

Killerspiele

Fraktionsbeschluss vom 24. Januar 2006

Inhalt

- 1. Hintergrund**
- 2. Sinnvolle Computernutzung fördern und Isolation vermeiden**
- 3. Qualität und Medienkompetenz fördern**
- 4. Regulierte Selbstregulierung fit machen für die Zukunft**

1. Hintergrund

Dass sich Gewalt in Medien negativ auf deren Konsumenten auswirkt, ist eine beliebte und daher immer wieder formulierte These. CDU/CSU und SPD wollen nun, so haben sie es in ihrem Koalitionsvertrag formuliert, ein Verbot von Vertrieb und Herstellung sog. „Killerspiele“ prüfen. Gemeint sind Computerspiele mit „Simulationen realitätsnaher Tötungshandlungen“ (Günter Beckstein), also Spiele, in denen Spielende aktiv Gewalt ausüben, indem sie versuchen, „Feinde“ zu töten.

Gewaltverherrlichung und Kriegslust haben in den Köpfen von Kindern und Jugendlichen nichts zu suchen. Das ist und bleibt grüne Grundsatzposition, die wir auch bei der Novelle des Jugendschutzes immer wieder deutlich gemacht haben.

Trotzdem halten wir in mehrfacher Hinsicht ein Verbot von sog. „Killerspielen“ für nicht zielführend und plädieren für eine differenzierte Auseinandersetzung und Positionierung. Diese Forderung aus der großen Koalition ist populistisch und nicht durchsetzbar. Zum einen wird das Problem damit auf den simplen Zusammenhang „Gewaltspielen = Gewalthandeln“ reduziert, der so nicht gilt. Wer sich ernsthaft mit Mediennutzung und Gewaltverhalten von Heranwachsenden auseinandersetzt, wird feststellen, dass hier komplexe individuelle Zusammenhänge wirken. Zudem wirkt es naiv, im Zeitalter des weltweiten Netzes mit rein nationalen Verboten im Bereich Jugendmedienschutz Politik machen zu wollen.

Wir wollen stattdessen die vorhandenen Instrumente des Jugendmedienschutzes stärken, allen Generationen mehr Medienkompetenz vermitteln und die Herstellung guter Computerspiele fördern.

2. Sinnvolle Computernutzung fördern und Isolation vermeiden

In der Generation der Heranwachsenden herrscht nahezu **Vollversorgung mit Computern**: 98 Prozent der Haushalte, in denen Jugendliche heute aufwachsen, besitzen einen PC. Und fast alle Jungen und Mädchen (95 Prozent) nutzen diesen mindestens einmal im Monat. Das ist das Ergebnis der aktuellen JIM-Studie (Jugend, Information, Multimedia) des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest.

Geschlechterunterschiede treten in Hinblick auf **Nutzungsintensität** und Art der Nutzung auf. Vor allem Jungen (82 Prozent) nutzen den PC täglich oder mehrmals die Woche, aber nur 69 Prozent der Mädchen. Stärker noch unterscheiden sich die **Anwenderinteressen**: 52 Prozent der Jungen finden Computerspiele interessant, aber nur 15 Prozent der Mädchen.

Eine wesentliche **Motivation**, Computer zu spielen, ist nach Angabe vieler Jugendlicher Langeweile. Der Computer ist damit wie das Fernsehen ein Füllmedium für die Zeit, in der es keine attraktiveren Angebote gibt. Darüber hinaus geht es um die Herausforderung, das Spiel zu „schaffen“, es zu beherrschen. Dieses Gefühl von Macht und Kontrolle bietet der Lebensalltag von Jugendlichen nur selten. Und weil sich der Schwierigkeitsgrad von Computerspielen dosieren lässt, können sie das Bedürfnis nach Kontrolle und Erfolg besser als viele andere Freizeitangebote befriedigen.

Computerspiele können im positiven Fall als Selbstmedikation gegen Misserfolgsängste, mangelnde Lebenszuversicht und das Gefühl, das eigene Leben nicht beherrschen und kontrollieren zu können, wirken.

Bei der Computernutzung besonders problematisch ist das „**isolierte Spielen**“. Laut JIM-Studie spielt fast die Hälfte der Jugendlichen überwiegend alleine. Soziale Kontakte drohen dadurch vernachlässigt zu werden. Es besteht zudem die Gefahr, dass Computerspielen zur Ablenkung von Problemen des Alltags genutzt wird und die Jugendlichen somit echten Problemlösungen aus dem Weg gehen.

