Pressemitteilung

13. Oktober 2019

Nicht Games, sondern der Rechtsextremismus ist das Problem

Deutscher Kulturrat wendet sich gegen Generalverdacht gegenüber Computerspielen

Berlin, den 13.10.2019. Der Deutsche Kulturrat, der Spitzenverband der Bundeskulturverbände, wendet sich gegen den Generalverdacht gegenüber Computerspielespielern im Nachgang zum Anschlag in Halle. Der Anschlag in Halle ist furchtbar und zeigt einmal mehr das Problem des Rechtsextremismus und Antisemitismus in Deutschland. Die Tat ist durch nichts zu entschuldigen.

Als Reaktion auf diesen Anschlag nun besonders die Gaming-Szene in den Blick zu nehmen, wie von Bundesinnenminister Seehofer gefordert, verstellt aber die Sicht auf das wirkliche Problem. Der Rechtsextremismus nutzt, zu unserem großen Leidwesen, u.a. Kunst und Kultur, um seine menschenverachtenden Inhalte zu verbreiten und verfügt dabei über eigene Strukturen, wie z.B. eine große rechte Musikszene mit entsprechenden Festivals sowie eigene Medien.

Unter den Indizierungsgründen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien liegt NS-Gedankengut nach Pornografie an zweiter Stelle. Zum 30.08.2019 teilte die Bundesprüfstelle mit, dass 1.805 Filme, 1.799 Tonträger, 520 Spiele (Computer- und Videospiele) und 419 Printmedien indiziert wurden. Es würde sicherlich kaum einer auf die Idee kommen, nun besonders die Film- oder Musikbranche unter Generalverdacht zu stellen.

Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, **Olaf Zimmermann**, sagte: „Es ist dringend erforderlich, den Rechtsextremismus endlich energisch zu bekämpfen. Es kann nicht sein, dass Jüdinnen und Juden nur dann sicher ihre Gottesdienste abhalten können, wenn Synagogen polizeilich bewacht werden. Jüdisches Leben muss in Deutschland in seiner ganzen Vielfalt jeden Tag gelebt werden können. Absurd ist allerdings, nun als erstes die Gaming-Szene unter Generalverdacht zu stellen. Games können leider ebenso wie andere Kunstformen dazu genutzt werden, menschenverachtendes Gedankengut zu verbreiten. Hieraus eine besondere Gefährdung vor allem durch Games abzuleiten, verkennt die wahren Gefahren. Nicht Games, sondern der Rechtsextremismus ist das Problem.“

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat