Jungen als besonders hoch bezeichnen, denn neun Spieler (rd. 10% der Spieler) spielen GTA IV täglich mehr fünf Stunden und mehr – und GTA IV ist ja nicht das einzige Killerspiel, das gespielt wird.*

[Diese neun Schüler verteilen sich wie folgt

auf die Altersgruppen: 13 Jahre 4 Schüler, 14 Jahre 3 Schüler, 15 Jahre 2 Schüler;

auf die Schularten: Gymnasium 1 Schüler, Realschule + WRS 4 Schüler, Hauptschule 4 Schüler.

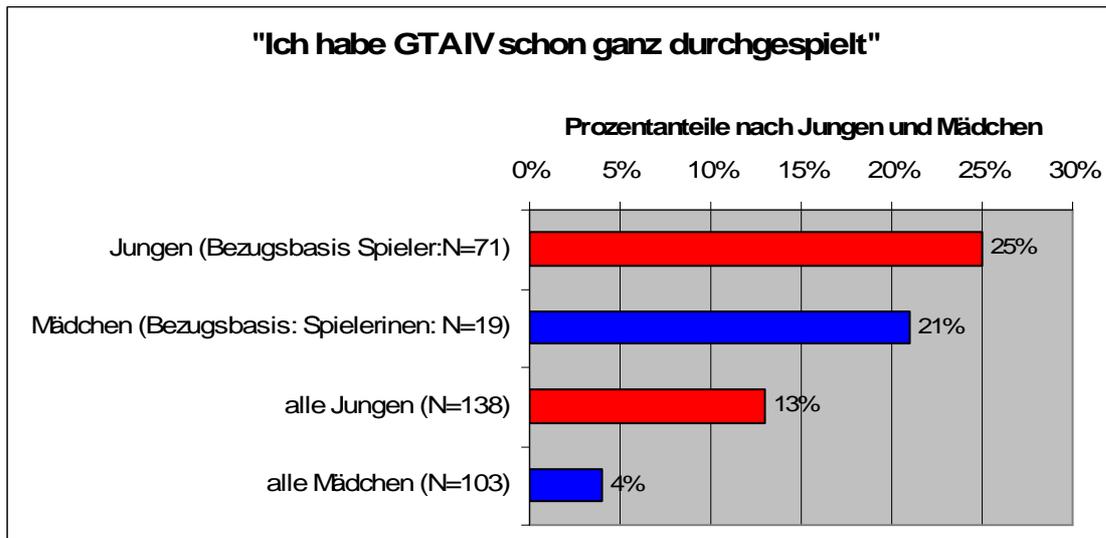
Bis auf einen Spieler wissen alle, dass das Videospiel keine Jugendfreigabe hat, also erst ab 18 gespielt werden darf. **Diese Alterskennzeichnung ist allen egal.** Bei 7 Spielern ist es den Eltern egal, wenn sie GTA IV spielen, zwei Schüler spielen es allerdings trotz Verbot durch die Eltern.

5 dieser 9 Schüler spielen GTA IV allein (das ist mehr als die Hälfte). Einer spielt es mit einem Elternteil und 5 mit Freunden/Bekanntem (zwei Doppelnennungen).

Nimmt man die bereits als recht bedenklich einzustufende tägliche Nutzungszeit von GTA IV mit mehr als drei Stunden als Grenze, so sind 27% der Jungen, jedoch nur 7 % der Mädchen davon betroffen. Bezieht man diese Zahlen auf die Grundgesamtheit von 138 befragten Jungen und 103 befragten Mädchen, so sind 18 Jungen (= 13 %) und nur ein Mädchen (1 %) davon betroffen.

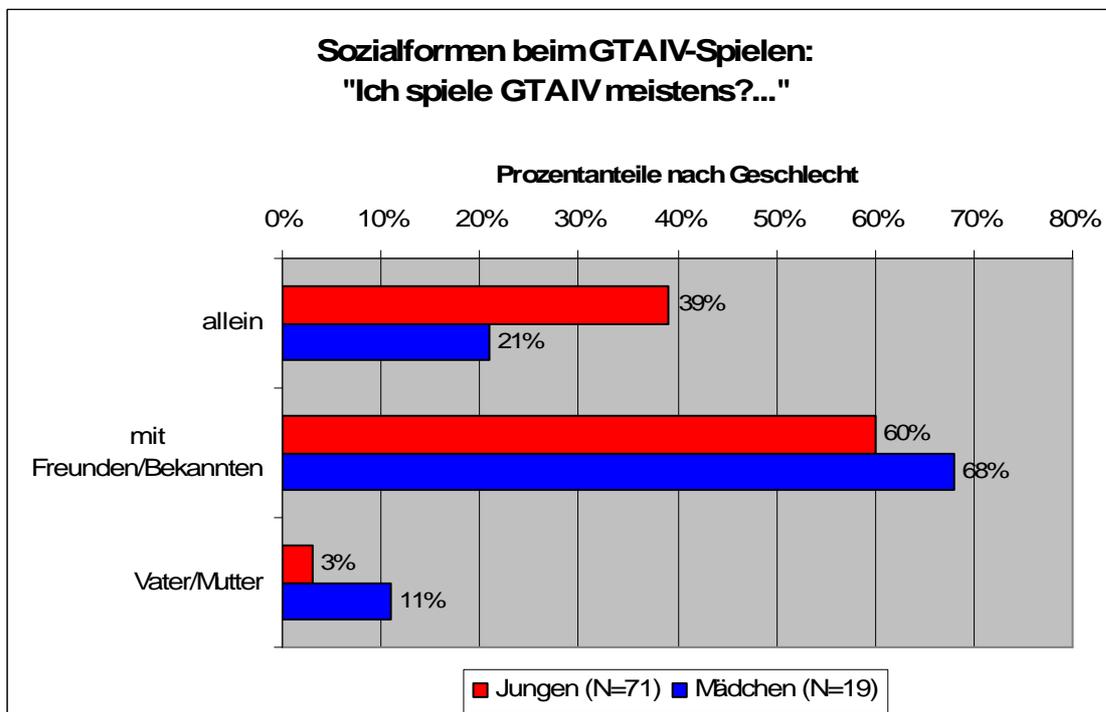
Für die Eltern der vielen betroffenen Jungen bestünde erzieherischer Handlungsbedarf, nicht nur wegen der Gefährdung durch exzessive mediale Gewalt, sondern auch durch die Abhängigkeitsgefahr und den oft folgenden schulischen Leistungsabfall.