Problematisch bleibt zudem das große **Frustpotential** von Computerspielen. Der Stolz über erreichte Leistungen und die ausgeübte Kontrolle verblasst mit der Zeit. Und überall dort, wo Erfolg winkt, lauern eben auch Misserfolg und Frust. Besonders Jungen geraten bei Rückschlägen im Spiel nicht selten in eine Frustrations-Aggressions-Spirale. Sowohl Frust als auch Erfolgserlebnisse können Computerspielen einen **Suchtcharakter** verleihen, der zu übermäßigem Spielekonsum führt. Dieser wiederum kann **Bewegungsmangel** nach sich ziehen.

Die aufgeführten Auswirkungen sind nicht spezifisch für gewalthaltige Bildschirmspiele, sondern *können* durch alle Spielgenres verursacht werden. Naturgemäß können (medien-)politische Instrumente bei individuellen Nutzungsgewohnheiten nur wenig bewirken. Die genannten Probleme können jedoch durch die Förderung von Erziehungs- und Medienkompetenz sowie im Rahmen übergreifender **jugendpolitischer Maßnahmenpakete** gelöst werden. Dabei gilt es u. a., den vernachlässigten Jugendlichen, die in die Isolation vor dem Computer flüchten, neue

Perspektiven in der Gesellschaft zu geben. Ziel ist eine in funktionierende soziale Strukturen eingebettete, angemessene und reflektierte Nutzung von Computerspielen.

3. Qualität und Medienkompetenz fördern

Dass das Spielen gewalthaltiger Computerspiele **kurzfristige Auswirkungen** auf Verhalten, Gefühle und Gedanken haben kann, ist weitestgehend unstrittig. Einige Untersuchungen haben unmittelbar nach dem Gewaltspiel, also im Minutenbereich, eine Abstumpfung („Desensibilisierung“) gegenüber Gewaltdarstellungen feststellen können (*Studie von Mathiak & Weber; Studie von Trudewind & Steckel*).

Unklar sind dagegen die **langfristigen Effekte** von häufigem oder gar exzessivem Spielen. Ob hierdurch die „Gewaltschwelle“ dauerhaft gesenkt und aus gespielter reale Gewalt wird, konnte die Wissenschaft bisher nicht klären.

Es sind sehr **komplexe Wirkungszusammenhänge**, die zu Aggressionen und Gewalt von Jugendlichen führen: Bestimmte Faktoren, die in erster Linie in der Person, im sozialen Umfeld und der aktuellen Lebenssituation der Täter liegen, prägen den Bildschirmkonsum. Gerade Kinder und Jugendliche aus nicht intakten Familienverhältnissen konsumieren Bildschirmmedien in überdurchschnittlichem Maße und nutzen Fernsehen und Computerspiele in Stress- und Frustsituationen als Fluchtmöglichkeit – und sind so möglicherweise auch eher anfällig für negative Auswirkungen.

Das bedeutet: Auch wenn eine populistische Betrachtungsweise einen Zusammenhang zwischen Gewaltspielen und Gewalthandeln unterstellt: Die Medienwirkungsforschung kann dies nicht belegen und daher zur Legitimierung staatlicher Eingriffe wenig beitragen – zu inkonsistent und relativierend präsentieren sich ihre Ergebnisse.

Allein das Spielen eines „Killerspiels“ führt daher sicher nicht zu real ausgeübter Gewalt. Vielmehr sind gewalttätige Jugendliche schon vorher gewaltbereit und greifen gerade deswegen zu gewalthaltigen Inhalten. Nicht das Spielen von „Counterstrike“ hat Robert Steinhäuser Amok laufen lassen, sondern das Zusammenspiel mehrerer Aspekte, darunter soziale Isolation, extremer Schulfrust, ein Faible für reale Waffen und der allzu einfache Zugang zu ihnen.

Trotzdem ist uns bewusst, dass virtuelle Gewalt nicht unproblematisch ist. Sie löst zwar keine reale Gewalt aus, könnte aber die Entwicklung von **Empathie** bremsen und die angemessene Auseinandersetzung mit gesellschaftlicher Gewalt behindern. Verschärft wird dieser Zusammenhang durch die zunehmend realitätsnahe Darstellung von Aggression in modernen Bildschirmspielen.

Hinzu kommt die **fehlende elterliche Kontrolle**: Eltern überwachen und regulieren zu wenig die Computer- und Internetnutzung ihrer Schützlinge aufgrund von Technikangst, Unterschätzung des Mediums und **fehlender Medienkompetenz**. Medienkompetenz

heißt aber auch, dass Erziehungsberechtigte Einfluss auf den Computerkonsum ihrer Schützlinge nehmen – mit Interesse und Gesprächen, aber auch mit Grenzziehungen bei z.B. brutalen Gewaltspielen und exzessivem Spielen. Das ist effektiver als jedes staatliche Verbot. Außerdem stehen den Eltern auch Hard- und Softwarekomponenten zur Verfügung, mit denen sich der Zugriff der Kinder auf unerwünschte Netzinhalte zumindest erschweren, wenn nicht verhindern lässt. Die Verbreitung, Effektivität und Anwendbarkeit dieser **Schutztechnologien** sollte weiter ausgebaut werden, auch wenn diese Gespräch und Reflexion natürlich nicht ersetzen.

