



16/46

Computerspiele: Umgang und sinnvolle Förderung

Dokumentation des Fachgesprächs vom 27.11.2006 in Berlin

Uns geht's ums Ganze.
www.gruene-bundestag.de

BÜNDNIS 90
DIE GRÜNEN



Bundestagsfraktion

Impressum

Herausgeberin	Bündnis 90/Die Grünen Bundestagsfraktion Platz der Republik 1 11011 Berlin http://www.gruene-bundestag.de
Verantwortlich	Grietje Bettin MdB, Sprecherin für Medienpolitik Kai Gehring MdB, Sprecher für Jugend- und Hochschulpolitik Bündnis 90/Die Grünen Bundestagsfraktion Platz der Republik 1 11011 Berlin E-Mail: grietje.bettin@bundestag.de oder kai.gehring@bundestag.de
Redaktion	Stephan Kolbe, Rolf Lange
Bezug	Bündnis 90/Die Grünen Bundestagsfraktion Info-Dienst Platz der Republik 1 11011 Berlin Fax: 030 / 227 56566 E-Mail: info@gruene-bundestag.de
Schutzgebühr	1,50 €
Redaktionsschluss	Januar 2007

Inhalt

Vorwort	3
<i>Grietje Bettin MdB</i> : Begrüßung	4
Teil I: Kompetenter Umgang mit Computerspielen	
<i>Kai Gehring MdB</i> : Begrüßung und Einführung	8
<i>Prof. Dr. Winfred Kaminski</i> : Zum kompetenten Umgang mit Computerspielen	11
<i>Sabine Eder</i> : Soll das Kind schwimmen lernen, dann lass Wasser ins Becken!.....	16
<i>Thomas Röhlinger</i> : Radijojo – ein medienpädagogisches Praxisbeispiel.....	21
Teil II: Instrumente der Förderung von Computerspielen	
<i>Grietje Bettin MdB</i> : Einführung	27
<i>Hans-Jürgen Palme</i> : Kinder der Wissensgesellschaft spielen anders	29
<i>Thomas Feibel</i> : Verbote Ja – aber bitte nicht vom Staat.....	32
<i>Petra Maria Müller</i> : Games sind ein Kulturwirtschaftsgut.....	36
<i>Malte Behrmann</i> : Fördern statt verbieten	41
Fazit.....	44
Anhang: Fraktionsbeschluss „Killerspiele“	46

Vorwort

Die Bundestagsfraktion von Bündnis 90/Die Grünen hat sich dem Thema Computerspiele von einer für weite Teile der Politik ungewohnten Seite genähert: und zwar von einer grundsätzlich positiven und unideologischen. Denn im Gegensatz zu den immer wieder geforderten Totalverboten für so genannte „Killerspiele“ – und dem damit häufig einhergehenden schlechten Image von Computerspielen an sich – erkennen wir die Rolle und das Potenzial dieses Mediums als Kulturgut und als wichtigen Wirtschaftsfaktor an.

Alltag und Freizeit vieler Menschen sind ohne Computerspiele kaum mehr vorstellbar. Denn diese Spiele sind nicht mehr nur Hobby einiger weniger, sondern haben sich zu einem umsatzstarken und innovativen Massenmedium entwickelt. Gerade in der heutigen Jugendkultur spielen sie eine große Rolle. Deshalb ist es richtig und wichtig, dass sich Politik, aber auch Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen sowie die Jugendlichen selbst verantwortungsbewusst mit den Chancen und Risiken dieses Mediums auseinandersetzen. Uns geht es dabei besonders um Medien- und Erziehungskompetenzen.

Wir finden, dass Gewalt in den Köpfen von Kindern und Jugendlichen nichts zu suchen hat. Aber wir glauben, dass die Ursachen für die Amokläufe von Erfurt und Emsdetten vielschichtig sind. Computerspiele als Erklärung wären zu einfach. Und wir glauben auch, dass eine Verschärfung des im internationalen Vergleich besonders strengen deutschen Jugendmedienschutzes Gewalttaten nicht verhindern könnte.

Für Bündnis 90/Die Grünen lag es daher nahe, über die Verbotsdebatte hinauszugehen und nachhaltige Maßnahmen zur Förderung von Medienkompetenz und zur Entwicklung und Verbreitung von Computerspielen einzufordern.

Am 27. November 2006 hat die grüne Bundestagsfraktion deshalb ein Fachgespräch zum Thema Computerspiele im Deutschen Bundestag veranstaltet, das wir mit dem vorliegenden Reader dokumentieren. Unter dem Titel „Was wird hier gespielt?“ waren Expertinnen und Experten aus Politik, Wissenschaft und Praxis geladen, um zu diskutieren, wie wir den kompetenten Umgang mit Computerspielen unterstützen können und welche Möglichkeiten es gibt, Computerspiele sinnvoll in Entwicklung und Verbreitung zu fördern.

In diesem Reader sind die Beiträge und wesentlichen Erkenntnisse unserer Veranstaltung zusammengefasst. Wir möchten die Gelegenheit nutzen und an dieser Stelle noch einmal den Referentinnen und Referenten für Ihre engagierte Teilnahme und das zur Verfügung Stellen ihrer Beiträge danken.

Grietje Bettin MdB

Kai Gehring, MdB

Begrüßung

**Grietje Bettin,
medienpolitische Sprecherin
der Bundestagsfraktion Bündnis 90/Die Grünen**

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Gäste,

ich begrüße Sie zu unserem Fachgespräch „Computerspiele: Was wird hier gespielt?“. Als wir mit der Planung zu diesem Fachgespräch begannen, war an einen neuerlichen Amoklauf, wie er gerade in Emsdetten geschah, nicht zu denken. Nun hat unsere Veranstaltung überraschend an Aktualität gewonnen.

Weniger überraschend für uns sind die altbekannten und jetzt wieder lauthals geforderten Verbote für so genannte „Killerspiele“, die aus fast allen Parteien und gesellschaftlichen Gruppen ertönen. Auch der Koalitionsvertrag der schwarz-roten Bundesregierung fordert die Prüfung eines solchen Verbotes.

Wir Grüne halten die Debatte an vielen Punkten für hysterisch und populistisch. Wir fordern eine deutlich differenziertere Sicht auf die Dinge.

Schon zu Beginn dieses Jahres haben wir einen Fraktionsbeschluss gefasst, in dem wir deutlich machen, dass wir weitergehende als die schon bestehenden Verbotsregelungen für Computerspiele für zwecklos und nicht zielführend halten.

Denn noch strengere Gesetze helfen unseren Jugendlichen mit ihren Problemen nicht weiter. Klar ist doch, dass Amokläufe wie die von Erfurt oder Emsdetten komplexe Ursachen haben, die es zu erkennen gilt. Die Gesetze, die wir haben, sind mehr als ausreichend, sie müssen nur konsequent angewendet werden.

So soll die heutige Veranstaltung auch nicht die Frage neu diskutieren, was wir von so genannten „Killerspielen“ halten. Dazu hat die Fraktion ja bereits im Januar ihren Beschluss gefasst. Dieses Fachgespräch soll vielmehr dazu dienen, Computerspiele einmal in ein positives Licht zu rücken und zu diskutieren, wie wir dazu beitragen können, kompetent mit Computerspielen umzugehen – also eine sinnvolle Computernutzung zu fördern. Dazu gehört auch die Frage, wie wir intelligente, gewaltfreie Spiele fördern können.

Ich möchte an dieser Stelle noch einmal kurz darstellen, warum wir gegen pauschale Verbotsforderungen sind. Wir haben hierfür mehrere, sehr gute Gründe:

Zuallererst: Computerspiele sind Teil der heutigen Jugendkultur. Die Mehrzahl der Jugendlichen hat Kontakt mit Computerspielen. Von den 11- bis 18jährigen Jungen spielt die Hälfte täglich zwei Stunden am Computer. Damit sind Computerspiele nicht mehr nur Hobby einiger weniger, sondern ein neues Massenmedium. Vor allem unter den Älteren stößt dieses neue Medium aber auf Unverständnis. Unter E-Sport und gemeinsamen Strategiespielen im Netz können sich viele einfach nichts vorstellen.

Zweitens wird in der Debatte immer wieder von einem einfachen Ursache-Wirkungs-Schema ausgegangen, das so nicht gilt. Die Forschungsergebnisse der Wissenschaft in Bezug auf die Auswirkungen von Gewaltdarstellungen präsentieren als zu unterschiedlich

und relativierend. Kurzfristige Erregungseffekte unmittelbar nach dem Computerspielkonsum sind belegt, das Gleiche gilt aber auch für Filme. Langfristige Effekte konnten bisher aber nicht nachgewiesen werden. Die Ursachen für Gewaltausbrüche müssen daher im Individuellen gesucht werden.

Drittens gestalten sich nationale Verbote im Zeitalter der weltweiten Vernetzung schlichtweg immer schwieriger. Was in Deutschland verboten ist, kann mehr oder weniger einfach aus dem Ausland über das Internet beschafft werden. Dies überrascht kaum, wenn man sich vor Augen führt, dass die Jugendschutzbestimmungen in anderen Ländern deutlich seichter sind.

Denn viertens: Der deutsche Jugendschutz gilt als einer der rigidesten weltweit. Nach dem Amoklauf von Erfurt im Jahr 2002 hat die damalige rot-grüne Bundesregierung die deutschen Gesetze verschärft, sowohl das Waffenrecht als auch den Bereich Jugendmedienschutz. Seither muss jedes Computerspiel, das frei auf dem Markt zugänglich sein soll, von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) überprüft und mit einer Altersfreigabe versehen werden. Die Spiele dürfen nur entsprechend dieser Alterskennzeichnung verkauft werden. Spiele, die für Minderjährige nicht geeignet sind, erhalten entweder „keine Jugendfreigabe“ (entspricht frei ab 18 Jahren) oder können von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien auf den Index gesetzt werden, das heißt, sie dürfen weder beworben noch ausgestellt, aber an Erwachsene verkauft werden. Darüber hinaus sind extrem gewaltverherrlichende, rassistisch oder andere verfassungswidrige Inhalte auch für Computerspiele über § 131 des Strafgesetzbuches verboten. Wir Grüne sind der Meinung, dass noch strengere Regelungen keinen besseren Jugendschutz bieten können. Manche Entscheidungen der USK sind diskussionswürdig, generell aber hat sich das System der regulierten Selbstregulierung bewährt.

Letztlich sind Computerspiele auch nicht gleich „Killerspiele“. Die so genannten „Shooter“ machen nur acht Prozent aller Computerspiele aus – aufgrund der öffentlichen Wahrnehmung aber rücken sie auch alle anderen Computerspiele in ein schlechtes Licht. Dabei können Computerspiele durchaus positive Effekte hervorrufen: Sie können das Allgemeinwissen verbessern, die Motorik schulen, die Fantasie fördern und dazu beitragen, Problemlösungsstrategien zu entwickeln – und das zunehmend auch gemeinsam mit anderen im Online-Spieleverbund.

Dass die verhältnismäßig wenigen Shooter stärker im Licht der Öffentlichkeit stehen, liegt natürlich an ihrem mehr oder minder großen Gewaltgehalt. Ähnlich dem Motto „Sex sells“ setzt die Computerindustrie immer wieder auch auf Gewaltinhalte, weil diese einen gewissen Absatz garantieren – „Sex sells“ wird zu „Blood sells“.

Dies wiederum ist wenig verwunderlich, wenn man sich bewusst macht, dass die Entwicklungszeit eines Computerspiels zwischen zwei und drei Jahren liegt und dabei mehrere Millionen Euro verschlingen kann. Spielermacher setzen verstärkt auf Gewaltinhalte, um die Investitionskosten zu decken.

Die notwendige Konsequenz für uns sind aber nicht noch strengere Verbotsregelungen, sondern die konstruktive Auseinandersetzung mit den Spielen und dem Spielmarkt in Deutschland. Genauso wenig wie wir Sex für Erwachsene verbieten wollen, wollen wir ihnen „Shooter“ verbieten.

Hiermit sind wir wieder beim eigentlichen Thema unseres heutigen Fachgesprächs, das aus zwei Teilen besteht. Im ersten Teil, der von meinem Kollegen Kai Gehring moderiert

wird, stellen wir uns die Frage, wie wir kompetent mit Computerspielen umgehen können. Dazu zählen die Fragen: Wie entwickelt sich Medienkompetenz im Laufe eines Lebens? Wie wirken Computerspiele auf Kinder und Jugendliche? Und wie können wir Kinder, Jugendliche und Eltern effektiv im Umgang mit Spielen schulen?

Der zweite Teil unserer Veranstaltung, den ich moderiere, widmet sich den Fördermöglichkeiten für Computerspiele. Dabei stehen folgende Fragen im Vordergrund: Wie helfen wir Eltern bei ihren Kaufentscheidungen im Computerspiel-Dschungel? Wie fördern wir die Entwicklung und Verbreitung hochwertiger Computerspiele?

Wir Grüne haben hier noch kein Patentrezept. Wir haben zwar Ansätze und Ideen, sind aber noch auf der Suche. Um hier mehr Licht ins Dunkel zu bringen und neue Anregungen mitzunehmen, veranstalten wir dieses Fachgespräch.

Wir freuen uns über Ihre Teilnahme und eine hoffentlich rege Diskussion mit vielen Erkenntnissen.

Teil I

Kompetenter Umgang mit Computerspielen

Begrüßung und Einführung

Kai Gehring,
jugend- und hochschulpolitischer Sprecher
der Bundestagsfraktion Bündnis 90/Die Grünen

Sehr geehrte Damen und Herren,

auch ich begrüße Sie herzlich zu unserem Fachgespräch „Was wird hier gespielt?“. Ich freue mich darüber, dass Sie so zahlreich erschienen sind und wir im Publikum eine bunte Mischung an Kompetenzen begrüßen dürfen – von Vertretern der Jugendhilfe und des Bundeselternrates, über Medienwissenschaftler bis hin zu Praktikern aus der Gamer-Community und Spieleindustrie.

Ich bin Kai Gehring, Sprecher für Jugend- und Hochschulpolitik der grünen Fraktion und zusammen mit Grietje Bettin Mitglied im Fraktions-Arbeitskreis 5, „Wissen und Generationen“.

Computerspiele machen dumm, dick, gewalttätig und führen zu sozialer Verwahrlosung – so lauten weit verbreitete Urteile, vor allem Vorurteile, über Computerspiele.