Wie viele Schüler haben GTA IV bereits ganz durchgespielt (Frage 6)



Jeder 4. Junge und jedes 5. Mädchen, die GTA IV spielen, haben dieses Videospiel bereits ganz durchgespielt.

Sozialformen beim GTA IV spielen (Frage 8)



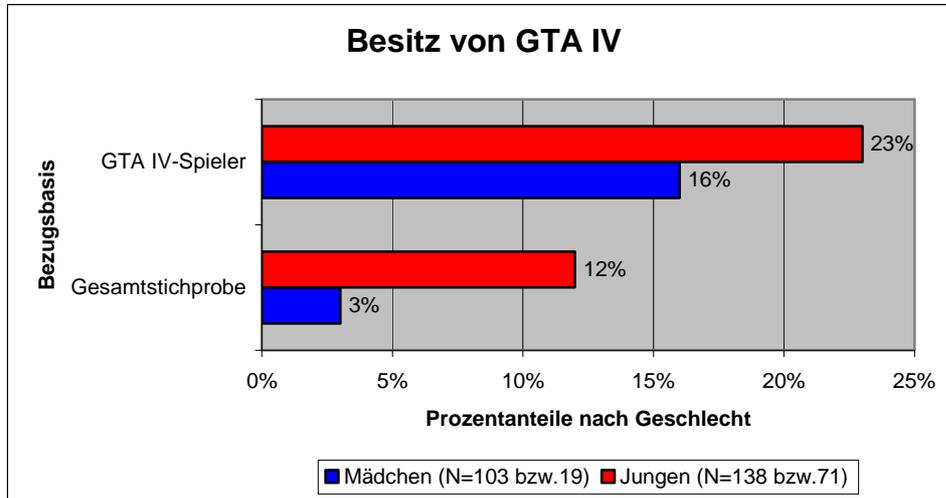
Dominant bezüglich der Sozialformen beim GTA IV- spielen ist bei beiden Geschlechtern das Spielen mit Freunden und Bekannten (60% zu 68%). Bedenklich erscheint allerdings der **hohe Anteil von allein spielenden Jungen**, der mit 39% fast doppelt so hoch ist als der Anteil bei den allein spielenden Mädchen (21%). Mädchen spielen es hingegen wesentlich häufiger mit ihren Eltern (11%).

Besitz und Beschaffungsformen von GTA IV

(Frage 4 und 5)

Alle Schularten zusammen und Vergleich zwischen Jungen und Mädchen

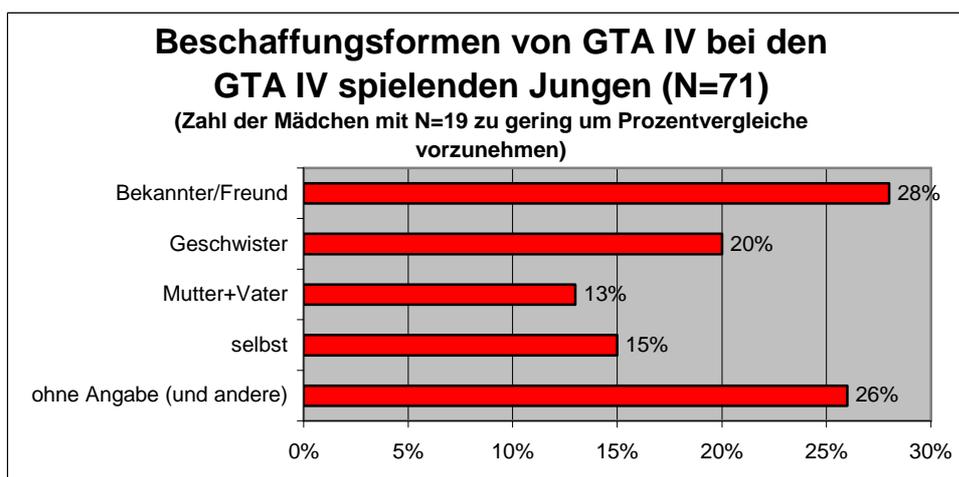
Besitz (Frage 4)



8 % aller befragten Schülerinnen und Schüler besitzen GTA IV bereits, obwohl sie erst 13-14 Jahre alt sind. Von allen Jungen sind es 12%, von allen Mädchen nur 3%.

Nimmt man alle Spieler von GTA IV als Bezugsbasis, so besitzen bei den Jungen 23% dieses Videospiel. Bei den Mädchen besitzen 16% der Spielerinnen GTA IV.