Insbesondere müssen wir verstärkt auf die **Vermittlung von Medienkompetenz** bei Heranwachsenden, Eltern, LehrerInnen und MitarbeiterInnen aus der Jugendarbeit setzen. Die kritische Reflexion von Medieninhalten, insbesondere den von Computerspielen, gehört genauso wie die Vermittlung von Recherchekompetenz und technischen Fähigkeiten selbstverständlich in die Programme von Institutionen der Jugendhilfe, in Schulunterricht, Ausbildung, Studium und Weiterbildungsangebote. Medienkompetenz und -fortbildung müssen Baustein lebensbegleitenden Lernens sein. Hier müssen vor allem die Länder ihre Hausaufgaben dringend nachholen.

Medienkompetenz vermitteln

Wir wollen wissen, wie gut die deutschen Bildungseinrichtungen und insbesondere Schulen in der Lage sind, Lernenden Medienkompetenz zu vermitteln und die Qualität dieser Vermittlung sichern. Deswegen setzen wir uns für **internationale Vergleichsstudien** nach dem Muster von PISA (**Medien-PISA**) ein. Dazu gehört die **Entwicklung von Bildungsstandards** und Medienkompetenzstufen auf diesem Gebiet.

Medien-PISA einführen

Computerspiele im Allgemeinen können – in Wechselwirkung mit den individuellen Bedingungen – auch **positive Lerneffekte** auslösen: Die SpielerInnen erleben Erfolg der das Selbstwertgefühl und das Empfinden von Selbstwirksamkeit („ich kann etwas“) steigert. Damit leisten geeignete Computerspiele einen positiven Beitrag zu einer gesunden Entwicklung.

Darüber hinaus erlernen die SpielerInnen diverse **Kompetenzen** durch das Computerspiel: von der erhöhten Problemlösekompetenz, über das gesteigerte Leistungsbewusstsein bis hin zur Schulung der räumlichen Vorstellungskraft und der Augen-Hand-Koordination. Daneben helfen Computerspiele, die allgemeine Medienkompetenz zu steigern und Hemmungen gegenüber der Computernutzung abzubauen. Viele dieser Lerneffekte sind wissenschaftlich bewiesen.

Um die positiven Aspekte, die sich aus dem Spielen am Computer ergeben können, zu stärken, wollen wir analog zur Filmförderung eine **Förderung für gute Computerspiele durch ein Qualitätssiegel** einführen. Ein Schritt ist hier, die Entwickler von Computer- und Videospiele als Kulturproduzenten anzusehen. Denkbar wäre etwa, nach dem Vorbild Frankreichs oder der Mitteldeutschen Medienförderung die Kompetenzen der

Gute Computerspiele fördern

Filmförderungsanstalt (FFA) auch auf die Bereiche Multimedia und Computerspiele auszuweiten.

Ein weiterer innovativer Schritt ist, **Prädikate** nach Art des Siegels „Spiel des Jahres“ zu vergeben, die **als effektive Kaufempfehlung** für Eltern dienen könnten. Dies wird der gestiegenen ökonomischen und gesellschaftlichen Bedeutung dieses Sektors gerecht und ermöglicht gezielten Einfluss darauf zu nehmen, dass hochwertiger „Content“ in diesem Bereich produziert wird.

4. Regulierte Selbstregulierung fit machen für die Zukunft

Seit 1953 hat der Jugendmedienschutz in Deutschland eine gesetzliche Grundlage. Gewaltverherrlichende Schriften gelten seit 1974 als schwer jugendgefährdend. Filme müssen seit 1985 mit einer Altersfreigabe gekennzeichnet sein und auf Jugendgefährdung geprüft werden. Als jugendgefährdend eingestufte Medien werden auf eine Liste gesetzt. Sie bekommen keine Freigabe, sondern sind erheblichen Einschränkungen bei Verkauf und Vermarktung unterworfen, ein Verstoß wird strafrechtlich geahndet.

