

24.07.2009

Killerspiele – eine unendliche Geschichte

Unter dem Eindruck der schrecklichen Tat von Winnenden haben die Innenminister auf ihrer gemeinsamen Tagung im Juni 2009 beschlossen, zu überprüfen, ob die Möglichkeit besteht diese Spiele per Gesetz zu verbieten und wenn ja, konsequent gesetzgeberisch darauf hinzuwirken. Die Innenministerkonferenz (IMK) übernimmt damit ein in konservativen Kreisen sehr beliebtes Argumentationsmuster, wenn es um Jugendgewalt geht. In der Hauptsache macht man hier den veränderten und auch stärkeren Medienkonsum sowie die Inhalte in diesen Medien für die Zunahme von Jugendgewalt verantwortlich.

Die Verbotsdiskussion ist unnötig und versperrt den Blick

Bündnis 90/Die Grünen haben hier immer einen differenzierten Standpunkt eingenommen. Wer versucht, den komplexen Hintergrund jugendlicher Gewaltkriminalität allein über den Medienkonsum, also Computerspiele, Internet usw., zu erklären verengt unnötig seinen Blick. Monokausale Ansätze sind für die Erklärung solcher Phänomene ungeeignet. Die IMK und andere Politiker, wie Frau von der Leyen, verkaufen den Bürger schlichtweg für dumm, wenn sie den Eindruck erwecken, dass mit einem Verbot von so genannten Killerspielen, das Problem Jugendgewalt in den Griff zu bekommen wäre.

Zugleich wird ignoriert, dass der **Jugend- und Jugendmedienschutz in Deutschland im internationalen Vergleich vorbildlich** ist. Gewaltverherrlichende Computerspiele können schon jetzt verboten werden und werden es auch. Denn auch für Computer- und Konsolenspiele gelten die Bestimmungen des Paragraphen 131 des Strafgesetzbuches. Danach sind Produktion und Vertrieb von Spielen verboten, die extrem gewaltverherrlichend, rassistisch oder anderweitig verfassungswidrig sind. Darüber hinaus können schwer jugendgefährdende Computerspiele indiziert werden, das heißt, sie dürfen nicht beworben und an Jugendliche verkauft werden. Die Bewertung der Spiele erfolgt durch die "regulierte Selbstregulierung": Die Spieleindustrie überprüft zusammen mit dem Staat die Altersfreigabe ihrer Produkte. Dieses System gilt weltweit als eines der rigidesten und wird von Experten als vorbildlich bezeichnet.

Medienkompetenz statt Medienprohibition

Pauschale Verbote für Computerspiele **sind** in Zeiten des Internets zudem schlichtweg **unwirksam**. Was in Deutschland verboten ist, lässt sich ohne weiteres über das Internet beschaffen. Wir wollen deshalb gute Spiele fördern, um das gewaltverherrlichende Zeug zu verdrängen.

Auch die konsequente Vermittlung von Medienkompetenz in allen Bildungsbereichen ist wichtiger denn je. Jugendliche, Eltern, Lehrer und sonstigen Betreuungspersonen brauchen die Möglichkeiten notwendige Medienkompetenz zu erwerben. Denn was nützen Altersfreigaben auf den Spielen, wenn sie keiner wirklichen Kontrolle unterliegen. Eltern müssen sich ein Bild von dem machen, was am Rechner im Kinderzimmer passiert.

Sehr häufig wird ein viel wichtigerer Aspekt von Computerspielen durch die Diskussion um die Gewalt in Computerspielen überdeckt: das Suchtpotential. Wir forderten in unserem "Positionspapier Medienabhängigkeit" schon im November 2007, dass das Suchtpotenzial mit in die Bewertung und Altersklassifizierung von Spielen einfließt. Dies ist auch besonders darum geboten, weil diese Suchteffekte eigentlich spielimmanent sind. Denn die meisten der aktuellen Online-Spiele sind Rollenspiele, die auch dann weiterlaufen, wenn der heimische Rechner ausgeschaltet ist. Außerdem haben diese Spiele in aller Regel auch kein programmiertes Ende. Es ist für eine erfolgreiche Teilnahme

auf diesen Spielplattformen also notwendig, möglichst viel Zeit zu investieren. Auch hier geht es darum, **den Spielern im Umgang mit ihrer liebsten Freizeitbeschäftigung so viel Kompetenz wie möglich an die Hand zu geben**. Spieler sollen die Suchtgefahren und andere negative Einflüsse der Spiele auf ihre Lebensführung frühzeitig erkennen können und in der Lage sein durch geeignete Maßnahmen dem selbstständig entgegenzusteuern.

Computerspiele sind auch Kulturgut

Für uns sind Computerspiele auch das Ergebnis kreativen, oft auch künstlerischen Schaffens und weisen eigene Inhalte, Ästhetik, Erzählstrukturen usw. auf. Sie sind die moderne Fortschreibung des altbekannten Spielens – mit neuen technischen Mitteln. Sie bergen große Potenziale, z.B. bei der Vermittlung von Wissen und Fertigkeiten. Wir wollen mehr "gute" Spiele in den Regalen sehen. Daher setzen wir uns **für ein anerkanntes Qualitätssiegel** ein, mit dem hochwertige Computerspiele gekennzeichnet werden sollen. Darüber hinaus müssen unbedingt Regelungen zur Archivierung von Computerspielen gefunden werden. Denn Kultur ist Spiegel der Zeit und soll für die Nachwelt erhalten bleiben, das gilt auch für Computerspiele.