Beschaffungsformen von GTA IV (Frage 5)



Rangreihe bei den Jungen:

1. Freund oder Bekannter 2. Geschwister 3. Selbst gekauft 4. Vater/Mutter

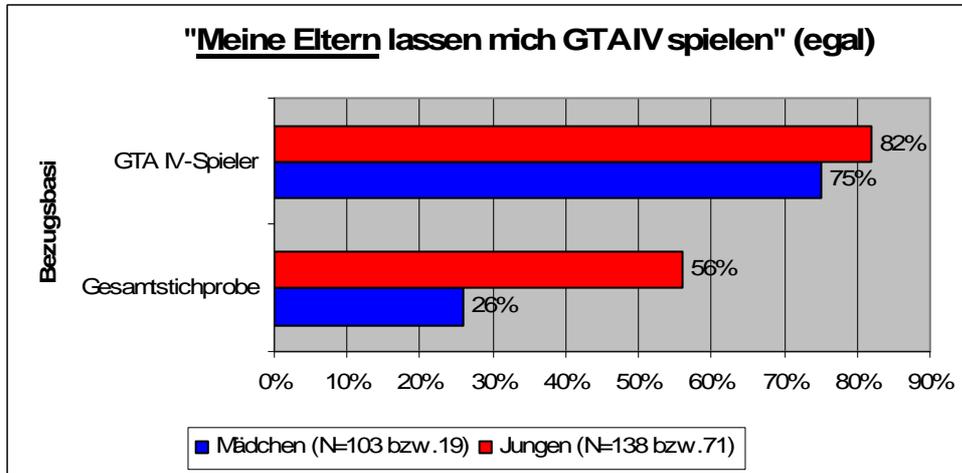
Rangreihe bei den Mädchen:

Tendenziell ist die Rangreihe ähnlich, Vater und Mutter werden jedoch nicht genannt. Die Zahl der Mädchen mit N=19 ist jedoch zu gering um Prozentvergleiche vorzunehmen.

Einstellungen zur USK- Alterseinstufung

Eltern

Elterneinstellung zu Alterseinstufung bei den GTA IV Spielern (Frage 9)

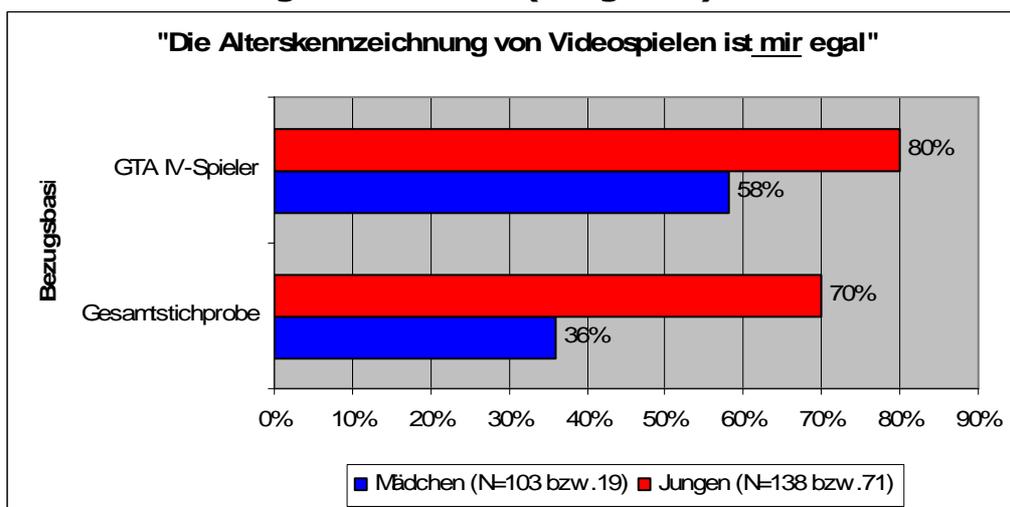


Die Elterneinstellungen zur Alterskennzeichnung von GTA IV sind sehr unterschiedlich auf Jungen und Mädchen verteilt. Bei den Jungen sind es 56%, bei Mädchen nur 26%, denen dies egal ist. Unter den tatsächlichen Spielern sagen sogar 82% der Jungen und 75% der Mädchen, dass ihre Eltern keine Einwände haben und trotz der Alterskennzeichnung mit "keine Jugendfreigabe" GTA IV spielen lassen

Interessant ist dazu der Vergleich mit der eigenen Einstellung der Schüler zur Alterskennzeichnung:

Schüler

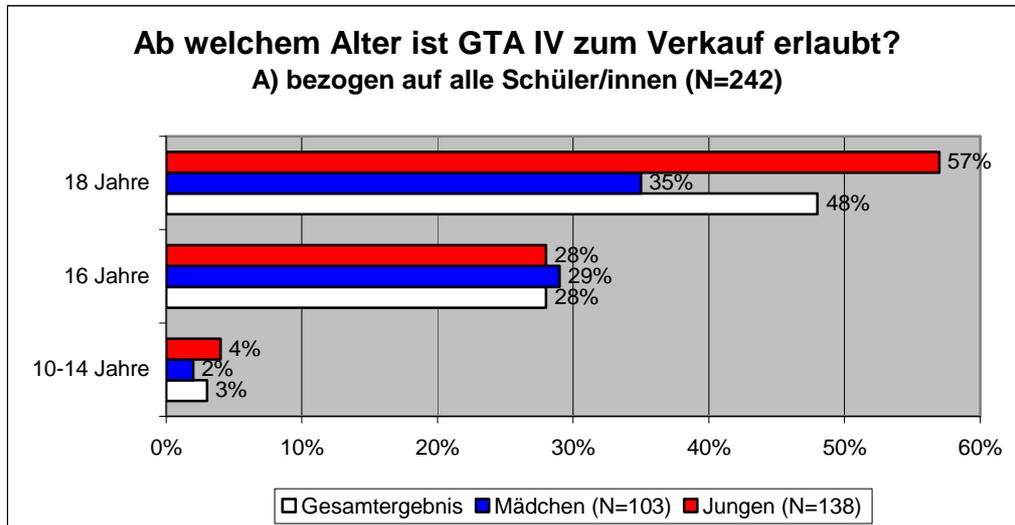
Einstellung der Schülerinnen und Schüler zur USK- Alterseinstufung von GTA IV (Frage 11).