Als wir diese Veranstaltung geplant haben, konnten wir die schrecklichen Ereignisse von Emsdetten, den Amoklauf eines 18-jährigen Schülers, nicht voraussehen. Ich meine, dass wir – wie bei *jedem* Einzelfall – auch hier eine intensive Ursachenanalyse anstellen müssen. Deshalb kann die Konzentration auf nur eine scheinbare oder mögliche Ursache nur falsch sein. Fest steht: Einem solchen Gewaltausbruch geht ein mehrdimensionaler Prozess voraus. Erziehung, Sozialisation, sozialer Kontext, Bildungsbiographie und das Umfeld des Amokläufers sind u.a. von zentraler Bedeutung.

Die Verantwortung für Gewalttaten dürfen wir als Gesellschaft und politisch Verantwortliche jedenfalls nicht auf Computerspiele abwälzen. Das wäre bequem und populistisch, führt aber kaum weiter. Stattdessen müssen wir uns fragen, was in einem Schüler vorgeht, der zu Taten wie in Erfurt oder Emsdetten bereit ist.

Notwendig ist ein stärkeres Hinsehen bei solchen Jugendlichen, für die soziale Isolation und Einzelgängertum Alltag ist und für die gewalttätige Computerspiele zur Sucht oder zum Lebensmittelpunkt zu werden drohen. Gerade im Emsdettter Fall erscheint es plausibel, zu analysieren, welche Frühwarnungen übersehen wurden. In diesem Sinn müssen wir eine sachliche Diskussion darüber führen, wie wir gefährdete Kinder und Jugendliche so in unsere Gesellschaft integrieren, dass sie sich nicht als Versager, nicht als Bildungsverlierer oder Außenseiter fühlen.

Es geht aus meiner Sicht darum, Kinder und Jugendliche stark zu machen. Dabei spielen die Erziehungskompetenzen von Eltern eine starke Rolle. Jugend-, Bildungs- und Medienpolitik müssen hier gemeinsame Konzepte erarbeiten – gegen Isolation und Perspektivlosigkeit und für mehr Medienkompetenz.

Angesichts der zum Teil polemischen öffentlichen Debatte ist es mir wichtig festzustellen, dass wir Grüne die Debatte um die so genannten „Killerspiele“ seit längerem intensiv geführt haben. Uns ist dabei bewusst, dass Computerspiele, auch

Gewalt verherrlichende, ein fester Bestandteil von Jugendkultur sind. So sind z.B. LAN-Parties ein Wochenend-Event, auf das übrigens das Klischee der Vereinzelung von Spielern sicher nicht zutrifft.

Unsere grüne Linie ist klar: Ein Verbot von „Killerspielen“ ist gerade in Zeiten des World Wide Web nicht zielführend. Es wäre auch nicht nachhaltig – denn: Verbote würden den Reiz weiter erhöhen. Risiken und Gefahren sowie Sorgen von Eltern müssen wir gleichwohl sehr ernst nehmen. Isoliertes und exzessives Spielen als Problemlösungsersatz *kann* zum Problem werden.

Grietje Bettin hat bereits unseren Fraktionsbeschluss vom Januar 2006 zu diesem Thema erläutert. Darin sagen wir ganz eindeutig, dass Gewaltverherrlichung und Kriegslust in den Köpfen von Kindern und Jugendlichen nichts zu suchen haben. Um diesem Ziel näher zu kommen, halten wir es für den sinnvolleren Weg, die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen, aber auch von Erwachsenen zu steigern und die Verbreitung hochwertiger Spiele zu fördern. Dazu mehr im zweiten Teil dieses Fachgesprächs.

Dieser Weg ist sicherlich nicht so leicht, öffentlich zu vermitteln wie populistische Verbotsforderungen. Er ist mühsamer, weil die Förderung von Medienkompetenz und medienpädagogische Angebote nicht zum Nulltarif zu bekommen sind. Und weil es zwischen den Generationen ein riesiges Informationsgefälle gibt. Das haben nicht zuletzt die undifferenzierten Äußerungen vieler Politikerkollegen gezeigt, die zu dem Thema Neue Medien und Computerspiele überhaupt keinen Bezug haben!

Momentan ist es doch oft so, dass sich viele Neunjährige besser mit Neuen Medien auskennen als Ihre Eltern. Auch an den Schulen stehen viele Lehrerinnen und Lehrer dem Thema distanziert und uninformiert gegenüber. Digitale Spaltung gibt es also auch zwischen den Generationen – vor allem in Elternhäusern und Lehrerzimmern. Es geht also nicht nur um die Förderung der Medienkompetenz der jungen Menschen, sondern auch und besonders um das Wissen von Erwachsenen, von Eltern und Lehrenden. In Zeiten des demografischen Wandels wird dies ein noch wichtiger werdender Faktor in der Debatte um Medienkompetenz.

Angesichts der großen Rolle, die Neue Medien und auch Computerspiele im Leben von Kindern und Jugendlichen innehaben, dürfen die Verantwortlichen in Politik, Bildungs- und Jugend-Einrichtungen und natürlich auch in den Familien nicht länger die Augen verschließen. Dazu gehört auch: Es muss endlich aufhören, dass Kinder und Jugendliche in den meisten Medien und auch in weiten Teilen der Gesellschaft nur dann eine Rolle einnehmen, wenn etwas schief läuft – also insbesondere dann, wenn es um Gewalttaten geht!

Selbstverständlich dürfen wir die Risiken der Entwicklung nicht aus den Augen verlieren. Gewaltverherrlichende Inhalte sind, bleiben und gehören verboten. Wir haben einen wirksamen Jugendmedienschutz. Er gilt im internationalen Vergleich als besonders rigide. Die bewährten Mittel des Jugendschutzes müssen weiter konsequent eingesetzt und regelmäßig evaluiert werden. Sollte sich beim Jugendmedienschutz Bedarf zur Weiterentwicklung zeigen, wäre dies zu diskutieren.

Wichtig ist auch folgender Aspekt: Bei der Produktion von Computerspielen handelt es sich um einen rasant wachsenden Markt. Bereits heute wird in diesem Bereich in Deutschland mehr Geld umgesetzt als in der Kinoindustrie. Wirtschaftliche Interessen spielen hier also eine große Rolle.

Wir müssen die Konsumenten, in diesem Fall Millionen von Spielerinnen und Spielern, im verantwortlichen Umgang mit diesem Medium stärken! Es ist Aufgabe der Politik, das Thema Medienkompetenz anzupacken und entsprechende Programme auf den Weg zu bringen!

Um hierfür Impulse zu gewinnen, voneinander zu lernen und mit Ihnen zu diskutieren veranstalten wir heute dieses Fachgespräch. Ich freue mich sehr, dass wir für diesen Weg hin zu mehr Medienkompetenz drei „Wegweiser“ gewinnen konnten, die ich Ihnen vorstellen möchte:

Sabine Eder kommt aus Göttingen von der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur. Sie ist dort Fachgruppensprecherin für den Bereich Kindertagesstätten und verfügt über vielfältige Erfahrungen bei der Konzeption und Durchführung von Programmen zur Kompetenzförderung in diesem Bereich.

Thomas Röhlinger kommt vom Jugendmedienprojekt „radijojo“ aus Berlin. Er befasst sich besonders mit der Medienkompetenzförderung durch Projekte an Schulen und im Weddinger Haus der Jugend. Zudem ist er beteiligt an der Entwicklung von Computerspielen zur Wissensvermittlung, beispielsweise im Bereich der Naturwissenschaften.

Last but not least begrüße ich Herrn Prof. Dr. Winfried Kaminski. Er ist Professor für Sprach- und Literaturpädagogik an der Fachhochschule Köln und dort Leiter des Instituts für Medienforschung und Medienpädagogik. Professor Kaminski ist Autor vielfältiger Publikationen zu traditionellen und neuen Medien, insbesondere zu Computerspielen. 2006 erschienen ist sein Buch „Computerspiele und soziale Wirklichkeit“.

Wir werden zunächst Eingangstatements unserer drei ExpertInnen aus Praxis und Wissenschaft hören und haben dann Gelegenheit, miteinander ins Gespräch zu kommen.

Wir möchten beginnen mit Herrn Prof. Kaminski. Herr Kaminski, Sie haben das Wort!

Zum kompetenten Umgang mit Computerspielen

**Vortrag von Prof. Dr. Winfred Kaminski,
Fachhochschule Köln, Leiter des Instituts für Medienforschung und
Medienpädagogik**

Mit Medien umgehen können

Um Medienkompetenz zu definieren, schlage ich mit Dieter Baacke folgende Einteilung vor: Medienkunde, Medienkritik, Mediennutzung und Mediengestaltung. Im Kontext pädagogischer Praxis und gesellschaftlicher Herausforderungen bleibt die Förderung von Medienkritik und Mediengestaltung wichtig; das meint die Fähigkeit, komplexe Zusammenhänge der medialen Inhalte zu analysieren, zu hinterfragen und zu bewerten auf der einen Seite und die kreative und partizipative Nutzung aller Medien auf der anderen Seite. Es bedarf dazu der Neugier, Distanz, (Selbst-) Kritik, Beobachtungsgabe, Kreativität und Kommunikationsfähigkeit.

Der Weg zur Medienkompetenz führt in der Regel über eine aktive Medienarbeit, bei der die Beteiligten eine Vielzahl von Lernfeldern durchlaufen. Besonders anregend wird es, wenn interdisziplinäre Ansätze realisiert und ästhetische Bildung, Partizipation und medienkritisch-emanzipatorische Ansätze verbunden werden.

Im Zentrum medienpädagogischer Arbeit sollte das projektorientierte Lernen stehen, bei dem die Lernprozesse von der technischen Bedienung über die kreative Gestaltung bis zur selbstkritischen Reflexion reichen können. Ein weiterer integraler Bestandteil muss die Persönlichkeitsbildung und das soziale Lernen in Gruppenprozessen sein. Dann lernen die Beteiligten mit Hilfe der Medien, sich selbst, den Alltag, die Umwelt zu begreifen und sich dazu in Beziehung zu setzen. Wesentliche Grundlage für alle Aktivitäten ist der Bezug zur Lebenswirklichkeit der Teilnehmenden, der sich in Themen- und Medienauswahl ebenso niederschlägt wie in der Wahl und Gestaltung der Medien, des Lernraums und der Arbeitseinheiten.

Es ist entscheidend, eine genaue Funktionszuschreibung der unterschiedlichen Medien vorzunehmen. So unterstützt heutzutage der Computer meist im beruflichen Bereich durch Information und Kommunikation, wohingegen Buch, Fernsehen, Radio sowie die Playstation, X-Box oder jetzt Nintendos Wii vor allem Unterhaltung und Ablenkung bieten und überwiegend Freizeit- und Unterhaltungsmedien sind.

Was die Qualität der Angebote betrifft, so gibt es Unterschiede: Die Verlässlichkeit hängt von den verantwortlichen Journalisten und den Rahmenbedingungen für die Arbeit ab. Zeitungen und Magazine wird immer noch viel Vertrauen entgegengebracht. Aber eine scharfe Trennlinie z.B. zu ziehen zwischen Zeitung und Internetangebot oder zwischen Infotainment und Entertainment wird zunehmend schwieriger. Es kennzeichnet die neuen digitalen Medien, dass sie gewöhnlich als Kombination bisheriger Medien begegnen, erweitert um multimediale und interaktive Dimensionen.

Allein schon quantitative Steigerung der Informationen, verbunden mit der Entwicklung neuer Formate und Techniken, stellt Junge und Alte vor immer neue Herausforderungen. Darüber hinaus fordert die voranschreitende Vermischung von Information, Fiktion und

Virtualität von den Rezipienten neue Kompetenzen. Deshalb spielt die Förderung von Medienkritik eine entscheidende Rolle.

Und die Computerspiele?

Wenn wir nun den Blick auf Entwicklung der Computerspiele richten, so teilen die Spieler mit, dass die neueren Spiele immer komplexer in ihren spielerischen und technischen Anforderungen und noch detail- und realitätsgetreuer werden. Zudem erleben sie, dass ähnlich wie in den Traditionsmedien mittlerweile Werbung auf dem Monitor angeboten wird und das so ähnlich wie das *product placement* in Kino und TV. Was aber die Technik der Computerspiele anbetrifft, können wir davon ausgehen, dass die *engines* zukünftig noch leistungsfähiger werden. Damit einhergehend gewinnen die angebotenen Stoffe zusätzliche narrative Dimensionen. Natürlich erhöht sich auch die Qualität von Grafik und Ton und findet Zustimmung bei den Jugendlichen.

Die heutige Spielergeneration erlebt die Genrevielfalt als Chance und besondere Qualität. Viele fühlen sich vor allem durch die Genremischung angezogen. Das ist gerade bei den Onlinespielen vielfach der Fall, wenn etwa Adventure- und Strategieelemente verschmolzen werden. Zudem erleben es die Spieler als bedeutsam, dass die Spiele ein eigenes Raumerleben gestatten. Entscheidend bleibt, dass die Spiele Eingriffsmöglichkeiten erlauben und die Spieler Avatare oder weitere Charaktere individuell gestalten können und sie Einfluss auf die Gestaltung des Spiels nehmen dürfen.

Ein Unterschied existiert zwischen Spielern von „schnellen“ (gemeint sind Ego-Shooter) und „langsameren“ (Strategie-) Spielen. Die einen wollen ihre Reaktionsschnelligkeit weiter und intensiver schulen und testen, die anderen erwarten immer neue und detaillierte Planungsaufgaben.

Heranwachsende ziehen in der Regel solche Spiele vor, die ihnen Möglichkeiten zum sozialen Austausch und selbständigen Agieren bieten, also Gestaltungs- und Experimentierräume; deshalb die enorme Bedeutung von LAN-Parties und Onlinespielen. Die *hardcore*-Gamer entfalten auf selbst organisierten LAN-Parties ihre eigene Computerspielwelt. Für sie steht der Aufbau der Geräte, das Organisieren und Verabreden sowie natürlich das miteinander Spielen, auch wenn sie Kampfspiele spielen, an erster Stelle. LAN-Parties schätze ich als soziale Ereignisse ein, bei denen es in erster Linie auf die *soft skills* der Beteiligten ankommt, um diese Ereignisse überhaupt erst zu ermöglichen – sonst gäbe es sie nicht!

Aber es deuteten sich in den vergangenen Jahren weitere Entwicklungen an, so etwa die, dass Kinofilm und Computerspiel verbunden wurden. Die Nutzer gehen mit dieser Doppelvermarktung unterschiedlich um. Aber so neu ist sie ja auch nicht. Die heutige Generation von Medienkonsumenten ist mit diesen Strategien schon groß geworden, im Grunde sogar schon deren Eltern. Denn die Disney-Company hat dieses Mehrfachvermarktungsmodell bereits seit den fünfziger Jahren eingesetzt: Comic-Hefte, Trickfilme und dann die Disneyland-Parks. Ob aber nun diese Koppelungen immer aufgehen und Erfolg haben, sei dahingestellt. Es kann nur fallweise entschieden werden, ob die Verbindung von Film und Spiel oder Spiel und Film erfolgreich sind. Denn beide Medien bedienen ganz unterschiedliche Bedürfnisse. Und Filmseher und Computerspieler erwarten jeweils ganz besondere und unterschiedliche Bedürfnisbefriedigung durch ein Medium; die aber ist nicht ohne weiteres von dem einen in das andere übertragbar: Ein

Film ist kein Spiel und ein Spiel kann zwar filmisch nacherzählt werden, aber ich kann es nicht mehr spielen. Ich bin dann eben Zuschauer.