Wir haben unter Rotgrün den Jugendmedienschutz im Jahr 2003 gemeinsam mit den Ländern **novelliert** und an die Anforderungen des digitalen Zeitalters angepasst. Insbesondere haben wir für Computerspiele verbindliche **Altersfreigaben** und eine Prüfung auf mögliche Jugendgefährdung eingeführt. So sind u. a. kriegs- und gewaltverherrlichende sowie die Menschenwürde verletzende Darstellungen als schwer jugendgefährdend eingestuft. Daher finden „Killerspiele“ in den bestehenden Regelungen ausreichend Berücksichtigung.

Für die Prüfung von Computerspielen wurde das Prinzip der „**regulierten Selbstregulierung**“ etabliert: Ähnlich wie bei der Freiwilligen Selbstkontrolle bei Film (FSK) und Fernsehen (FSF) bewertet eine Prüfstelle der Spielehersteller („Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“, USK) im gemeinsamen Auftrag der Bundesländer alle auf Trägermedien erhältlichen Computerspiele und macht Vorschläge für Altersfreigaben. Bei Verdacht auf Jugendgefährdung schaltet die USK die „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien“ ein. Jugendgefährdende Inhalte in Online-Medien hingegen werden von der Industrie selbst („Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter“, FSM) im Auftrag der gemeinsamen „Kommission für Jugendmedienschutz“ der Landesmedienanstalten geprüft.

Ein generelles Verbot gewalttätiger Computerspiele würde allein schon an seiner **mangelnden Durchsetzbarkeit** scheitern. Für das digitale Zeitalter des weltweiten Netzes taugen nationale Regelungen nicht. Der Zugang zu „verbotenen“ Computerspielen kann nicht verwehrt werden, wenn sie gleichzeitig in den Nachbarländern legal auf Trägermedien oder über das Internet zu erwerben sind.

Die bessere Alternative zur Durchsetzung des Jugendmedienschutzes wäre eine internationale Lösung. Allerdings sind erste Versuche, im internationalen oder auch nur

im europäischen Rahmen eine Vereinheitlichung des Jugendmedienschutzes zu erreichen, bislang gescheitert – nicht zuletzt an massiven interkulturellen Differenzen darüber, was als jugendgefährdend anzusehen ist. So gilt Im **internationalen Vergleich** der deutsche Jugendmedienschutz als der rigideste, wenn es um die Darstellung von Gewalt oder von Verletzungen der Menschenwürde geht.

Gegen ein Verbot sog. „Killerspiele“ sprechen aber auch massive **juristische Probleme**. Der Staat könnte zwar auf nationaler Ebene die Freigabe von Spielen von dem Nachweis des Herstellers abhängig machen, dass das betreffende Spiel nicht Gewalt verherrlicht oder die Menschenwürde verletzt. Ein absolutes Verbot würde aber **Konflikte mit der Freiheit von Meinung und Kunst** nach sich ziehen, weil es hier keine trennscharfen Kriterien gibt. Betroffen von einem Verbot bzw. einer Nachweispflicht wären überdies nur die deutschen Spielehersteller, die Wettbewerbsnachteile in Kauf nehmen müssten. Im Rahmen der regulierten Selbstregulierung lassen sich die Hersteller dagegen freiwillig in die Verantwortung nehmen.

Statt eines Verbotes fordern wir, die ohnehin im rotgrünen Gesetz vorgesehene **gründliche und kontinuierliche Evaluation der vorhandenen Instrumente** des Jugendmedienschutzes voranzutreiben. Schon jetzt ist absehbar, dass die Prüfverfahren der Kommission für Jugendmedienschutz beschleunigt und entschlackt werden können – und müssen. Zu diesem Zweck wollen wir auch die der föderalen Rücksichtnahme geschuldete Aufteilung der KJM auf zwei Standorte (Erfurt und München) aufheben.

Vorhandene Instrumente evaluieren

Weiterhin wird die **Trennung der Zuständigkeiten** im Jugendmedienschutz für Trägermedien einerseits (Jugendbehörden) und Netzinhalte andererseits (Landesmedienanstalten) bald obsolet sein. Derzeit wird in Deutschland das Hochgeschwindigkeitsnetz offensiv auf dem Markt eingeführt und mittelfristig flächendeckend verfügbar werden. Spätestens dann werden auch Spieleanbieter dazu übergehen, ihre Produkte als Download oder Live-Spiel gegen Gebühr im Netz anzubieten. Ein Trägermedium für Computerspiele wird dann nicht mehr gebraucht.

Wir fordern daher, die **politischen Instrumente** rechtzeitig den künftigen technischen **Realitäten anzupassen**, damit Doppelzuständigkeiten, Ineffizienz und Bürokratie verhindert werden. Zum Beispiel muss geprüft werden, ob die Aufteilung der Zuständigkeiten auf zwei verschiedene Institutionen noch zeitgemäß ist.

Zuständigkeiten zusammenführen