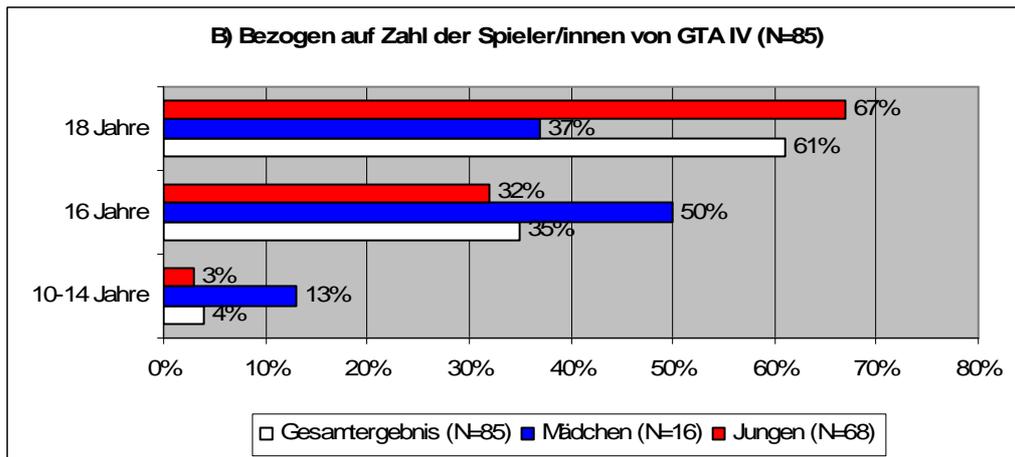
Mehr als 2/3 aller befragten Jungen ist die Alterskennzeichnung von GTA IV egal (70%), und von den tatsächlichen Spielern sind es sogar 4 von 5 (80%). Bei den Mädchen sind es hingegen nur 58% bzw. 36%.

In Bezug auf den Vergleich zwischen Jungen und Mädchen entsprechen diese Anteile den Elterneinstellungen (siehe Grafik zu Frage 9).

Kennnisstand zur Alterseinstufung von GTA IV (Frage 7)



Anm.: Kategorie ohne Angabe wurde weggelassen (bei A 21%; bei B 1%)