Für die medienpädagogische Arbeit leitet sich hier die Aufgabe ab, den Heranwachsenden zu erklären, dass einzelne Medien immer nur je besondere Bedürfnisse befriedigen können und sie nicht gegeneinander auswechselbar sind. Wichtig bleibt es, den Nutzern die Genre-Vielfalt zu verdeutlichen, damit sie das ihnen entsprechende Genre finden können und es verstehen und benutzen lernen.

Die heutigen Möglichkeiten des Internets, jederzeit Inhalte zu verbreiten und downloaden zu können, werfen natürlich zusätzliche Fragen auf. Wie können da Altersbegrenzungen und verwandte Regelungen überhaupt noch greifen? Gibt es Alternativen?

Bei dieser Frage möchte ich auf eine schon ältere Aussage Kurt Tucholskys zurückgreifen und für mehr Gelassenheit plädieren. Der hatte nämlich bereits in den 20er Jahren des letzten Jahrhunderts erklärt, dass Kinder und Jugendliche keinen besonderen Schutz vor Schmutz und Schund bräuchten, weil sie sich schon selbst zu schützen wüssten.

Sicher müssen wir anerkennen, dass das damalige Medienangebot – technisch wie thematisch – schmäler war als heutzutage. Allerdings dürfen wir die heutigen Kinder und Jugendlichen auch nicht für beschränkter halten, als sie sind. Zumal hinter den üblichen Argumenten für eine Quotierung oder für Altersangaben in der Regel eine naive Medienwirkungshypothese steckt. Medien wirken aber nicht einsinnig und direkt auf die Konsumenten oder die Spieler ein, sondern diese wählen und entscheiden meist ziemlich gekonnt über das, was sie wollen und auch das, was sie nicht wollen.

Wenn es auch immer wieder große „Auftritte“ gibt, scheint sich nach meinem Dafürhalten in der öffentlichen Meinung doch ein langsamer Wechsel bezüglich der Einstellung zu den Spielen zu vollziehen und sich eine Normalisierung anzudeuten. Denn, ob wir wollen oder nicht, die Computerspiele sind in die Wohnzimmer eingezogen und das Durchschnittsalter der Gamer wird immer höher. Die PC-Spiele sind längst kein privilegiertes Medium allein der Heranwachsenden.

Was ist medienpädagogisch angesagt?

Mehrere Bundesländer wollen so genannte Killerspiele verbieten. Ist so ein Vorstoß sinnvoll? Als Erstes möchte ich dazu klarstellen, dass im Koalitionsvertrag (2005) der Großen Koalition zwar „Killerspiele“ erwähnt werden, aber nicht ersichtlich ist, was denn und welche Art Spiele gemeint sein sollen. Unabhängig davon halte ich ein Verbot aus verschiedenen Gründen für unangebracht und auch kontraproduktiv. Unangebracht deswegen, weil die Wege, um an die „verbotenen“ Spiele heranzukommen – qua Internet – nicht versperrt werden können. Was hier nicht zu bekommen ist, kann überall im europäischen und internationalen Ausland besorgt werden. Kontraproduktiv, weil nicht nur die Spiele allein kriminalisiert werden, sondern eine ganze Gruppe von Jugendlichen. Verbote verstellen alle Wege zur Kommunikation miteinander und würden von den Jugendlichen nur als weiterer staatlicher Zwang erlebt werden.

Besteht überhaupt ein Zusammenhang zwischen Gewaltspielen am Computer und Jugendgewalt? Nach allen mir bisher bekannten wissenschaftlichen Untersuchungen (zuletzt etwa Kunczik/Zipfel, 2006) lässt sich ein unmittelbarer Zusammenhang zwischen wirklichen Gewalttaten und gewalthaltigen Computerspielen, meist wird ja derzeit wieder

der Taktik-Shooter „Counterstrike“ genannt, nicht nachweisen. Allenfalls kann man feststellen, dass nach einer intensiven Spielphase kurzfristig eine gewisse Erhöhung des Aggressivitätspotentials einer Person erkannt werden kann, aber langfristige oder gar die Kumulationen kurzfristiger Wirkungen sind nicht greifbar.

Das hat damit zu tun, dass die Spielerinnen und Spieler in aller Regel und in der überwiegenden Zahl wissen, dass es einerseits eine Alltagswirklichkeit gibt und davon getrennt – mit besonderen Anforderungen – eine Spielwelt. Für das Spielen sowohl herkömmlicher Brettspiele, als auch von Computerspielen wie „Counterstrike“ gilt gemeinsam, dass sie Regelspiele sind. Wer bei „Counterstrike“ nur rumballert, gewinnt garantiert nicht, und es kommt zu keinem „good game“. Und weil „Counterstrike“ zuerst einmal auch ein Teamspiel ist, geht es, selbst wenn es martialisch daherkommt, um Verabredungen, Planungen, Überlegungen und das Zusammenspiel. Damit wird deutlich, dass nicht nur die Spieler ihre Rahmungskompetenz einbringen, sondern im Spiel selbst sind wichtige intermittierende und moderierende Faktoren enthalten. Genauso wenig wie die Millionen Krimileser durch einen Kriminalroman das Morden erlernen wollen, wollen die Computerspieler beim Ego-Shooter nicht lernen, ihr Gegenüber zu töten. Auf LAN-Parties geht es überraschend gesittet zu.

Die jüngeren Beispiele von Jugendgewalt haben sehr viel mehr mit dem Gewaltpotential unserer Gesellschaft zu tun. Wir erfahren Gewalt in den Familien (Vernachlässigung), in der Schule (wachsender Leistungsdruck), auf dem Arbeitsmarkt (geringe Chancen). Das führt zu Orientierungslosigkeit und Isolation und bei manchen womöglich auch zur Gegenreaktion. Aber dieser Risikogruppe müssen wir anders begegnen als durch Verbote, denn durch die sind sie nicht erreichbar. Ja, sie wird möglicherweise in ihrer Abschottung gegenüber allen Argumenten noch bestärkt. Kurzschlüssige Reaktionen und reflexhafte Drohungen der Erwachsenen werden von dieser Gruppe genauso kurzschlüssig und reflexhaft und eventuell sogar zerstörerisch beantwortet. Wenn wir einmal annehmen wollen, dass das Spielen gewalthaltiger Spiele tatsächlich der Tropfen gewesen sein soll, der für Sebastian B. in Emsdetten das Fass zum Überlaufen gebracht hatte, so bleibt doch die viel schwierigere Frage zu beantworten: Wer hat das Fass angefüllt und womit? Wir müssen bei der Analyse dieser Gewalttat sorgfältig alle möglichen Faktoren in den Blick nehmen und nicht durch eine Art Tunnelblick unsere Wahrnehmung verhindern. Dabei müssen wir darauf gefasst sein, für uns alle unangenehme Wahrheiten anerkennen zu müssen, etwa bezüglich des Versagens des engeren und weiteren sozialen Umfelds.

Gibt es Alternativen zum Verbot? Als eine Alternative zum Verbot stelle ich mir erstens vor, dass wir eine öffentliche Kritik, so wie wir sie für das Theater, die Literatur und den Film kennen, etablieren. Dann bedarf es auch der verstärkten Information durch die Hersteller. Vielleicht können sie zweitens durch eine positive Prädikatisierung angeregt werden, auf Qualität zu achten, so wie das ja seit vielen Jahren für den Film geschieht mit den Auszeichnungen „wertvoll“ oder „besonders wertvoll“. Eine dritte Aufgabe scheint mir zu sein, die Medienkompetenz der älteren Generation bezüglich der Computerspiele zu steigern. Ein erheblicher Teil des Un- und Missverständnisses in Bezug auf die Spiele resultiert aus dem Nichtwissen(wollen). Das äußert sich zum Beispiel darin, dass viele glauben, sie müssten nur auf den Bildschirm schauen, um zu wissen, worum es geht. Aber das Geschehen auf dem Bildschirm sehen, heißt ja nicht, das Spiel zu spielen. Ein Spiel ist gerade kein Film. Information ist wichtig und zwar viertens über die ganze Breite der Titel und die Vielfalt der Genres; neben den Shootern gibt es unter anderem

Strategiespiele, Simulationen, Adventure Games, Online-Rollenspiele, Funny Games und eben auch Lernspiele.

Wir haben einen Computerspielmekmarkt vor uns, der so breit beliefert wird, dass darin die unterschiedlichsten Dinge Platz haben. Es ist kein Zufall, dass ein harmloses Spiel wie „Die Sims“ zu den meistverbreitetsten zählt, und das setzt im Grunde nichts anderes als das gute alte Puppenhaus digital fort. Was sollen wir da fürchten?

Eine sinnvolle Ergänzung zu den vorhandenen gesetzlichen Regelungen kann doch nur eine breite und öffentliche Auseinandersetzung sein. Wenn aber Spiele tatsächlich fragwürdig sind, dann gibt es jetzt schon neben dem bestehenden Jugendmediengesetz und unabhängig von speziellen Altersbegrenzungen und -regelungen das Strafgesetz und die entsprechenden Paragraphen. Dort ist angegeben, was auf jeden Fall verboten ist: Pornografie, Aufruf zum Rassenhass, Werbung für den Nationalsozialismus usw. Und darüber darf und kann es keinen Streit geben.

Kurzvita

- Geboren 1948
- Leiter des Instituts für Medienforschung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln
- Apl. Professor für Erziehungswissenschaften der Johann-Wolfgang-Goethe-Universität in Frankfurt/Main
- Publikationen und Veröffentlichungen zu traditionellen und neuen Medien, insbesondere Computerspiele, zuletzt „Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit“ (2006), herausgegeben in Zusammenarbeit mit Martin Lorber

Soll das Kind schwimmen lernen, dann lass Wasser ins Becken!

*Vortrag von Sabine Eder,
Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur*

Immer wieder wird von Seiten der Politik ein Verbot von so genannten „Killerspielen“ gefordert und das, obgleich in Deutschland ein Verbot von jugendgefährdenden Gewalt verherrlichenden Computerspielen durch § 131 im StGB schon lange sichergestellt ist. Solche Spiele dürfen nach dem Strafrecht nicht verbreitet werden. Auch wenn keine Indizierung durch die Bundesprüfstelle (BPjM) vorliegt, werden Gewalt verherrlichende Spiele (§15 Abs. 2 JuSchG) wie indizierte Spiele behandelt. Dass aber Verbote alleine nicht helfen, wissen viele Eltern und PädagogInnen. Für manche Jugendliche machen gerade diese Verbote den Reiz aus, die betroffenen Spiele spielen zu wollen. Das Führen einer Verbotsdebatte gleicht eher einer Scheindebatte, denn Gewaltsimulationen im Computerspiel sind keine alleinige Ursache für grausames menschliches Verhalten. Eine schlichte Wahrheit, die nur allzu gerne vernebelt wird. Die wahren Ursachen für Jugendgewalt sind aber ungleich komplexer, ihnen kann eben nicht mit Verboten allein begegnet werden.

Die Taten des Schülers Bastian B. in Emsdetten oder des jugendlichen Robert Steinhäuser in Erfurt sind erschreckend. Die Erklärungen für das grausame Verhalten dieser Jugendlichen finden wir jedoch nicht alleine in den virtuellen Welten. Die Verantwortung für die Taten den Computerspielen zuzuweisen (beide jugendliche Attentäter waren begeisterte Spieler z.B. von „Counterstrike“) verkürzt die Realität. In diesen spielen Medien mitunter eine bedeutsame Rolle, aber die Persönlichkeit der Jungen, die zu Attentätern wurden, die Einbindung der Jugendlichen in ihr Umfeld und viele weitere Faktoren sind mit ausschlaggebend für (un)menschliches Verhalten und so auch für menschliches Versagen.

Bisher konnte wissenschaftlich kein linearer, ausschließlicher und unmittelbarer Zusammenhang zwischen einem Spielinhalt und dem Verhalten eines Menschen in der Realität bestätigt werden. Virtuelle, gespielte Realität wird nicht direkt in das (Alltags-) Handeln umgesetzt (auch wenn es in Emsdetten den Anschein hatte). Doch neben den Medieninhalten bestimmen viele andere Faktoren das Verhalten und Handeln von Kindern und Jugendlichen: ihre Persönlichkeit, das familiäre Umfeld und Klima, die Lebenssituation, die Wertvorstellungen... Die Nutzung eines gewalthaltigen Computerspiels als Verursacher für gewalthaltiges Verhalten anzusehen greift zu kurz. Die medienpädagogische Wissenschaft hat dieses multifaktorielle Modell längst bestätigt, dennoch findet bei der Suche nach Konsequenzen dieses Modell kaum Anwendung und Beachtung.

Computerspiele... haben Wirkungen

Im Jahr 2007 werden nach Schätzungen weltweit 27 Milliarden Euro für Computerspiele ausgegeben! Computerspiele gehören zur Alltagskultur der meisten Kinder und Jugendlichen dazu.

Dennoch sind Spiele mit gewalthaltigen, pornografischen oder sexistischen Inhalten problematisch und pädagogisches Eingreifen ist erforderlich. Für manche Kinder stellen derartige Computerspiele eine Überforderung dar. Problematisch wird es vor allem dann, wenn Jugendliche über einen langen Zeitraum und vorzugsweise alleine Computerspiele spielen und andere Tätigkeiten dadurch vernachlässigt werden. Hier können allerdings auch Symptome wie Vereinsamung, Schwierigkeiten in der Schule etc. die Ursache für das Interesse am dauerhaften Computerspiel sein.

Computerspiele sind nicht gleich „Killerspiele“. Schon die Bezeichnung „Killerspiele“ zeigt, dass die öffentliche Diskussion nicht immer sachlich geführt wird, hier wird das Wort gleichsam zur Waffe. So gibt es vielfältigste Spielideen und Spielgeschichten: mit historischem, fiktionalem oder auch mit sehr realem Kontext. Schon allein das verändert die Rezeption und Einordnung eines Spiels durch die SpielerInnen. Eine sachliche Diskussion sollte geführt werden, die zum Verständnis beiträgt und einen Austausch fördert. Die Bewertung eines Computerspiels sollte immer auch mit Blick auf die Alltagswelt der Kinder und Jugendlichen geschehen.