Computerspiele – eine Zukunftsbranche

Die Computerspielbranche ist eine der wichtigsten Zukunftsbranchen. Hier darf Deutschland den Anschluss nicht verlieren. Der Fachkräftemangel ist eklatant. Wir brauchen daher neue Ausbildungsmöglichkeiten: Bestehende Aus- und Fortbildungsgänge müssen so weiterentwickelt werden, dass dort auch die Fähigkeiten zur Computerspielentwicklung erlernt werden. Außerdem bedarf es neuer Studiengänge für den Bereich Computerspiele an Fachhochschulen und Hochschulen.

Strukturelle Hilfe brauchen aber **vor allem die kleinen Spieleentwicklerinnen und -entwickler**. Hier werden die innovativen Ideen geboren, die sich aber aufgrund der enormen Kosten, die bei der Entwicklung eines Prototyps entstehen können, am Markt ohne Hilfe oft nicht durchsetzen können. Deshalb wird das Geld, das die Koalition für den Computerspielepreis ausgibt – immerhin 300.000 Euro jährlich – an anderer Stelle viel dringender benötigt, nämlich bei der Förderung des Nachwuchses. Denn ohne Entwickler kann es auch keine Computerspiele geben.

Die Diskussion versachlichen

Schon der Begriff Killerspiel ist emotional besetzt und dient natürlich dazu das gesamte Genre der Ego oder First Person Shooter zu diskreditieren. Bei dieser bewusst gewählten Bezeichnung wird in Kauf genommen, dass die Spieler dieser Kampfsimulationen oder Eliminierungsspiele zumindest potenziell zu Killern gemacht werden. Die Amokläufer Erfurt, Emsdetten und Winnenden liefern in diesem Zusammenhang dann den angeblichen Beweis der These. In diesem Argumentationszusammenhang bleiben die hunderttausend strafrechtlich und sozial unauffälligen Spieler außen vor. Wäre es nämlich wirklich so, dass es einen direkten kausalen Zusammenhang zwischen Ego Shootern und Gewalttaten gäbe, so müsste unsere Kriminalstatistik schon seit Jahren verheerend aussehen. Länder wie Südkorea oder Japan, wo die meisten solcher Computer- und Konsolenspiele über den Ladentisch gehen, müssten in einem Chaos von Jugendgewalt versinken.

Auch Bündnis 90/Die Grünen sehen, dass etliche Computerspiele den guten Geschmack auf eine harte Probe stellen. Doch über Geschmack lässt sich streiten und er ist keine juristische Kategorie. **Volkverhetzung, Antisemitismus, Rassismus, extreme Gewaltverherrlichung usw. sind aber juristische Kategorien und Spiele, die sich in solche Kategorien einordnen lassen, sind in der Bundesrepublik verboten**. Spiele, die in der Gewaltdarstellung zumindest kritisch anzusehen sind, werden in Deutschland auf den Index gesetzt. Das heißt, sie dürfen weder offen verkauft werden, noch dürfen Hersteller, Vertreiber oder Verkäufer dafür Werbung machen. Ein Produkt, das nicht offen ausliegt und zudem nicht beworben werden darf, hat es in einem schnelllebigen Marktgeschehen schwer und wird

mit Sicherheit kein Kassenerfolg. Sämtliche **Spiele, die nicht unter die beiden vorgenannten Kategorien fallen, werden von zuständigen Prüfstellen mit einer Alterskennzeichnung versehen.** Eine Lücke, die noch dringend geschlossen werden muss, klafft bei den Online-Spielen. Hier sollten die Prüfstellen USK (für Spiele zuständig) und FSM (für Medieninhalte im Netz zuständig) gemeinsam tätig werden, um mit den jeweiligen Kompetenzen im Sinne des Jugendschutzes Synergien zu heben.

MEHR ZUM THEMA

Beschluss Killerspiele (pdf)

(<http://www.gruene-bundestag.de/cms/beschluesse/dokbin/102/102678@de.pdf>)

Beschluss Medienabhängigkeit (pdf)

(<http://www.gruene-bundestag.de/cms/beschluesse/dokbin/204/204173@de.pdf>)

Flyer: Medienkompetenz (<http://www.gruene-bundestag.de/cms/publikationen/dok/266/266782.html>)

Faltblatt: Was wird hier gespielt?

(<http://www.gruene-bundestag.de/cms/publikationen/dok/149/149861.html>)

Computerspielabhängigkeit gezielt bekämpfen

(<http://www.gruene-bundestag.de/cms/medien/dok/276/276608@de.html>)

Games Convention 2008 (<http://www.gruene-bundestag.de/cms/medien/dok/244/244818@de.html>)

Hochwertige Spiele fördern (<http://www.gruene-bundestag.de/cms/medien/dok/205/205726@de.html>)

Medien und Sucht (<http://www.gruene-bundestag.de/cms/medien/dok/204/204947@de.html>)

Macht Spielen doof? (<http://www.gruene-bundestag.de/cms/medien/dok/158/158706@de.html>)