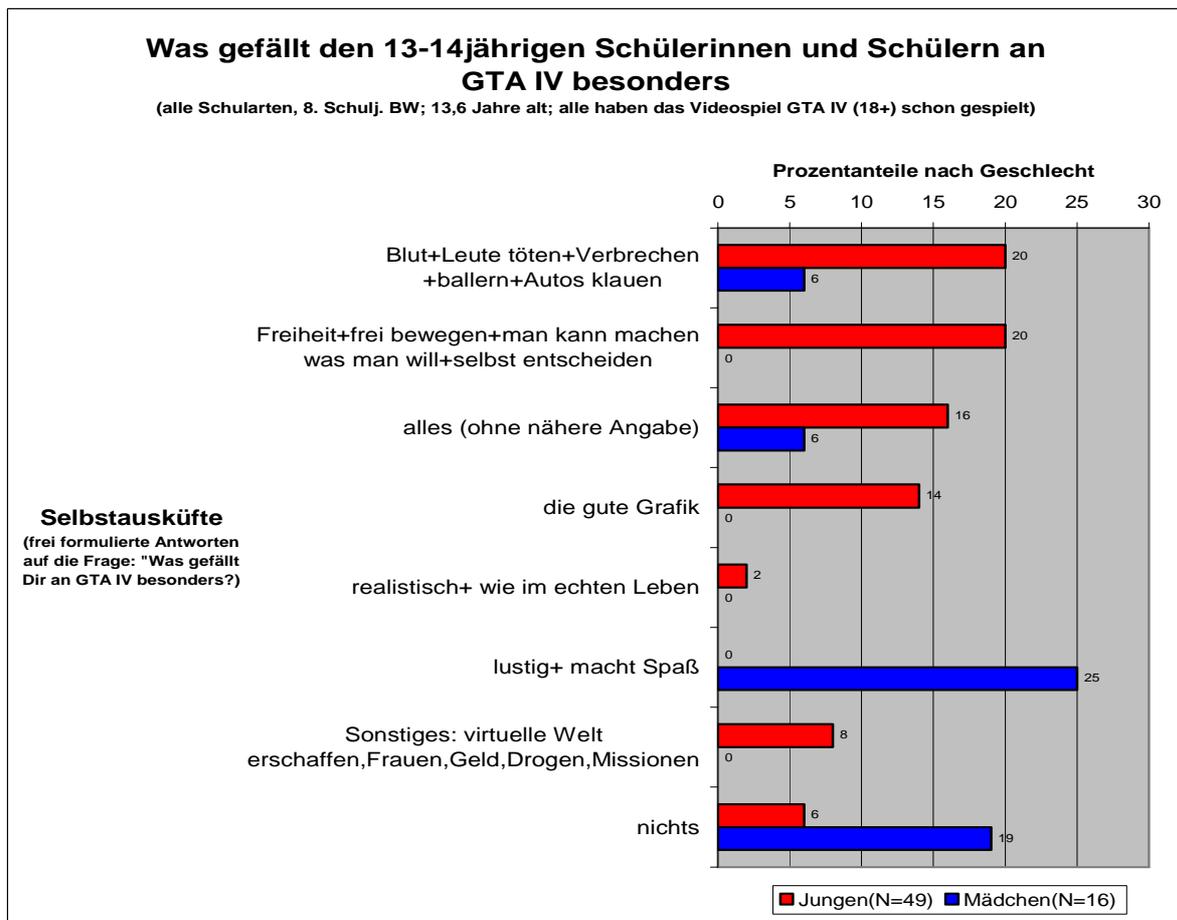


Unabhängig davon, ob die Jungen und Mädchen GTA IV spielen, wissen 57% der Jungen und 35% der Mädchen, dass GTA IV erst ab 18 Jahren gespielt werden darf. Diese Basiszahl ist jedoch wenig aufschlussreich, da hier auch viele dabei sind, die GTA IV überhaupt nicht kennen.

Nimmt man nur die Gruppe der Spielerinnen und Spieler von GTA IV, so sollte man annehmen, dass alle wissen, ab welchem Alter dieses Videospiel gespielt werden darf (Tab. B). Dem ist jedoch nicht so, denn nur zwei von drei Jungen und sogar nur 37 % der Mädchen geben die richtige Altersfreigabe an. Nahezu zwei von drei spielenden Mädchen meinen, dass dieses Videospiel, das keine Jugendfreigabe hat, zwischen 10 und 16 Jahren gespielt werden darf. Möglicherweise spielen hier jedoch Ängste bei den Mädchen mit, in einem Fragebogen eine Verbotsübertretung zuzugestehen. Vielleicht wurden sie auch von denjenigen im Unklaren gelassen, die ihnen Zugang zu diesem Spiel verschafft haben.

Häufigkeit der Begründungen "Was gefällt Dir an GTA IV besonders" für alle Schüler und Schülerinnen, die GTA IV schon einmal gespielt haben.

Bei dieser Fragestellung war die Antwortformulierung durch die Schülerinnen und Schüler offen. Alle Antworten der Befragten wurden einzeln aufgelistet und anschließend kategorisiert. Für die Ergebnisdarstellung wurden inhaltlich ähnliche Kategorien zusammengefasst. So ergaben sich acht Bereiche, die in der folgenden Grafik dargestellt sind.



Rangreihe Jungen		Rangreihe Mädchen	
20%	1. Gewalt, Töten, Verbrechen, Kriminelle Handlungen	25%	1. lustig, macht Spaß
20%	1. Freie Handlungen und Bewegungen, selbstständig entscheiden	19%	2. „nichts“
16%	3. unspezifisch („alles“)	6%	3. Gewalt, Töten, Verbrechen, Kriminelle Handlungen
14%	4. die gute Grafik	6%	4. unspezifisch („alles“)
6%	5. „nichts“	0%	Grafik
2%	6. realistisch, wie im echten Leben		realistisch, wie im echten Leb.
0%	7. lustig, macht Spaß	0%	Freie Handlungen und Bewegungen, selbstständig...
8%	Sonstiges(andere Einzelnennungen)	0%	Sonstiges (Einzelnennungen)

Die Frage sollte Auskunft geben, warum GTA IV von 13jährigen Schülern und Schülerinnen gespielt wird. Auch hier zeigen sich sehr unterschiedliche Begründungen zwischen Jungen und Mädchen. Während bei den Jungen „Gewalt, Töten, Verbrechen, Kriminelle Handlungen...“ neben den Möglichkeiten, diese und andere Handlungen völlig frei spielen und entscheiden zu können an der Spitze stehen, rangieren diese Begründungen bei den Mädchen auf den hinteren Plätzen. Stattdessen gefällt den 16 spielenden Mädchen, dass das Ganze einfach Spaß macht und lustig ist. Dieser „Spaßfaktor“ spielt bei den Jungen überhaupt keine Rolle. Ich neige deshalb dazu anzunehmen, dass die Mehrzahl der befragten Spielerinnen die violenten Spielmöglichkeiten und kriminellen Handlungen entweder nicht wahrnahmen, nicht ernst nahmen oder von vornherein ablehnten. Dafür spricht auch, dass 19% (3 Fälle) angaben, dass ihnen „nichts“ gefällt. Nur ein Mädchen war dabei, das mit seiner Antwort bei der Kategorie „Gewalt, Töten, Verbrechen, Kriminelle Handlungen“ einzuordnen war und eines, dem „alles“ gefällt.

Fazit zur Differenzierung nach Geschlecht

Die Erhebung bei 252 Schülerinnen und Schülern ist annähernd für das 8. Schuljahr schulart- repräsentativ.

Obwohl GTA IV von der USK die Bewertung „keine Jugendfreigabe“ erhielt, wurde es bereits von jedem zweiten Jungen (53 %) und von jedem sechsten Mädchen (17%) im Alter von 13 bis 14 Jahren gespielt. Jeder sechste Junge (17%) besitzt es bereits selbst, 7 % aller befragten Jungen hatten es sogar selbst in einem Geschäft gekauft (bei Gymnasiasten sogar 13 %). Bei den Mädchen kommt dies kaum vor. Die Vorgängerversion GTA San Andreas, die die USK- Freigabe ab 16 Jahren besitzt, haben bereits 85% der 13,6 jährigen Jungen, jedoch nur 25 % der gleichaltrigen Mädchen gespielt.