Unsere Erfahrungen aus der medienpädagogischen Praxis zeigen, dass Kinder und Jugendliche selbst oftmals die große Vielfalt der Spielwelten gar nicht erfassen. Sie beschäftigen sich nicht selten mit Spielen, die ihren Interessen wenig entsprechen. Kinder und Jugendliche sollten daher die Möglichkeit haben, die vorhandene Vielfalt kennen zu lernen und auch selbst Computerspiele – ebenso ihre Lieblingsspiele – zu bewerten. Der kritische Blick verdirbt ihnen dabei nicht den Spaß am Spiel, aber durch die distanzierte Betrachtung und durch die eigenaktive Einschätzung reflektieren Kinder wie Jugendliche das Spiel und auch ihr eigenes Spielverhalten.

Auf der Suche nach legalen, attraktiven Spielen können medienpädagogische Preise für Software und Computerspiele wie z.B. der „Pädi“, den das Studio im Netz aus München (www.sin-net.de) vergibt, helfen. Um die Relevanz solcher Auszeichnungen auch Kindern und Jugendlichen zu vermitteln, ist eine breitere Resonanz in der Öffentlichkeit dringend nötig.

Familien... haben Pflichten

Den Umgang mit Medien lernt man in der Familie, den richtigen genauso wie den falschen. Es gibt Familien, die ein Maß gefunden haben, wie Medien zeitlich und inhaltlich sinnvoll genutzt werden. Es gibt aber auch viele Eltern, die kaum noch wissen, mit welchen Inhalten sich ihre Kinder beschäftigen. Gerade wenn es sich nicht mehr nur um Konsolenspiele handelt, sondern wenn sich die Jugendlichen (heimlich) Spiele aus dem Internet herunterladen, wird das Terrain oft unübersichtlich und den Familien fällt es schwer, ihrer Erziehungsverantwortung nachzukommen.

Es gibt Familien in denen Medien dauerhaft zu Stellvertretern für andere Aktivitäten werden, zudem findet oft wenig innerfamiliäre Kommunikation statt und eine ganzheitliche gesunde Entwicklung wird gestört. Diese Familien benötigen Unterstützung und sie sollten auf Angebote zurückgreifen können wie z.B.:

- Familienbetreuung (medien-pädagogische Patenschaften)
- Unterstützung und Hilfestellungen bei der Umsetzung ihrer Erziehungsaufgaben im Alltag

- Praktische Medienarbeit in Familien-Aktionen
- Aktive Medienarbeit mit Kindern an öffentlichen Orten (z. B. Arbeit mit dem Internet, zu den Themen TV, Werbung, Gender etc.)
- Kostenlose Infomaterialien wie Broschüren, Poster, Kalender, Spiele, Bilderbücher und Junior-Tüten für Kinder und Jugendliche mit Tipps zu „coolen“ Spielen, zusätzlich zu bereits vorhandenen Möglichkeiten des Downloads im Internet
- Elterninfos z.B. als DVDs in Kliniken, Versand nach Geburt, in Arztpraxen oder Videotheken, nicht nur leseintensive Printmedien oder Internetseiten
- Flankierende Maßnahmen zu den Materialien (Eltern-Talks, Aktionstage, Kooperative Elternabende. Diese sollten bildorientiert, mehrsprachig mit aktivierenden Komponenten und alltagsnaher, beispielhafter Wissensvermittlung sein)
- Individuelle pädagogische Hilfsangebote, z.B. Telefon-Hotlines

Das Wissen über die Wirkung von Erziehungsmaßnahmen und Medienhandeln schafft eine Grundlage dafür, dass Eltern und Kinder sich auch über konfliktbelastete Themen auseinandersetzen können.

Schule... hat Chancen

Die Schule ist ein Ort, an dem wir prägende Jahre unseres Lebens verbringen. Grundsätzlich sollte die Schule ein Ort sein, an dem soziales Miteinander gelernt, die Selbst- und die Fremdwahrnehmung eingeübt und damit die Persönlichkeit herausgebildet werden kann. Sie soll auch, aber eben nicht nur, ein Ort der Wissensaneignung sein. Ein Schulsystem, das auf Belohnung und Strafe setzt, erzeugt nicht selten Frustration, Gewalt, Aggression und Versagensangst. SchülerInnen aus einem schwierigen Elternhaus, mit fehlendem Freundeskreis, wenig Motivation und Perspektivlosigkeit bleiben oftmals auf der Strecke und können so schnell zu „ProblemschülerInnen“ werden.

Die Schule sollte weiterhin ein Ort sein, an dem Kinder und Jugendliche ihre Medienkompetenz ausbauen können. Angebote müssen den Anforderungen der Mediengesellschaft gerecht werden, denn der sinnvolle, „richtige“ Umgang mit Medien will gelernt sein und bildet heute eine Schlüsselqualifikation für die Teilhabe an der Gesellschaft. Darum muss Schule verstärkt Medienkompetenz vermitteln. Permanente Weiterbildung der Lehrpersonen sollte dabei selbstverständlich sein.

Medienarbeit an Schulen bedeutet, gemeinsam mit SchülerInnen die Chancen und Gefahren der Medien zu erkunden. Dabei geht es nicht nur um die Knöpfchenkunde, denn zu den Dimensionen der Medienkompetenz, wie sie einst der Medienpädagoge Dieter Baacke formuliert hat, gehören neben der Medienkunde unbedingt die Medienkritik, die Mediennutzung und die Mediengestaltung. All das ist Voraussetzung für Handlungssicherheit im Umgang mit Medien. Medien, eben auch Computerspiele sollten daher fächerübergreifend im Sachunterricht, im Deutschunterricht oder im Ethikunterricht behandelt werden. Nur so können SchülerInnen sich darüber klar werden, wie diese ihre Lebenswelten verändern.

Technische Kontrollen wie Filtersysteme oder Einwahlsysteme können neben der Kompetenzvermittlung durchaus sinnvoll sein und müssen in der Schule aus rechtlichen

Gründen eingesetzt werden. Diese Regularien sollten SchülerInnen aber transparent gemacht werden.

Um die Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen zu fördern und ihnen somit die Möglichkeit zu geben, Medien zu ihren eigenen Zwecken, nach ihren eigenen Vorstellungen gewinnbringend zu nutzen, ist es nötig, Kinder und Jugendliche aufzuklären und ihnen Verantwortung zu übertragen.

- Kompetente Kinder brauchen kompetente PädagogInnen, die sie verstehen, begleiten, beschützen, fördern und zu selbsttätigem Handeln anregen.
- Aktive Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen fördert die Medienkompetenz.
- Kinder und Jugendliche können Verantwortung tragen: Wer Verantwortung trägt, übernimmt auch Pflichten.
- Regeln sollten gemeinsam aufgestellt werden: Vereinbarungen zielen auf Handlungssicherheit im Umgang mit Medien ab, nicht auf Kontrolle.
- Durch Handlungsorientierung werden Kinder und Jugendliche dort „abgeholt“, wo sie sind, ihre Sichtweisen und Kompetenzen werden einbezogen, sie werden nicht unterfordert.
- Stärkung des Selbstwertgefühls und der Perspektivbildung ermöglichen einen verantwortungsvollen und selbst bestimmten Umgang mit Medien.
- „Gewalt“ muss thematisiert werden. Nachdenken über „Gewalt“ heißt auch über Menschenbild/miteinander Leben/Geschlechterrollen/Klischees/Unterdrückung und Eigenverantwortung nachzudenken. Dadurch werden auch Wertvorstellungen vermittelt und die Empathiefähigkeit wird ausgebildet.

Forderungen an Gesellschaft und Politik

- Investition in Bildung
- Medienerziehung und Prävention als Querschnittsaufgabe wahrnehmen und umsetzen
- Ausbau des erzieherischen Jugendmedienschutzes: Medienkompetenzvermittlung in Kindergarten, Schule, außerschulischer Jugendarbeit und Jugendhilfe. Unterstützende, flankierende Maßnahmen durch professionelle MedienpädagogInnen (Projekte an Schulen, Medienmobile, Elternabende)
- Schule:
 - Sozialpädagogische Stellen an Schulen einrichten
 - LehrerInnen nicht ausschließlich als FachvermittlerInnen verstehen
 - Ausbau der Kooperationen mit der Wirtschaft/dem Arbeitsmarkt in allen Schulformen
 - Unterstützung durch Wirtschaft/ Softwareindustrie z.B. durch Wettbewerbe oder Ausschreibungen für die Produktion alternativer Software und Computerspiele

- Familie:
 - Familienhilfe
 - Familien stärken, informieren, betreuen
- Kooperative Fortbildungsangebote: Medienkompetenz/Jugendschutz im Austausch/in der Diskussion mit der „Gamerszene“, gemeinsame Tagungen/Workshops
- (Niederschwellige) Darstellung der Problematik in „Jugendmedien“ wie Soaps, Zeitschriften etc.
- Gesetzlichen Jugendschutz fortführen, Alterskennzeichnungen überdenken, Verstöße ahnden

Kurzvita

- Geboren 1965
- Diplom-Pädagogin
- Geschäftsführerin des Blickwechsel e.V. – Verein für Medien- und Kulturpädagogik, Bildungsreferentin Medienpädagogik
- Seit 1997 im erweiterten Vorstand der GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, Sprecherin der GMK-Fachgruppen Medien & Geschlechterverhältnisse sowie Medienbildung im Elementarbereich
- Arbeitsschwerpunkte: medienpädagogische Qualifizierung von ErzieherInnen/LehrerInnen, praktische Medienarbeit (Videowerkstätten, Fotografie, Computerworkshops, Radioarbeit etc.) in der Kindertagesstätte, in der Schule und in der Jugendarbeit. Zusammenarbeit mit Eltern, z.B. medienpädagogische Elternabende als Maßnahme vorbeugenden Jugendschutzes

Radijojo – ein medienpädagogisches Praxisbeispiel

**Vortrag von Thomas Röhlinger,
Geschäftsführer und Chefredakteur Radijojo**

„Wenn jemand Geld verdienen will, so mag er Cotton fabrizieren oder Tuche, oder auf der Börse spielen. Aber dass man um schnöden Gewinnste willen alle Brunnen des Volksgeistes vergifte und dem Volke den geistigen Tod aus tausend Röhren kredenze – es ist das höchste Verbrechen, das ich fassen kann!“ – Wilhelm Liebknecht über die Macht der Medien, ca. 1880

Zum Begriff des Spiels:

- Ein Spiel ist soziologisch betrachtet eine „Verdoppelung der Realität“ in einem Raum mit eigener Logik, eigenen Zielen und Regeln (Luhmann).
- Der Spiel- und Lernbegriff sollte nicht verengt werden (Hunziga: Der Mensch wird durch das Spiel zum Menschen, „Homo Ludens“).

Unsere Haltung in der aktuellen Debatte:

- Die Frage, ob ein Verbot sinnvoll ist oder nicht, ist zweitrangig. Positive Ansätze zu fördern ist wichtig!
- Wir sind gegen gewalthaltige „Ballerspiele“ und profitgetriebene Trash-Games für Kinder.
- Wir wollen, dass Kinder Konflikte friedlich lösen und sich weltweit kennen und verstehen lernen.
- Wir wollen, dass sie über Medien nicht das Töten lernen und durch „Ballern“ wertvolle Zeit verlieren, sondern Medien zur kreativen und sozialen Persönlichkeitsentwicklung nutzen.
- Wir bieten diese Alternative seit drei Jahren erfolgreich an.
- Solche Ansätze sollte die Politik fördern.

Praxisbeispiel: Radijojo, Welt-Kinderradio:

Radijojo ist ein zivilgesellschaftlich organisiertes, werbefreies Non-Profit-Projekt. Es versteht sich als ganzheitliches Medienprojekt und „Spiel ohne Grenzen“, bei dem alle Kinder und Länder, alle Kinder-Kompetenzen und Kinder-Themen zu Wort kommen.

Im Rahmen des World Children’s Radio Network verbindet es bereits heute alle Kontinente durch Kooperationen mit Kindern, Non-Profit-Radios, Schulen, Kinder-NGOs u.a. in Afrika

(Mali, Ghana, Südafrika, Guinea, Simbabwe), Amerika (Brasilien, USA), Australien (Melbourne, Cairns), Asien (China, Indien) sowie in vielen europäischen Staaten.

Ergänzt wird das Radioangebot durch weltweite virtuelle Vernetzung.

Kinder „spielen“, arbeiten als und sind:

- SchauspielerInnen, SprecherInnen
- MusikerInnen, Schriftsteller
- Forscher, Redakteure, Teamleiter
- Politiker, „Welt-Reisende“, Übersetzer, Diplomaten
- Philosophen, Humoristen, Lobbyisten...

(Fast) alle Kinder-Kompetenzen werden spielerisch gefördert:

- Muttersprache (Lesen, Hören, Sprechen, Schreiben)
- Fremdsprachen (aktiv, passiv)
- Interkulturalität und „Eine-Welt-Denken“
- Musikalität
- Welt-Wissen und Allgemeinbildung
- Empathie und Imagination
- Persönlichkeitsentwicklung
- Teamwork
- Kommunikation & Konfliktmanagement
- Projektarbeit
- Schauspiel, Humor, Geduld...

Nicht zuletzt wird damit auch die Medienkompetenz (Radio, Internet, Ton, Foto, Comic, Medienkritik) gefördert.

Durch internationale Radiobrücken und multinationale Projekte wird so das „One-World-Bewusstsein“ ermöglicht.

Wichtige Projekte sind die Musikerziehung („Musik macht Spaß“), Naturwissenschaften (Gib’t das!?!“), Ökologie, Nachhaltigkeit, Gesundheit („Graslöwe“), Demokratie, Kinderrechte („Retter des Rechts“), Rechtspädagogik („Tilly Timber“), Berufsfindung

(„Job-Expedition“), Gemeinschaftskunde und Vorbilder („True Heroes“) sowie Familienleben (Elternprogramm).

Durch „reelles“ Spiel werden reelle, individuelle Erfolge, Probleme, Anregungen und Lerninhalte von Kindern weltweit thematisiert.

Damit bietet das Projekt Anregungen für das Leben der HörerInnen durch Best-Practice-Beispiele, die durch Nachahmung zur Erweiterung der realen Welt führen. Die Inhalte werden real (Radio) und virtuell (online) verbreitet. Feedback und Verstärkung sind in den folgenden Sendungen möglich. Es entsteht ein nachhaltiger Nutzen für Kinder weltweit.