Für die **täglichen Nutzungszeiten** gibt es deutliche Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen bei den nur relativ kurz (bis 1 Stunde) täglich spielenden: jedes dritte Mädchen gehört zu dieser Nutzergruppe, bei den Jungen nur jeder 10. Das Gros der GTA IV- spielenden Mädchen sind Gelegenheitsspielerinnen während es bei den Jungen nur halb so viele Gelegenheitsspieler gibt (35%). „Öfter“ sowie einen Tag bis vier Tage pro Woche GTA IV- spielende betrifft jeden 3. Jungen (32%), während diese Nutzungsdauer bei den Mädchen überhaupt nicht vorkommt.

Exzessives tägliches Spielen mit mehr als drei bzw. fünf Stunden Dauer ist bei den Jungen viel häufiger anzutreffen als bei den Mädchen.

*Insofern kann man auch das **Suchtpotential bei den Jungen** als besonders hoch bezeichnen, denn rd. 10% der Spieler spielen GTA IV täglich fünf Stunden und mehr – und GTA IV ist ja nicht das einzige Killerspiel, das gespielt wird.*

Die **Alterskennzeichnung** durch die USK ist den meisten Schülern egal. Bezogen auf alle befragten Jungen, gleich ob sie GTA IV spielen oder nicht, ist 70% die Alterskennzeichnung des Spiels mit „keine Jugendfreigabe“ egal. Bei den Mädchen sind es nur halb so viele (36%). Nimmt man zum Vergleich nur die Schüler, welche GTA IV spielen, so steigt der Anteil bei den Jungen auf 80% und bei den Mädchen auf 58%.

Auch bei der **Einstellung der Eltern zur Alterskennzeichnung** von GTA IV werden unterschiedliche Angaben zwischen Jungen und Mädchen gemacht (58% zu 26% bei allen befragten Jungen/Mädchen). Allerdings schließen die Mädchen bei den tatsächlichen Spielern, bei denen die Jungen 82% erreichen, mit 75%

fast gleich auf. *Insgesamt kann man sagen, dass vier von fünf Eltern keine Einwände haben und sie trotz der Alterskennzeichnung mit "keine Jugendfreigabe" ihre Kinder GTA IV spielen lassen.*

Kenntnisstand zur Alterseinstufung von GTA IV: Nimmt man nur die Gruppe der Spielerinnen und Spieler von GTA IV, so sollte man annehmen, dass alle wissen, ab welchem Alter dieses Videospiele gespielt werden darf. Dem ist jedoch nicht so, denn nur zwei von drei Jungen und sogar nur eines von drei Mädchen geben die richtige Altersfreigabe an. Ob diese Angaben allerdings ehrlich sind, sei dahingestellt.

Für die Sozialformen beim GTA IV spielen ist der hohe Anteil von alleinspielenden Jungen, der mit 39% fast doppelt so hoch ist als der Anteil bei den alleinspielenden Mädchen, als bedenklich einzustufen.

Warum ist GTA IV so attraktiv?

Das Videospiele GTA IV ist besonders für Jungen attraktiv und erhöht durch die lange Zeit, mit der sich vor allem Jungen mit 13-14 Jahren damit beschäftigen, deren Gefährdungspotential. Warum der Erwerb dieses Spiels bei den Jungen vor allem deshalb so nachhaltig ist, resultiert aus der hohen Bedürfnisbefriedigung in diesem Spiel durch Gewalthandlungen, Töten, Verbrechen und anderen kriminellen Handlungen (20%). Und alles kann ungestraft begangen werden. Die hauptsächlichen Begründungen bei Jungen – Gewalt und Handlungsfreiheit – rangieren bei den Mädchen auf den hinteren Plätzen. Stattdessen dominiert der „Spaßfaktor“, vermutlich deshalb, weil die befragten Spielerinnen die violenten Spielmöglichkeiten und kriminellen Handlungen entweder nicht wahrnahmen, nicht ernst nahmen oder von vornherein ablehnen. Für die Mädchen scheint diese Spielnutzung typisch zu sein.¹

Wenn man bedenkt, dass es Jungen besonders schätzen, diese und andere Spielhandlungen völlig frei spielen und entscheiden zu können (ebenfalls bei 20% wie bei Gewalt...), so fragt man sich, warum dieses Videospiele nicht indiziert wurde, zumal die von den Spielern so hoch geschätzte freie Entscheidungsmöglichkeit viel mit Selbstjustiz zu tun hat. Der Einwand, dass sich GTA IV durch eine besonders gelungene Grafik auszeichnet, also von künstlerischem „Wert“ ist, kann man in Anbetracht dieser Ergebnisse nicht gelten lassen, denn diese Grafik verstärkt allenfalls die Gewaltwirkung noch, weil der Realitätscharakter verstärkt wird.

Ausblick

Für die Eltern der vielen betroffenen Jungen besteht erzieherischer Handlungsbedarf, nicht nur wegen der Gefährdung durch exzessive mediale Gewalt, sondern auch durch die Abhängigkeitsgefahr und den oft folgenden schulischen Leistungsabfall. Große Hoffnungen auf eine Trendwende im Erziehungsverhalten braucht man sich allerdings nicht zu machen, da bei vielen eine „Laissez fair Haltung“ der bequemere Weg zu sein scheint als rechtzeitig Grenzen zu setzen.

¹⁶ Zwar kann sich der Spieler theoretisch darauf beschränken, der Story nicht zu folgen und einfach mit dem Auto wild in dem zu Anfang zugänglichen Stadteil von Liberty City herumzufahren. Die Handlungsmöglichkeiten sind hier jedoch sehr begrenzt, weshalb dieses Verhalten sicherlich nicht als typisch gelten kann.

Anmerkung 16) der Veröffentlichung im *JMS-Report, Juni 2008, Rehbein, Kleinmann, Möble (2008)*

Zusammenfassende Schlussfolgerungen in Bezug auf den Jugend-Medienschutz

Ein wirkungsvoller Jugendschutz ist nicht gewährleistet

Die Alterskennzeichnungen spielen bei den Schülern nur eine marginale Rolle. Sie werden praktisch nicht zur Kenntnis genommen bzw. ignoriert. Unterstützt werden sie dabei durch die Eltern: Die dargestellten Befragungsergebnisse in Bezug auf Beschaffungsformen und Akzeptanz der USK- Alterskennzeichnungen belegen, dass **ein wirkungsvoller Jugendschutz in diesem Bereich nicht existiert!**

Das seit 1. Juli geltende novellierte Jugendschutzgesetz formuliert eindeutig:

*in § 15 **Jugendgefährdende Trägermedien** (1) Trägermedien, deren Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien nach § 24 Abs. 3 Satz 1 bekannt gemacht ist, dürfen nicht 1. einem Kind oder einer jugendlichen Person angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden, dazu gehören nach Absatz 2, Nr. 3a solche, die „**besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt beinhalten, die das Geschehen beherrschen**“.*

In der eingangs zitierten Analyse des KFN- Hannover (in JMS-Report, Juni 2008) wird resümierend zum Videospiel GTA IV festgestellt:

Zitat: „Nach Analyse des Spiels GTA IV und vollständiger Sichtung der Spielstory am KFN kommen wir abweichend von der USK zu dem Ergebnis, dass GTA IV eine **selbstzweckhafte und detaillierte Darstellung von Gewalthandlungen** aufweist, und die **Gewalt zudem legitimiert und gerechtfertigt** wird. Die Gründe für diese Einschätzung sollen im Folgenden näher ausgeführt werden.

1. In GTA IV werden Gewalthandlungen, insbesondere Mord - und Metzelszenen, selbstzweckhaft und detailliert dargestellt.

2. In GTA IV wird Gewalt legitimiert und gerechtfertigt.

Im Laufe der Geschichte wird dem Spieler Selbstjustiz als einziges probates Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe (ge)legt, Gewalt wird im Dienste einer angeblich guten Sache oder zur Bereicherung als gerechtfertigt und üblich dargestellt und wird schließlich auch als Mittel zum Lustgewinn oder zur Steigerung des sozialen Ansehens positiv dargestellt.

3. **Nichtindizierungsgründe liegen für GTA IV nicht vor.**“(Zitat Ende).

Das Fazit des KFN kann durch unsere Schülerbefragung voll bestätigt werden:

Zitat: „Insgesamt erscheint es unverständlich, dass GTA IV in der vorliegenden Fassung durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) gekennzeichnet wurde und damit eine Jugendgefährdung durch das Spiel ausgeschlossen wurde. Bei einer Analyse der Spielmerkmale von GTA IV zeigt sich, **dass das Spiel aufgrund einer verrohenden und zu Gewalt anreizenden Wirkung der Gewaltdarstellungen** nach Spruchpraxis der BPjM als jugendgefährdend eingestuft werden müsste und damit eine Kennzeichnung hätte verweigert werden müssen. Die Möglichkeit, ein Indizierungsverfahren gegenüber GTA IV zu eröffnen ist nunmehr aufgrund des Indizierungsschutzes unmöglich. Da unter gewalthaltigen Spielen die GTA - Reihe, wie bereits gezeigt werden konnte, eine besondere Verbreitung unter Kindern und Jugendlichen aufweist, wäre gerade beim Erscheinen von GTA IV die regulative Wirkung einer Indizierung durch die BPjM angezeigt gewesen. Das Spiel wäre nicht öffentlich ausgestellt worden und hätte nicht auf Werbeplakaten, in Werbespots, im Internet und in Spielmagazinen beworben werden dürfen. Es hätte erwartet werden können, dass die Indizierung eine besondere Warnfunktion für Eltern und Pädagogen eingenommen hätte. Damit wäre

sicherlich die Verbreitung des Spiels unter Kindern und Jugendlichen (die intendierte Wirkung einer Verbreitungsbeschränkung) zu erreichen gewesen.“ (Zitat Ende)

Resumee

Ein wirkungsvoller Jugendschutz ist nicht gewährleistet

Die Alterskennzeichnungen spielen bei den Schülern nur eine marginale Rolle. Sie werden praktisch nicht zur Kenntnis genommen bzw. ignoriert. Unterstützt werden sie dabei durch die Eltern: Die dargestellten Befragungsergebnisse in Bezug auf Beschaffungsformen und Akzeptanz der USK- Alterskennzeichnungen belegen, dass **ein wirkungsvoller Jugendschutz in diesem Bereich nicht existiert!**

Die vorliegende Befragung zum Bekanntheitsgrad, zur Nutzung und Beschaffung von GTA IV bei minderjährigen Schülern beweist somit eindeutig, dass die Befürchtungen des KFN zu recht bestehen, und dass das novellierte Jugendschutzgesetz in der Praxis nicht effektiv funktioniert !