Kurzvita

- Geboren 1969
- Ledig, Patchwork-Familie mit (bald) 4 Kindern
- 1988-90 Betätigung in der DDR-Bürgerrechtsbewegung
- Diplom-Soziologe, Absolvent Journalistenschule, MBA Medienmanagement (Thesis: Gründung eines bundesweiten gemeinnützigen Kinderradios; Idee: Sohn Jonathan, damals 6 Jahre)
- 2003 Gründung Radijojo gGmbH ohne Startkapital und Förderung
- 2004 Mitgründung Radijojo China
- 2005 Gründung Radijojo World Children's Radio Network

Teil II

Instrumente der Förderung von Computerspielen

Einführung

**Grietje Bettin,
medienpolitische Sprecherin
der Bundestagsfraktion Bündnis 90/Die Grünen**

Meine sehr verehrten Damen und Herren,

nachdem im ersten Teil unseres Fachgesprächs ausführlich über den Aspekt Medienkompetenz gesprochen wurde, wollen wir uns nun dem Bereich der Förderung von Computerspielen zuwenden. Unsere Leitfrage dabei lautet: Wie können wir die Entwicklung und Verbreitung „guter“ Computerspiele fördern?

Dabei sehen wir zwei wesentliche Möglichkeiten: zum einen die Kennzeichnung hochwertiger Spiele durch ein Qualitätssiegel, zum anderen die finanzielle Förderung der Entwicklung und Produktion von Spielen.

Lassen Sie mich beide Möglichkeiten kurz näher beleuchten:

Im Bereich der Qualitätssiegel existiert schon heute eine Fülle von Angeboten – es gibt Siegel für Spiele und welche für Software, die nach den unterschiedlichsten Kriterien vergeben werden. In diesem Dschungel sind Eltern schlichtweg verloren.

Was wir brauchen, ist ein allgemein anerkanntes und vertrauenswürdige Siegel. Vorbilder dafür gibt es: Denken Sie nur an das erfolgreiche „Ökosiegel“ oder das sehr bekannte „Spiel des Jahres“. Sinn und Zweck dieser Gütesiegel ist es, eine Schneise zu schlagen in das Dickicht der Angebotsvielfalt und effektiv bei Kaufentscheidungen zu helfen. Ein Siegel, wie wir es uns für Computerspiele vorstellen, kann Auskunft geben über verschiedene relevante Aspekte wie Alterseignung, Freude und Spielspaß, soziale und physiologische Lerneffekte usw.

Die Bewertung von Spielen, die die USK vornimmt, ist für diese Aspekte vollkommen ungeeignet. Denn hier wird lediglich die Alterseignung von Spielen geprüft hinsichtlich einer möglichen Jugendgefährdung, z.B. durch Gewaltdarstellungen. Inhaltliche Bewertungen, wie ich gerade schon einige genannt habe, werden nicht vorgenommen.

Die Fragen, die wir in dieser Runde gern diskutiert sehen würden, sind: Was bringen Qualitätssiegel überhaupt? Welche Kriterien sollten bei der Vergabe eines Siegels einbezogen werden? Welche Personengruppen sollten beteiligt werden?

Nicht weniger interessant für uns sind die Möglichkeiten einer finanziellen Förderung von Computerspielen. Denn wenn wir mehr qualitätsvolle Spiele in die Regale und Kinderzimmer bringen wollen, müssen wir diese auch schon in ihrer Entwicklung fördern.

Das passiert zum Teil heute schon in Deutschland auf Ebene der Bundesländer und im Rahmen der dort stattfindenden Medienförderung. Diese Förderung allerdings entspricht eher einer wirtschaftlichen Standortförderung, denn einer umfassenden kulturellen Förderung.

Eine solche umfassende Förderung aber ist für uns auch auf Bundesebene vorstellbar, ganz so, wie sie auch Filmen zugute kommt, die in Deutschland als Kulturgut anerkannt

sind. Voraussetzung einer Computerspielförderung durch den Bund ist dann aber auch die Anerkennung von Computerspielen als Kulturgut. Diese würden wir ausdrücklich begrüßen.

Ziel und Ergebnis einer umfassenderen finanziellen Förderung von Computerspielen wäre es auch, die heimischen Spieleentwickler zu stärken. Diese haben gegenwärtig einen verschwindend geringen Marktanteil in Deutschland von nur 5 Prozent. Das heißt, fast alle Computerspiele stammen aus dem Ausland.

Mit einer Förderung der heimischen Entwickler würden wir auch dazu beitragen, ihre Position gegenüber den großen Computerspielverlagen zu stärken, denn die Entwickler tragen ein deutlich höheres finanzielles Risiko. Eine Hilfe, die hier ansetzt, wird heimischen Entwicklungen sehr zugute kommen. Andere Länder wie Frankreich oder Kanada zeigen uns heute schon, wie das gehen kann.

Die Kernfragen werden also sein: Sind Computerspiele mehr als ein Wirtschaftsgut – sind sie Kulturgut? Und welche Möglichkeiten der finanziellen Förderung gibt es oder sind vorstellbar?

Um all diese Fragen zu diskutieren, haben wir vier Expertinnen und Experten eingeladen:

Hans-Jürgen Palme ist Medienpädagoge und geschäftsführender Vorstand des Vereins SIN-Studio im Netz e.V. in München. SIN ist seit 1996 bundesweit im Bereich Kinder, Jugendliche und Multimedia tätig und will durch Projekte und Seminare Medienkompetenz vermitteln. Einmal jährlich verleiht SIN den „Pädi“, den Pädagogischen Interaktiv-Preis für pädagogisch wertvolle multimediale Produkte, z.B. Computerspiele.

Thomas Feibel ist Journalist und Autor und leitet das Büro für Kindermedien in Berlin. Er testet regelmäßig Kinder- und Lernsoftware, Computer- und Konsolenspiele und verleiht mit anderen den Kindersoftwarepreis „Tommi“.

Petra Maria Müller ist Geschäftsführerin mit dem Schwerpunkt Standortmarketing beim Medienboard Berlin-Brandenburg. Das Medienboard soll zentrale Anlaufstelle sein für Medienschaffende in der Region Berlin-Brandenburg. Es setzt sich für die Förderung der Medienwirtschaft in der Region ein. Neben der Filmförderung ist das Medienboard inzwischen auch für die Förderung von Computerspielen bzw. Computerspielentwicklern zuständig.

Malte Behrmann ist Rechtsanwalt in Berlin und Dozent an der Games Academy, zudem ist er Geschäftsführer des Bereichs Politik beim Bundesverband G.A.M.E., der die Interessen der kleinen und mittleren Spieleentwickler vertritt. Aus dem Hause G.A.M.E. stammt z.B. der Vorschlag, die bestehende Filmförderung auf Computerspiele auszuweiten.

Unsere Referentinnen und Referenten werden nun jeweils kurz Ihre Projekte und Ansichten darstellen. Danach haben wir Zeit für die Diskussion.

Kinder der Wissensgesellschaft spielen anders

*Vortrag von Hans-Jürgen Palme,
SIN-Studio im Netz e.V., geschäftsführender Vorstand*

Keine Frage, Computerspiele sind eine Herausforderung für Eltern, Pädagogen, Wissenschaftler und natürlich auch für Politiker. Angesichts der rasanten multimedial-digitalen Entwicklung und Konvergenz sowie der ökonomischen und gesellschaftlichen Bedeutung von Computerspielen ist eine Auseinandersetzung damit inzwischen unerlässlich – nicht zuletzt natürlich wegen deren enormer Beliebtheit bei unseren Kindern.

Die Welt der Computerspiele ist beliebt bei Jung, aber oft nicht bei Alt. Der virtuelle Games-Kosmos erhitzt die erwachsenen Gemüter. Doch scheinbar unberührt davon hat er sich kontinuierlich ausgeweitet und sich längst auch zu einem bedeutenden Wirtschaftsfaktor gemausert. Es ist an der Zeit, das Computerspielphänomen ernst zu nehmen und die Entwicklung nicht sich selbst zu überlassen, sondern steuernd einzugreifen und Weichenstellungen zu setzen, damit sich unsere kulturellen Wert- und Normvorstellungen auch in diesem Bereich wieder spiegeln. Es gilt Hässliches und Schädliches in den Games zu verhindern (evtl. auch zu verbieten) und Schönes und Bereicherndes zu fördern. Denn auch die Computerspiele gleichen der berühmten Medaille, die zwei Seiten hat.

Doch wie das Gute finden und wie die richtigen Strukturen für künftige Entwicklungslinien zum Wohle der jungen Menschen setzen? In unserer digital geprägten Wissensgesellschaft ist dies eine der medienpädagogischen Gretchenfragen. Klar ist dabei, dass sich die Kultur des Aufwachsens in globalisierten Medienwelten verändert hat und der Wunsch nach den so genannten guten alten Zeiten, wo es noch nicht diese irritierenden digitalen Spielwelten gab, vielleicht verständlich, aber nicht realistisch ist.

Unbekannte Spielewelten

Die fröhlichen Spiele der Kindheit, so hieß es früher. Heute kennen die Eltern die Spiele ihrer Kinder oftmals gar nicht. Tatsächlich boomt der Games-Markt und ist für all jene, die sich nicht kontinuierlich dafür interessieren kaum mehr zu überblicken. Die Begriffe „Racing“, „Ego-Shooter“, „Simulationen“, „AddOns“, „Sportspiele“ oder „Edutainment-Titel“ sind für viele pädagogisch Verantwortliche eher rätselhaft denn verständlich. Hinzu kommen „E-Sport-Events“ und „Online-Rollenspiele“, die das Feld um zusätzliche unbekannt Dimensionen erweitern. Mit den Neuerungen im Konsolenmarkt, von Nintendos Wii bis hin zu Sonys Playstation 3, werden die Eltern spätestens dann – ob sie wollen oder nicht - konfrontiert, wenn sie die Wunschlisten ihrer Kinder zu Geburtstagen oder Weihnachtsfesten zur Kenntnis nehmen.

Kein Wunder eigentlich, wenn bei dieser unbekannt Vielfalt, beinahe reflexhaft in der Diskussion darüber das Schlechte herausgegriffen wird, um möglichst alles aus diesem Bereich zu diskreditieren. Pädagogisch ratsamer ist es jedoch, die Empathie für das Lebensgefühl einer Generation zu entwickeln und dabei die negativen Einflüsse im Blick zu haben. Einen verdichteten Rahmen dafür schafft alljährlich z.B. die

Computerspielmesse Games Convention in Leipzig. Wer einmal dabei war, der gewinnt Einsichten und Erkenntnisse, die über die mediale Berichterstattung weit hinausgehen.

Im Ergebnis lässt sich festhalten, dass die Förderung der Medienkompetenz bei jungen Menschen einhergehen sollte mit der Aufklärung der Erwachsenen in Sachen Computerspiele. Denn viele wissen im wahrsten Sinne des Wortes nicht, was hier gespielt wird.

Orientierungshilfen im Medienschungel

Das SIN-Studio im Netz widmet sich diesen medienpädagogischen Herausforderungen bereits seit zehn Jahren. Das Ziel von SIN ist es, den virtuellen Irrgarten der multimedialen Welten transparent und zugänglich zu machen und medienpädagogische Impulse für einen sinnvollen Umgang mit den digitalen Technologien zu setzen. Dazu werden Projekte, Seminare und pädagogische Handreichungen konzipiert, realisiert, ausgewertet und publiziert (nähere Infos unter www.sin-net.de).

Im Rahmen dieses medienpädagogischen Aufgabenspektrums verleiht das Studio alljährlich auch den Pädi – den Pädagogischen Interaktiv-Preis. Mit dem Pädi werden Lern- und Spielprogramme pädagogisch bewertet, die Kinder und Jugendliche in ihrer Freizeit nutzen. Der Pädi ist einerseits eine elterliche Orientierungshilfe im schier undurchdringlichen Dschungel der Online- und Offline-Angebote für Heranwachsende und andererseits eine Auszeichnung für die Hersteller von pädagogisch wertvollen Multimedia-Produkten. Er ist ein Ansporn für ihre Bemühungen, sinnvolle Produkte für Kinder und Jugendliche zu entwickeln und anzubieten und damit einen Beitrag zur Förderung der Medienkompetenz zu leisten. Der Pädi wird in zwei Kategorien vergeben: Multimedia-Angebote für Kinder und Multimedia-Angebote für Jugendliche.

Vom Preis zum Qualitätssiegel?

Zum Themenspektrum dieses Fachgesprächs von Bündnis 90/Die Grünen gehörte auch die Fragestellung nach einem allgemein anerkannten Qualitätssiegel. Angesichts diverser Preise und Empfehlungen, wie z.B. dem Pädi, ist eine solche Frage konsequent, denn mit Preisen und Empfehlungen werden immer nur Teile des Ganzen hervorgehoben, während das Gros der Spiele außen vor bleibt.

Um Eltern wirkungsvollere Hilfen zu bieten, liegt es auf der Hand, über ein bundesweit anerkanntes Qualitätssiegel nachzudenken. Die Idee für ein anerkanntes Qualitätssiegel für Computerspiele – ähnlich dem Label „spiel gut“ – erscheint auf den ersten Blick genial, entpuppt sich aber, wenn man sie näher betrachtet, als ein ziemlich komplexes Unterfangen. Denn, wie kann ein solches Qualitätssiegel seinen Mehrwert entfalten? Doch nur dann, wenn es gleichermaßen bei den Erwachsenen wie bei den jungen Menschen akzeptiert ist. Das würde aber heißen: Ein Computerspiel, das ein solches Qualitätssiegel erhält, findet positiven Anklang bei den Erwachsenen und auch die Heranwachsenden sind davon begeistert.

Betrachtet man demgemäß die Computerspielwelten, dann werden die vielen damit verbundenen Probleme deutlich. Bei Preisverleihungen und auch bei Empfehlungen kann durch die Redundanz der Auswahl tatsächlich beiden Seiten Genüge getan werden. Bezieht man jedoch alle Computerspiele mit ein, geht dies nicht mehr. Die unterschiedlichen Kriterien von Jung und Alt auf einen Nenner zu bringen, gleicht dann

der Quadratur des Kreises. Bezieht man sich aber z.B. nur auf die Wünsche der Erwachsenen, so bleibt voraussichtlich der gewünschte Effekt auf der Strecke. Man stelle sich vor, ein 16-Jähriger bekommt zum Geburtstag ein Computerspiel geschenkt, das ein Qualitätssiegel erhalten hat, ihm aber kein bisschen zusagt. Im schlimmsten Fall kann es passieren, dass das Prädikat „pädagogisch wertvoll“ sich per se als „Aus-Kriterium“ etabliert, weil junge Menschen, die kurz vor dem wahlfähigen Alter stehen, es als Zumutung betrachten.

Besser ist es, den Fokus für ein Qualitätssiegel auf die jüngeren Kinder zu richten. Bis zum Alter von ca. 10 oder 12 Jahren könnte ein bundesweit anerkanntes Label dann tatsächlich hilfreich und sinnvoll sein. Bereits die Auseinandersetzung darüber ist bereichernd, da sie die veröffentlichte Diskussion zur Computerspielthematik um neue pädagogische Aspekte erweitert. Die Konsensfindung bezüglich der Kriterien für ein Qualitätssiegel würde die medienpädagogische Debatte zusätzlich beleben. Die medienpolitische Forderung nach einem Qualitätssiegel für Kinder-Computerspiele ist ein Schritt in die richtige Richtung.

Kurzvita

- Geboren 1956
- Medienpädagoge
- Vater von zwei Kindern
- Geschäftsführender Vorstand des SIN-Studio im Netz e.V., München
- Buchautor und Initiator zahlreicher medienpädagogischer Modellprojekte
- Begründer des Pädi – Der Pädagogische Interaktiv-Preis

Verbote Ja – aber bitte nicht vom Staat

*Vortrag von Thomas Feibel,
Journalist und Autor, feibel.de – Büro für Kindermedien*

1. „Killerspiele“ verbieten?

Momentan fordern Politiker fast aller Parteien ein Verbot brutaler Computerspieler. Ich bin sehr für Verbote dieser Spiele. Aber bitte: doch nicht von Seiten des Staates. Der Staat kann nicht alle Aufgaben der Erziehung übernehmen. Ein Verbot würde darüber hinaus viele Eltern aus ihrer Erziehungsverantwortung entlassen, sie hätten dann noch weniger Lust, sich mit einem schwierigen Thema auseinanderzusetzen, dass in einer erziehungsarmen Grauzone rangiert.

Besser ist es, die Eltern verbieten ihren Kinder brutale Spiele, schlagen ihnen aber alternative, kluge und anspruchsvolle Spiele vor. Wenn unsere Eltern nicht wollten, dass wir „Dracula“ sehen, haben sie es uns verboten und nicht nach Papa Staat gerufen. Wir brauchen in der Erziehung mehr Mut zu Verboten. Aber das passt nicht zu dem lockeren Selbstbild vieler Eltern, das sie von sich haben. Denn die heutige Elterngeneration ist zu sehr damit ausgelastet, dem Ruf des Jugendwahns zu folgen und die Freunde ihrer Kinder zu sein.

2. Computerspiele und ihr schlechter Ruf

Von allen Spielen auf der Welt haftet Computerspielen seit jeher ein schlechter Ruf an. Sie gelten als sinnlose Zeitverschwendung – und als unsäglich brutal. Unser Bild wird dabei von den Medien geprägt, die beinah jeden Amoklauf mit Gewaltcomputerspielen in Verbindung bringen und diese Spiele als den wahren Schuldigen ausmachen. Aber so einfach ist das nicht. Denn wenn wir Gewalt nicht isoliert am Beispiel Computerspiel betrachten, sondern auch brutale Spielfilme und grauenvolle Nachrichtenbilder mitzählen, wird klar, dass Gewalt heute auf Kinder in einem Ensemble einprasselt. Auf dem Markt sind jede Menge martialische Computerspiele, die bei uns zu Recht Abscheu hervorrufen. Nur gibt es im Verhältnis nicht mehr brutale Spiele als brutale Filme, brutale Romane und Jugendbücher. Dennoch: Computerspiele ziehen im gesellschaftlichen Ansehen immer den Kürzeren. Denn die meisten Erwachsenen verstehen Computerspiele nicht. Ihnen fehlt eine Lesefähigkeit, die sie sonst bei allen anderen Medien beinah mühelos erworben haben.

Wir können Filme und Bücher sehen und lesen, begreifen und einschätzen. Computerspiele nicht. Die sind nur schwer zugänglich und machen es selbst willigen und neugierigen Eltern nicht gerade einfach. PC-Spiele folgen ihren eigenen Regeln, die für Erwachsene nicht nachvollziehbar sind. Auch am Computer haben Kinder und Jugendliche ein Recht auf Erziehung. Brutale Computerspiele werden erst dann zum Thema, wenn Kinder neun, zehn Jahre alt werden. Bis dahin wurden sie hervorragend vom Kindersoftwaremarkt bedient.

Auch hatten die Eltern einen Blick darauf, was ihre Kinder am Computer unternahmen, und trafen sogar die Kaufentscheidung. Doch der Kindersoftwaremarkt umspannt mit den Zwei- bis Zehnjährigen eine enge Zielgruppe, die dann schnöde im Stich gelassen wird.

Für Kinder ab neun, zehn Jahren wird nichts produziert. Zu unterschiedlich, zu unhomogen, so die Kindersoftwarehersteller, sei die Altersgruppe. Und was machen die Kinder in diesem Alter, die bis dato mit dem Computer aufgewachsen sind?

3. Zwischen 10 und 13 Jahren werden die Weichen für Probleme gelegt

Diese Kinder wenden sich dem Internet zu – und Computerspielen. Jetzt treffen nicht mehr die Eltern den Kaufentscheid, sondern die Kinder wählen alleine aus. Das ist die entscheidende Schnittstelle für Eltern. Wer an diesem Übergang für Qualität sorgt, behält die Fäden in der Hand. Alle anderen treten ihre Erziehungsverantwortung an die Kinder ab. Mit fatalen Folgen.

1.700 neue Computerspiele erscheinen pro Jahr. Und heute kann beinahe jeder Schüler über beinahe jedes Spiel verfügen – kostenlos, da sich die Vertriebswege geändert haben.

Während sich die Jugendlichen, die zu Hause über einen Internetzugang mit ultraschnellem DSL verfügen, sämtliche Spiele in illegalen Tauschbörsen herunterladen, wissen sich die internetlosen Schüler ebenfalls zu helfen. In jeder Schule werden Tausende gebrannte Rohlinge mit Spielen getauscht. 350 Millionen Euro gehen der Computerspieleindustrie Jahr für Jahr verloren. Für die Hersteller ist das ein finanzielles Desaster. Doch haben Raubkopien noch einen anderen schlimmen Effekt: Sie umgehen den Jugendschutz.

4. Was taugt der Jugendschutz?

Wir haben in Deutschland im Bereich Computerspiele den strengsten Jugendschutz der Welt. Seit Erfurt und der Verschärfungen des Jugendschutzes wurde die Rolle der USK gestärkt. Die unabhängige Selbstkontrolle wurde personell erheblich aufgestockt. Es gibt einen ständigen Vertreter der Länder, sodass der Staat bereits voll in diese Form der Arbeit involviert ist. Die USK leistet gute Arbeit, hat aber über die Jahre versäumt, PR in eigener Sache zu machen. Sie muss lernen, sich und ihre Leistungen besser zu präsentieren, damit sie nicht immer in die Defensive gerät, wenn Vertreter der Politik nach der Schließung dieser Einrichtung rufen.

Darüber hinaus sollte darüber nachgedacht werden, ob die Alterseinstufungen in ihren teilweise sehr langen Zwischenabständen (ohne Altersbeschränkung, 6, 12, 16 & 18 Jahre) überhaupt noch zeitgemäß sind. Heute gibt es die „Age Compression“, das bedeutet, Kinder werden immer früher erwachsener. Immer jüngere Kinder hantieren bereits selbstständig mit Computer und Handys, die Spielsachen fliegen immer früher aus dem Kinderzimmer. Dieser Veränderung müsste der Jugendschutz Rechnung tragen.

5. Was Kinder an Gewalt-Computerspielen fasziniert

In einem Computerspiel können Kinder nun mal all dem nachgehen, was ihnen in der Wirklichkeit verwehrt bleibt. Sie fahren Autorennen, düsen durchs Weltall, führen Armeen an, kämpfen gegen Hexen und Zauberer oder legen sich mit dubiosen Monstern an. Natürlich geht es bei den Ballerspielen um das Gefühl der Omnipotenz, um die Lust an der Waffe und die Macht. Aber es gibt noch einen weiteren Punkt: Shooterspiele sind die Computerspiele mit dem einfachsten, ja fast schon banalsten Spielprinzip. Der Spieler muss sich weder in die Handhabung noch in ein umfangreiches Regelwerk einarbeiten. Ego-Shooter sind unter den Computerspielen das Fast Food. Die meisten Kinder und Jugendlichen, die sich mit Ego-Shootern beschäftigen, kennen zudem keine anderen

Genres. Weil sie niemand an die Computerspiele herangeführt hat, bleiben sie auf diesem unteren Niveau.

6. Töten unsere Kinder?

Für uns Erwachsene sieht es so aus. Aber Kinder am Computer spielen nur. Kein Junge sagt nach dem Mittagessen: „Mami, kann ich noch ein bisschen töten gehen?“ Der Tod im Spiel ist für uns grauenvoll und geschmacklos. Doch das liegt an einem Denkfehler: Der Tod im Spiel wird mit dem realen Tod verglichen. Das machen wir aber beim „Tatort“ auch nicht. Eine Leiche im Krimi ist ein dramaturgisches Element. Der Tod im Computerspiel wiederum besitzt eine völlig andere Bedeutung. Er zeigt das Spielende an. Natürlich gibt es dennoch Spiele, die sich mit sinnloser Brutalität zu übertrumpfen versuchen. Solche Spiele müssen wir unseren Kindern auf jeden Fall verbieten. Aber verbieten allein reicht nicht. Erwachsene dürfen Kindern nicht immer nur etwas wegnehmen, sie müssen ihnen dann auch eine Spielalternative anbieten. Und das ist mittlerweile gar nicht mehr so einfach, denn die Spielesituation für Kinder hat sich in den letzten Jahren drastisch verändert, es gibt kaum noch reale Spiel-Räume.

7. Wo sollen Kinder noch spielen?

In den Städten gibt es immer weniger Orte, an denen sich Kinder aufhalten wollen. Spielplätze verkommen immer mehr oder die Randgruppen der Gesellschaft halten sich hier auf. Dazu kommen noch die Gefahren des Verkehrs. Früher hieß es, Kinder sollen nach dem Computerspielen mal an die frische Luft zum Spielen gehen. Heute schnüren uns diverse Ängste die Kehle zu. Es ist sicherer, wenn die Kinder zu Hause bleiben. Doch was können sie hier schon außer Computerspielen tun? Wer den Spielzeugmarkt genauer betrachtet, kommt nicht umhin zu bemerken, dass immer weniger Spielsachen für Kinder ab neun bis zehn Jahren angeboten werden. Die Industrie kämpft mit dem Problem der „Age Compression“: Kinder werden immer früher erwachsen. Computer und Handy lösen Lego & Co. ab.

8. Wann sollen Kinder noch spielen?

Nicht nur Eltern haben Stress, auch Kinder. 84 Prozent der Kinder zwischen elf und 14 Jahren, fand die Studie „European Kids Insight“ im Jahr 2005 heraus, fühlen sich gestresst. 75 Prozent der Jungen und 70 Prozent der Mädchen nannten dabei die Hausaufgaben an erster Stelle. Die Schule stresst, der Konsum stresst, die Eltern stressen. Dazu kommt noch die durchorganisierte Freizeitverplanung: Fußball, Ballett, Klavierunterricht, Reiten, Nachhilfestunden. Eigentlich kein Wunder, wenn sich Kinder und Jugendliche zu ihrer Entspannung vor den Computer setzen. Oder vor den Fernseher. Wie Millionen Erwachsener auch.

Die auf dem Markt befindlichen Studien zur Wirkung von Computerspielen fallen äußerst widersprüchlich aus. Computerspiele machen, je nach Studie, dumm, dick, faul, schlau, intelligent. Kürzlich verstieg sich eine Studie zu der Theorie, dass Computerspiele das Gedächtnis im Lernteil des Hirns löschen würden. Was ist davon zu halten?

Bei so viel Widersprüchlichkeiten kommt immer noch der gesunde Menschenverstand am besten zurecht. Computerspiele schaden überhaupt nicht, solange sie mit klaren Zeitvorgaben und einer guten, von Eltern mit getroffenen Auswahl an Spielen geregelt werden.

Kurzvita

- Geboren 1962
- Journalist und Autor im Bereich Kinder und Computer
- Leiter von feibel.de – Büro für Kindermedien, Berlin
- Publiziert für „Spiegel Online“, „Die Zeit“, „spielen und lernen“, „Familie & Co.“ u.a.
- Verfasser zahlreicher Kinder- und Jugendbücher, u.a. „Killerspiele im Kinderzimmer. Was wir über Computer und Gewalt wissen müssen“
- Seit 2002 Co-Initiator des deutschen Kindersoftwarepreises TOMMI in Zusammenarbeit mit der Elternzeitschrift „spielen und lernen“

Games sind ein Kulturwirtschaftsgut

**Vortrag von Petra Maria Müller,
Medienboard Berlin-Brandenburg, Geschäftsführerin Standortmarketing**

„Games are only second best.“ – Ian Livingston, Gründer des Studios Games Workshop, heute ein führendes Unternehmen der Branche

Ian Livingston erklärt einem Interview mit BBC World Service, als Kind habe er mit den Nachbarkindern draußen unbeaufsichtigt auf den Straßen und in den Gärten spielen können. Dieses sei jedoch heute für die meisten Kinder gar nicht mehr möglich. Games seien zwar nur die zweitbeste, aber doch weitaus bessere Alternative zum Fernsehen, denn man könne über sie wenigstens mit anderen zusammen spielen.

Video- und Computerspiele sind ein Wirtschaftsfaktor

Im Jahr 2005 wurden in Deutschland 41,2 Millionen Computer- und Videospiele verkauft. Der Umsatz belief sich auf 1 Milliarde Euro. Bezieht man den Umsatz mit interaktiver Edutainment-Software, beispielsweise Lernspiele für Kinder, mit ein, sind es insgesamt 1,3 Milliarden Euro. Wohlgemerkt, nur für den Verkauf der Software. Pricewaterhouse Coopers prognostiziert eine Verdopplung des Umsatzes auf 2,9 Milliarden Euro im Jahr 2009. Allerdings fließen diese Umsätze fast ausschließlich Unternehmen im Ausland zu.

Nicht nur teilen sich Microsoft, Sony und Nintendo das Konsolengeschäft, auch die marktbestimmenden Spieleverlage (Publisher) sind in den USA (wie Electronic Arts, Take 2 oder Activision) und in Japan (wie Sega Sammy oder Konami). Aus Europa spielen bisher nur französische Unternehmen wie Ubisoft, Infogrames oder Vivendi im weltweiten Geschäft eine Rolle. Deutsche Verlage wie CDV, Koch Media oder dtp agieren primär auf dem nationalen Markt. Diese Marktconstellation hat unter anderem zur Folge, dass nur sieben Prozent der in Deutschland verkauften Titel auch hier entwickelt und produziert werden.