Sobald ein solches Spiel auf dem Markt ist, finden Kinder und Jugendliche immer eine Zugangsmöglichkeit. Da können noch so viele Sicherheits- und Aufklärungsmaßnahmen ergriffen werden. Kaum jemand – weder Schüler noch Eltern -kümmert sich um die Alterseinstufungen der freiwilligen Selbstkontrolle. Die Praxis hat bewiesen, dass diese fast eine Farce sind. *Die durch eine Indizierung gegebene besondere Warnfunktion für Eltern und Pädagogen wäre eine Chance gewesen. Diese wurde aber durch die USK- Bewertung verspielt* (siehe auch Weiß, 2008).

Es ist zu erwarten, dass die Verbreitung dieses jugendgefährdenden Videospiele unter Minderjährigen in den nächsten Monaten weiter ansteigen wird, nachdem die Computerversion am 4. Dezember 2008 auf den Markt gekommen ist. Es ist deshalb geplant, Anfang März 2009 eine Wiederholungsbefragung in denselben Klassen durchzuführen.

Dr. R.H. Weiß
Medienpsychologie und Intelligenzdiagnostik
15. Februar 2009

Medienkonsum

Schule:.....

Klasse:.....

Alter:.....

Geschlecht:.....

Datum:.....

Videospiel GTA IV

Am 29. April 2008 wurde Grand Theft Auto IV auf den Markt gebracht. Dieses Videospiel wurde seither sehr häufig verkauft. Das Spiel kann bisher aber nur auf den relativ neuen Konsolen PlayStation 3 und Xbox 360 gespielt werden.

Beantworte bitte folgende Fragen (ankreuzen):

1. Ich habe **GTA IV** schon gespielt (egal wie lange): Ja Nein

2. Ich spiele **GTA IV**: trifft nicht zu manchmal öfter 1-2 Tage pro Woche
3-4 Tage pro Woche 5-6 Tage pro Woche jeden Tag

3. Wenn ich **GTA IV** spiele, spiele ich mindestens:

trifft nicht zu 0 – 1 Stunde 1 - 2 Stunden 3 - 4 Stunden
5 - 6 Stunden 7 – 10 Stunden

4. Ich besitze **GTA IV** selbst: Ja Nein

5.1 **GTA IV** habe ich selbst in einem Geschäft gekauft: Ja Nein

5.2 **GTA IV** wurde mir von meiner Mutter gekauft: Ja Nein

5.3 **GTA IV** wurde mir von meinem Vater gekauft: Ja Nein

5.4 **GTA IV** wurde mir von älteren Geschwistern gekauft: Ja Nein

5.5 **GTA IV** wurde mir von einem Bekanntem/Freund gekauft: Ja Nein

6. Ich habe **GTA IV** schon ganz durchgespielt: Ja Nein

7. Ab welchem Alter ist **GTA IV** zum Verkauf erlaubt ?Jahre

8. Ich spiele **GTA IV** meistens allein mit Freunden/Bekanntem Vater/Mutter

9. Meine Eltern lassen mich **GTA IV** spielen: Ja Nein

10. Ich habe schon vorher andere GTA-Versionen gespielt: Ja Nein

11. Die Alterskennzeichnung von Videospielen ist mir egal: Ja Nein

Was gefällt Dir an GTA IV besonders?

.....
Anhang

Absolute und prozentuale Werte nach Schularten (für ausgewählte Fragen)

1. Ich habe GTA IV schon gespielt (egal wie lange): JA- Antworten absolut

	Förderschule	Hauptschule incl. WRS	Realschule	Gymnasium	Gesamt
Mädchen	2	4	3	6	15
Jungen	7	22	21	12	62
in % (Bezugsbasis alle Schüler pro Schulart)					
Mädchen	25%	21%	10%	20%	17%
Jungen	54%	63%	46%	50%	53%
Gesamt	43%	48%	32%	33%	38%

4. Ich besitze GTA IV selbst: JA- Antworten absolut

	Förderschule	Hauptschule incl. WRS	Realschule	Gymnasium	Gesamt
Mädchen	0	3	0	1	4
Jungen	4	7	7	4	22
in % (Bezugsbasis alle Schüler pro Schulart)					
Mädchen	0%	16%	0%	3%	5%
Jungen	31%	14%	15%	17%	17%
Gesamt	19%	14%	5%	9%	12%

5.1 GTA IV habe ich selbst in einem Geschäft gekauft: JA- Antworten absolut

	Förderschule	Hauptschule incl. WRS	Realschule	Gymnasium	Gesamt
Mädchen	0	2	0	0	2
Jungen	0	3	4	3	10
in % (Bezugsbasis alle Schüler pro Schulart)					
Mädchen	0%	5%	0%	0%	1%
Jungen	0%	5%	9%	13%	7 %
Gesamt	0%	7%	5%	6%	5%

10. Ich habe schon vorher andere GTA-Versionen gespielt: JA - Antworten

	Fördersch. absolut	Hauptschule absolut	Realsch. absolut	Gymnasium absolut	Ges abs	Ges In%
Mädchen	1	14	3	9	27	25
Jungen	8	52	42	18	120	85

% Bezugsbasis alle Schüler pro Geschlecht

Literatur:

**Zur Einstufung des Videospieles GTA IV durch die USK
mit »Keine Jugendfreigabe«**

Florian Rehbein /Matthias Kleimann /Thomas Mößle

JMS-Report – Juni 3/2008

Weiß, R.H.: *Jugendmedienschutz: Das Gutachten des Bredow-Instituts.*
Vortrag beim Kongress „Computerspiele und Gewalt“, HS-München,
20.11.2008 (Vortrag als pdf-Datei bei www.mediengewalt.eu)