Video- und Computerspiele sind Innovationsmotor

Begonnen haben Games in den 1960er Jahren als Schwarz-Weiß-Darstellungen mit einfachem Gameplay – wie „Pong“. Gespielt wurden sie in Spielhallen auf eigens dafür angefertigten Terminals (Arcades). Heute sind Spiele ein komplexes Zusammenspiel von Echtzeit-3D-Grafik, Echtzeit-3D-Sound und realitätsnaher Physik. Der Spieler bewegt sich in quadratkilometergroßen Welten – bebildert mit hochauflösender Grafik und untermalt mit orchestralem Sound und Effekten. Er interagiert mit systemgesteuerten Objekten und Charakteren, welche ausgestattet sind mit künstlicher Intelligenz sowie mit menschengesteuerten Avataren mit differenzierter Körpersprache. Und er spielt schon lange nicht mehr in verruchten Spielhallen, sondern im Wohnzimmer zu Hause, auf mobilen Endgeräten unterwegs oder in virtuellen Welten im Internet.

Wie würden PCs heute aussehen, wenn es keine Games gäbe? Würde es diese Grafik- und Soundkarten, schnellen Prozessoren oder hochauflösenden Bildschirme geben? Gamer haben das Mooresches Gesetz der den Technologien innewohnenden Entwicklungsbeschleunigung potenziert. Und die anderen Medienbranchen haben von dem spielerischen Optimierungstrieb und Erfindungsreichtum der Gamesentwickler

profitiert, ob Print mit Desktop Publishing, Film mit Special Effects oder Musik mit der Atomisierung der Samples sowie dem Remix – um nur ein paar Beispiele zu nennen. Ein weiteres Beispiel ist die Entwicklung der Datenträger. Wer hätte CD-ROMs gebraucht, wenn nicht die Gamesbranche für ihre datenintensiven Titel? Wem haben wir in erster Linie die Entwicklung der Komprimierung audiovisueller Daten zu verdanken?

Mit Will Wrights „Sim City“ konnte man früher ganze Städte errichten. Heute können wir dank seinem Spiel „SPORE“ die Evolution an sich neu erfinden. Von der Games-Branche könnten Konzerne lernen, wie man mit Hilfe von Simulationen Management und Produktion effizient in der Planung unterstützt. Während Bosch und DaimlerChrysler noch Millionen in ihre Produktionssimulationen investieren, lizenziert das amerikanische Militär schon längst die Engines von den Machern der Spiele „Doom“ und „Quake“. Auch die deutsche Bundeswehr beschäftigt sich mit der Games-Technologie für die Anwendung im Training ihrer Soldaten.

Video- und Computerspiele bieten Berufschancen für junge Menschen

Die Arbeit in der Games-Branche ist fordernd, oft anstrengend und immer sehr spannend. Entwicklung, Produktion und Distribution von Video- und Computerspielen geschehen im Teamwork, denn die Produkte sind zu komplex, als dass sie Einer im Alleingang machen, gar denken könnte. Gefragt sind junge, kreative Menschen für Games-Design, Echtzeit-3D-Grafik, Sound- und Musikkomposition, Programmierung, Systemarchitektur, Projektleitung, Marketing, Spielersupport – um nur einige Bereiche zu nennen.

Die derzeit einzige international anerkannte Ausbildungsinstitution im deutschsprachigen Raum für die Branche, die Games Academy in Berlin, verzeichnet derzeit 70 Anfragen pro Tag. Ihre bis zu 60 Absolventen werden zu 80 Prozent und mehr direkt in bezahlte Positionen in der Branche vermittelt. Wer in Deutschland nicht unterkommt, weil es noch zu wenig Produktionsfirmen gibt, geht ins Ausland, meistens in die USA.

Video- und Computerspiele sind Kulturgut

In jedem dritten Haushalt steht eine Spielekonsole, in jedem zweiten ein PC, der damit das beliebteste elektronische Spielgerät der Deutschen ist. Den größten Anteil aller Spieler (54 Prozent) stellt der so genannte „Freizeitspieler“, für den Video Spielen nur eine von vielen Freizeitbeschäftigungen ist. Männer und Frauen sind in dieser Gruppe gleich stark vertreten. Ihr Altersdurchschnitt liegt bei 44 Jahren. Sie verfügen über ein mittleres bis gehobenes Einkommen und leben zu 49 Prozent in Haushalten mit über drei Personen. Ihre bevorzugten Genres sind Fun-, Sport- und Geschicklichkeits-Spiele.

Computerspiele sind – wie Filme auch – ein Kulturwirtschaftsgut. Mit dieser Definition wurde seinerzeit der europäische Fonds MEDIA für die Förderung der Entwicklung und Produktion audiovisueller Inhalte eingerichtet. Er richtet sich heute noch im Schwerpunkt auf den Film aus. Es ist jedoch an der Zeit, auch Computerspiele als Kulturwirtschaftsgut anzuerkennen und das gegenüber der Europäischen Union zu signalisieren. Denn ob Kultur oder Wirtschaft, es gilt diesen Wachstumsmarkt mit seinen in unserer Gesellschaft schon längst Kulturgut gewordenen Inhalten positiv zu beeinflussen.

Qualitätssiegel für Computerspiele?

Macht eine Debatte um ein Gütesiegel wirklich Sinn – in Anbetracht eines Durchschnittsalters der Gamer von Ende 20? Die Branche entwickelt und distribuiert sehr gute Spiele für Kinder bis zu 10 Jahren. Schwierig wird es, inhaltlich und gleichzeitig gamestechnisch anspruchsvolle Unterhaltung für Kinder zwischen 10 und 14 Jahren zu finden. Hier greifen Gütesiegel nicht mehr. Im Gegenteil: Ein Gütesiegel könnte eine Akzeptanz bei der Zielgruppe verhindern. In diesem Jahr wird zum dritten Mal der „Deutsche Entwicklerpreis“ von der Branche für Entwickler verliehen. Es könnte auf dieser Plattform ein Preis initiiert werden, der speziell die Zielgruppe 10 bis 14 Jahre berücksichtigt! Die Preisverleihung findet in der Branche und bei den Konsumenten sehr gute Resonanz.

Instrumente der finanziellen Förderung der Spieleentwicklung

Computerspiele können derzeit durch mehrere Instrumente unterstützt werden:

- **Technologieförderung:** Die Technologieförderung ist eine projektbezogene Förderung durch die Wirtschaftsministerien der Bundesländer in Form von Zuschüssen oder zinslosen Darlehen. Ziel der Förderungen ist in der Regel, Innovation und/oder Produktentwicklung zu unterstützen. Form und Ziel werden von Land zu Land unterschiedlich gehandhabt. In der Stadt Berlin beispielsweise wurde bis zum Jahr 2004 die Technologieförderung in Form eines Zuschusses durch die Senatsverwaltung für Wirtschaft vergeben. Darüber konnte eine ganze Reihe von Games-Studios ihre Technologie maßgeblich entwickeln. Der Fonds wurde 2004 dahingehend verändert, dass die Förderung jetzt ein Darlehen und in der Phase der Markteinführung eine Beteiligung ist.
- **Entwicklungsförderung:** Die Förderung der Entwicklung und Produktion von Games (Content Development) in der Form, wie wir es vom Film kennen, ist verhältnismäßig neu. Angefangen hat damit die Mitteldeutsche Medienförderung (MDM) im Jahr 2001. Inzwischen haben auch andere Bundesländer wie Berlin-Brandenburg oder Hamburg entweder neue Fonds aufgesetzt oder alte Fonds in Teilen umgewidmet. Diese zinslosen Darlehen werden in der Startphase vorerst nur für die Entwicklung eingesetzt. Denn, um an einen Publisher heranzutreten, muss ein Studio auf eigenes Risiko nicht nur ein Konzept oder Drehbuch, sondern auch einen Prototypen, also einen interaktiven Piloten, präsentieren können. Diesen für den so genannten „full price market“ zu produzieren, kann bis zu 250.000 Euro kosten. Auch andere Länder wie Hessen und Nordrhein-Westfalen erarbeiten gerade Maßnahmen zur Unterstützung. In Frankreich werden Games über die Institution zur Filmförderung unterstützt, in den nordischen Ländern Schweden, Finnland, Dänemark, Norwegen und Island teilweise auch.
- **Institutionelle Förderung:** In Kanada wird je nach Region die Games-Branche durch die Bezuschussung bei der Ansiedlung unterstützt. Diese Art der institutionellen Förderung kann beispielsweise auch beim Wirtschaftsministerium Brandenburg beantragt werden. Außerdem bieten Berlin und Brandenburg Zuschüsse bei Anstellung von qualifiziertem Personal.

Darüber hinaus sind folgende andere Finanzierungsmöglichkeiten denkbar:

- **Cashflow:** In Berlin und Brandenburg werden Filmproduktionen durch die Landesbanken IBB und ILB mit Krediten für die Zwischenfinanzierung unterstützt. Dieses Instrument wird gerade für die Games-Produktion geprüft. Denn die Produzenten von Spielen haben ähnlich wie Filmproduzenten oft ein Problem mit dem Cashflow während der Produktion. Games-Produktionen für den so genannten „mid-price market“ kosten bis zu 500.000 Euro, Produktionen für den „full-price market“ fangen überhaupt erst bei 2 Millionen Euro an.
- **Bürgschaften:** Den Studios wäre auch mit Bürgschaften über die Landesbanken sehr geholfen. Für sie ist es noch schwerer als schon für die Filmproduzenten, Kredite bei der Hausbank zu bekommen. Denn das zwar riskante, aber inzwischen anerkanntermaßen etablierte Geschäft wird nur von den wenigsten Sachbearbeitern in den Privatbanken verstanden.
- **Abgabemodell:** Derzeit profitieren von den beeindruckenden 1,3 Milliarden Euro Umsatz auf dem deutschen Markt (2005) fast ausschließlich Unternehmen im Ausland. Man sollte von den an deutschen Spielern sehr gut verdienenden Publishern Abgaben einfordern und diese mit staatlichen Mitteln aufstocken, um somit deutsche Produktionen zu unterstützen. Damit würde man nicht nur das Innovationspotential in Deutschland fördern, sondern auch langfristig spannende Arbeitsplätze für junge Menschen schaffen, die derzeit ins Ausland abwandern müssen. Die Filmbranche fährt sehr gut mit ihrem Abgabemodell über die Kinokassen an die Filmförderungsanstalt (FFA). Es könnte so eine ähnliche Fördereinrichtung für Games geben, die durch die regionalen Einrichtungen flankiert wird.

Kriterien für die finanzielle Förderung

Wenn eine Förderung für Computerspiele aufgesetzt wird, müssen folgende Kriterien berücksichtigt werden:

- **Inhalt:** der Inhalt des Spiels und die dem Inhalt sowie der Interaktion zu Grunde liegenden Wertesysteme.
- **Technologie:** Welche Technologie wird eingesetzt? Wird diese vom Studio selbst entwickelt? Wird diese eingekauft und für das Spiel adaptiert? Auf welcher Plattform soll das Spiel spielbar sein (Konsole, PC, mobiles Endgerät)? Ist die technologische Expertise für die Umsetzung der Spielidee im Haus oder muss diese eingekauft werden?
- **Wertschöpfung:** Der Games-Markt differenziert sich derzeit in verschiedene Marktsegmente mit jeweils eigenen Wertschöpfungsketten: Konsolen- und PC-Spiele, Online-Games und mobile Games. Das die Förderung beantragende Unternehmen sollte über Erfahrung mit der Wertschöpfungskette, in die es sich eingliedern will, verfügen.

Eine Fördereinrichtung sollte die Richtlinien der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), der Filmförderung in Deutschland und der MEDIA-Förderung in der EU befolgen – und die soeben genannten Kriterien für die finanzielle Förderung berücksichtigen. Damit wäre für die Güte von in Deutschland entwickelten und produzierten Games sowie für die Konsumenten schon sehr viel Gutes getan.

Kurzvita

- Geboren 1958
- Studium der Germanistik, Kunstgeschichte und Ethnologie
- 1985-1989 Beraterin/Projektleiterin in Unternehmensberatung für strategisches Marketing in Köln
- 1989-1991 selbstständige Beratungsprojekte im Medien- und TV-Bereich
- 1991-1993 wissenschaftliche Mitarbeit am Adolf Grimme Institut, Marl
- 1993-1999 Projektleitung der Cologne Conference – Internationales Fernseh- und Filmfest Köln im Adolf Grimme Institut
- 2000-2003 geschäftsführende Direktorin der Cologne Conference GmbH
- 1995-2003 geschäftsführende Gesellschafterin HMR International – der Gesellschaft für Medienberatung
- Seit 1999 Leitung des Generalsekretariats des Deutschen Fernsehpreises
- Seit 2004 Geschäftsführerin Medienboard Berlin-Brandenburg mit dem Schwerpunkt Standortmarketing

Fördern statt verbieten

*Vortrag von Malte Behrmann,
Bundesverband G.A.M.E., Vorstand Bereich Politik*

1. Möglichkeiten der finanziellen Förderung von Computerspielen

Im Kern gibt es drei Möglichkeiten, eine kulturell, eine wirtschaftlich und eine technologisch orientierte Förderung:

- Eine Möglichkeit besteht darin, auf Grund einer vor allem **kulturell** legitimierten Herangehensweise die Projektentwicklung zu fördern. Das ist dann eine Förderung, die sich vor allem auf den Content konzentriert. Im Ergebnis geht es häufig darum, Prototypen von Spielen zu unterstützen oder die Vor-Entwicklungsarbeit, die für die Entwicklungsfirmen das größte Risiko darstellt. In diese Richtung sind Aktivitäten in Frankreich (FAEM), Norwegen, die nordischen Staaten, Kanada einzuordnen.
- Eine weitere Möglichkeit ist die **institutionelle** Förderung. In diesem Zusammenhang wird versucht, die Spielindustrie in einem „ganzheitlichen Ansatz“ zu fördern. Hier spielt die Entwicklung genauso eine Rolle, wie die Ausbildung, Akzeptanzförderung (Marktentwicklung), Motivation, Exportförderung, Marktzahlen- und Studien etc. Ein solcher Ansatz wird vor allem in Süd-Korea, aber auch in Kanada (Quebec) sowie in Großbritannien und den USA (teilweise). In Finnland, Singapur und in den Benelux-Staaten bestehen entsprechende Planungen. Auch in Australien gibt es solche Entwicklungen.
- Eine **technologisch motivierte** Förderung gibt es vor allem in Großbritannien (R&D Tax Credit), in Kanada sowie in Korea und wohl auch in Japan.

Andere Finanzierungsmöglichkeiten im Rahmen der Beteiligung privat initiiertter Fonds (ähnlich den ehemaligen Filmfonds) sind eine gute Möglichkeit, die letzte Finanzierungslücke für Großprojekte zu schließen. Sie eignen sich aber nicht für die spezielle Risikostruktur der Projektentwicklung und können die Förderung daher nicht ersetzen.

2. Kriterien für eine finanzielle Förderung

Förderkriterien sollten sich an den drei wichtigsten Bereichen orientieren, in deren Schnittfeld Computerspiele liegen – nämlich Technologie, Wirtschaft und Kultur. Der Qualitätsbegriff an sich ist zu breit und jeder versteht darunter etwas anderes.

Nach meinem Dafürhalten sollten die drei Hauptkriterien daher sein:

1. Marktnähe
2. Innovation
3. Kulturelle Vielfalt

Im technologischen Bereich sind die Förderschwerpunkte regelmäßig mit der besonderen Bedeutung der Spieleindustrie für die Visualisierungstechnologie insgesamt begründet. Dabei wird das Potential dieser Technologien außerhalb des reinen Unterhaltungssektors zunehmend erkannt (so genannte „Serious Games“).

Im ökonomischen Bereich gilt es zunächst zu erkennen, dass im Bereich von Kulturwirtschaftsgütern die ökonomischen Fragen nur schwerlich von den kulturellen Fragen getrennt werden können. Sie beeinflussen sich gegenseitig (wie letztlich auch der technologische Bereich starke Wechselwirkungen hat). Aber es ist sicherlich richtig, dass der Spielebereich ein Wachstumssektor ist. Trotzdem wird im globalen Umfeld mit ähnlichen Problemen gekämpft wie in der Filmindustrie: The winner takes it all-Phänomene gelten genauso wie Rückkopplungs- und Netzwerkeffekte, die es enorm schwer machen, in einem Territorium zu konkurrieren, das keinen großen und homogenen Heimatmarkt hat. Zugleich bestehen auch Rückkopplungseffekte inhaltlicher Art, die auf eine große Genre-Bezogenheit ausgerichtet sind und die mit den hohen Risiken – vor allem auch für die Publisher – zusammenhängen.

Im kulturellen Bereich sei angemerkt, dass es sich um einen Sondersektor handelt, der nicht von ungefähr mit großem Aufwand in einem „Vielfaltsumfeld“ gehalten wird (öffentlich-rechtliches Fernsehen, Film- und Theaterförderung). Denn gerade dort, wo Meinungen quasi unterhaltend daherkommen, sind die Menschen besonders empfänglich. Daher sind Unterhaltungsmedien auch so wichtig für die Demokratie. Diese Überlegungen müssen genauso für Computerspiele gelten, dies wird aber in der Politik weitgehend nicht nachvollzogen.

3. Computerspiele sind Kulturgut

Computerspiele sind ein Kulturgut. In der Tat sind Spiele an sich wohl eine der ältesten Kulturtraditionen überhaupt. Sie beeinflussen unser Bewusstsein – genau dafür werden sie gemacht. Sie verändern unsere Sprache, unsere Denkweise und die Visualisierung von Verständnisprozessen. Diese Kulturtechnik stößt bei ‚digitalen Immigranten‘ häufig auf Unverständnis. Daher auch die große Ablehnung.

Computerspiele können sogar die deutsche Kultur widerspiegeln. So gibt es spezielle Aufbaustrategiespiele, die sich vor allem an Deutsche richten und auch nur hier gespielt werden. Auch spezielle Farben und Formen, sowie spezielle Fragen des Interface Designs sind auf uns eingerichtet. Spiele aus Deutschland sollten unsere Bilder und Geschichten transportieren und sich mit Themen unserer Gesellschaft auseinandersetzen.

Insgesamt muss man in einer Demokratie einen dynamischen Kulturbegriff vertreten, der offen ist für technische und gesellschaftliche Veränderungen. Dabei kann man nicht im Elfenbeinturm sitzen und entscheiden was Kultur ist – nein, man muss sich die Menschen ansehen. Und die Menschen haben sich entschieden. Computerspiele können im interaktiven Zeitalter sogar dem Fernsehen als audiovisuellem Leitmedium mittelfristig Konkurrenz machen.

Zwar sind Computerspiele aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken, mangels öffentlicher Förderung gibt es jedoch zu wenig kulturelle Vielfalt. Auf europäischer Ebene wird die Frage, ob Computerspiele Kultur sind oder nicht, in der nächsten Zeit in der Generaldirektion Wettbewerb entschieden: Das geplante französische Steuerzuschussmodell für die Entwicklung von Computerspielen ist nur beihilferechtlich genehmigungsfähig, wenn es unter die so genannte „kulturelle Ausnahme“ fällt. Die Grünen könnten hier als Vorreiter im Rahmen der Meinungsbildung innerhalb der Bundesrepublik Deutschland dafür sorgen, dass diese Frage auch vom Parlament mit erörtert wird, zum Beispiel im Rahmen einer kleinen Anfrage.

4. Zur aktuellen „Killerspiel“-Debatte

Unsere Verbandsmitglieder wären nur in sehr geringem Ausmaß von einem solchen Verbot betroffen, denn in Deutschland werden im Wesentlichen keine besonders gewalttätigen Spiele hergestellt, einige wenige Ausnahmen bestätigen die Regel.

Trotzdem halten wir die Diskussion für falsch, weil sie an der falschen Stelle ansetzt. Zunächst ist sie nicht wirksam, sondern symbolische Politik. Verwechselt werden Medium auf der einen Seite und Inhalte auf der anderen. Das Fernsehen an sich ist auch nicht für Gewaltvideos insgesamt verantwortlich. Zu beachten ist auch, dass im Strafgesetzbuch bereits Vorschriften verankert sind, die sich auf die Gewaltverherrlichung beziehen.

Insgesamt stellen wir fest, dass Spiele in der Diskussion zum Sündenbock für eine viel breitere Problematik gemacht werden. Letztlich ist es Populismus in einer verunsicherten, alternden Gesellschaft. Ein Unterschichtproblem ist es im Übrigen nicht: In Ländern mit höherem PISA-Ranking wie Finnland oder Korea ist der Stellenwert des Computerspiels viel höher angesiedelt. Spiele sind Kulturgut und unterliegen als solche dem Zensurverbot.

5. Schnittpunkte zwischen Qualitätssiegeln und finanzieller Förderung

Bei Qualitätssiegeln muss aufgepasst werden. Ähnlich wie verbotene Spiele besonders beliebt sind (und ihre Preise bei Ebay sofort steigen), sollte auch verhindert werden, dass ein solches Gütesiegel die gegenteilige Wirkung erzeugt. Wenn jedoch dies mitbedacht wird, ist ein solches Gütesiegel sicherlich ein Schritt in die richtige Richtung.

Grundsätzlich sollte bei Prämien darauf geachtet werden, dass nicht nur symbolische Preisgelder wie etwa bei dem BMWI-Gründerwettbewerb vergeben werden, sondern echte Projektmittel wie zum Beispiel beim Deutschen Filmpreis.

Kurzvita

- Geboren 1971
- Anwalt mit Sitz in Berlin
- Jurastudium in Bonn und München, danach Studien im Bereich Audiovisual Communication Management in Valenciennes/Frankreich
- Verantwortlich für Rechts- und Entwicklungsangelegenheiten beim koreanischen Animationsstudio Pix.Co
- Lehrt zurzeit internationales Koproduktions- und Filmförderungsrecht in Valenciennes
- Dozent an der Games Academy in Berlin und an verschiedenen Instituten in Frankreich
- Mitbegründer des deutschen Bundesverbands der Entwickler von Computerspielen (G.A.M.E. e.V.) und dort Geschäftsführer des Bereichs Politik
- Generalsekretär der European Games Developer Federation (EGDF)
- Autor des Buches „Kino & Spiele. Öffentliche Förderung der Entwicklung von Computerspielen“

Fazit

Grietje Bettin und Kai Gehring

Die Beiträge unserer Referentinnen und Referenten sowie zahlreicher Gäste bestärken uns in unserer Auffassung, dass die verbreitete Forderung für weitergehende Verbotsregelungen für so genannte „Killerspiele“ wenig faktenorientiert und vor allem wenig erfolgversprechend ist.

Wer über noch strengere Verbote nachdenkt, so die einhellige Meinung, muss die gleichen Kriterien an Bücher und Filme anlegen, denn Gewaltdarstellungen sind in allen Medien gegenwärtig. Entscheidend ist vielmehr, dass Erziehungsberechtigte Verantwortung übernehmen und hinschauen, was Kinder nutzen und wie sie Medien konsumieren. Eine Förderung von Computerspielen – sei es durch Gütesiegel oder finanzielle Mittel – wurde allseits begrüßt.

Es bestand Einigkeit darin, dass Gewaltausbrüche komplexere Ursachen haben als den Konsum bestimmter Computerspiele. Hier muss jeder einzelne Fall genau analysiert werden. Statt Verboten muss eine Auseinandersetzung mit dem Medium Computerspiele und mit der spielenden Generation stattfinden.

Wichtig ist dabei vor allem, dass Medienkompetenz in allen Generationen über alle Medien hinweg gefördert wird. Wir sehen uns einer zunehmenden „digitalen Kluft“ zwischen den jungen Spielenden und den älteren Nicht-Spielenden gegenüber, die zu gegenseitigem Unverständnis führt. Um dem entgegenzuwirken, müssen Computerspieler endlich ernst genommen und Eltern, Lehrerinnen und Lehrer sowie Erzieherinnen und Erzieher verstärkt im Umgang mit Computern und Computerspielen geschult werden.

Entscheidend ist, dass die ältere Generation selbst einmal Computerspiele ausprobiert, um nicht „wie ein Blinder von der Farbe zu sprechen“. Denn Computerspiele sind ein interaktives Medium, sie leben vom Spiel und können durch bloßes Betrachten kaum beurteilt werden.

Darüber hinaus brauchen wir eine „Kultur des Hinsehens“, bei der Kinder und Jugendliche nicht erst beachtet werden, wenn Gewaltausbrüche geschehen sind. Denn: Exzessives und isoliertes Spielen kann zur Sucht und damit zum Problem werden. Wir müssen dafür Sorge tragen, dass junge Menschen nicht als „Schulversager“ abgestempelt werden und sich in Isolation, Frust und Hass zurückziehen. Der Konsum von Computerspielen ist hier nicht Ursache, sondern Ausdruck einer Vereinsamung. Erziehungsberechtigte müssen Verantwortung für ihre Schützlinge übernehmen und sich dafür interessieren, was ihre Kinder vor dem Computer machen. Sie müssen Grenzen aufzeigen und attraktive alternative Angebote machen können. Die Kürzungen von Jugendfreizeitangeboten in zahlreichen Bundesländern sind auch in diesem Zusammenhang für uns inakzeptabel.

Dazu zählt natürlich auch, dass sich Eltern besser im „Computerspiele-Dschungel“ zurechtfinden. Daher wurde die Idee eines einheitlichen Gütesiegels für Computerspiele begrüßt. Ein solches Siegel kann bei der Kaufentscheidung helfen und über inhaltlich-qualitative Aspekte von Computerspielen Auskunft geben.

Zu Recht wurde aber auch Skepsis an einem allgemeinen Gütesiegel geäußert. Ein solches Siegel sei insbesondere für Computerspiele für Kinder sinnvoll, weil hier die Eltern noch die wirkliche Entscheidung über den Computerkonsum ihrer Kinder trafen. Mit dem Jugendalter aber haben die Jugendlichen eigene Vorlieben und sind verstärkt in der Lage, sich unerwünschte Spiele selbst zu besorgen – über Internet oder Freunde. Gerade für diese Altersgruppe wäre ein Gütesiegel „pädagogisch wertvoll“ eher abschreckend als förderlich.

Dass auch eine finanzielle Förderung der Spieleentwicklung möglich ist, machen andere Länder schon lange vor. Frankreich, Kanada, die skandinavischen Staaten, Korea und Japan sind hier beispielhafte Vorreiter – sie investieren viel Geld in ihre heimische Computerspielindustrie.

In Deutschland findet eine finanzielle Förderung bisher eher als eine wirtschaftspolitische geprägte Standortförderung statt, die von den Bundesländern getragen wird. Eine umfassendere finanzielle Förderung, zum Beispiel auf Bundesebene, ist aber möglich. Allerdings müssten dazu Computerspiele endlich als Kulturgut anerkannt und nicht nur als bloßes Wirtschaftsgut betrachtet werden. Denn wie Filme auch weisen Computerspiele eigene Inhalte, Ästhetik, Farben und Musik auf.

Darüber hinaus ist die Games-Branche Innovationsträger der Computerindustrie und bringt eine Vielzahl neuer Berufswege und Arbeitsplätze hervor.

Insgesamt stellen wir fest, dass die öffentliche Diskussion in Computerspielen insgesamt nicht gerecht wird. Die regelmäßig aufflammenden Debatten über so genannte „Killerspiele“ verdecken nicht nur die wahre Bedeutung, die Computerspiele inzwischen in unserer Gesellschaft haben, sie verhindern vielmehr, dass die entscheidenden Fragen gestellt werden: Wie gehen wir kompetent mit Computerspielen um? Wie fördern wir „gute“ Spiele?

Fragen, die wir in unserem Fachgespräch gestellt haben und von denen wir meinen, dass die Antworten darauf spannende Impulse für die weitere Arbeit geben. Bündnis 90/Die Grünen werden sich weiterhin intensiv und differenziert mit dem Thema Computerspiele auseinandersetzen und auch über parlamentarische Initiativen dazu beitragen, dem Medium Computerspiele in Zukunft gerecht zu werden.

Anhang

Fraktionsbeschluss „Killerspiele“

Beschluss der Bundestagsfraktion Bündnis 90/Die Grünen 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 **Frustrationpotential** 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.

Medienkompetenz vermitteln

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.

Medien-PISA einführen

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 gehören die **Entwicklung von Bildungsstandards** und Medienkompetenzstufen auf diesem Gebiet.

Computerspiele im Allgemeinen können – in Wechselwirkung mit den individuellen Bedingungen – auch **positive Lerneffekte** auslösen: Die Spielenden 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 Spielenden 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.

Gute Computerspiele fördern

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 Videospielen als Kulturproduzenten anzusehen. Denkbar wäre etwa, nach dem Vorbild Frankreichs oder der Mitteldeutschen Medienförderung die Kompetenzen der Filmförderungsanstalt (FFA) auch auf die Bereiche Multimedia und Computerspiele auszudehnen.

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 Rot-Grün 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 so genannter „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.

Vorhandene Instrumente evaluieren

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.

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.

Zuständigkeiten zusammenführen

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.

