

Hg. v. Olaf Zimmermann und Theo Geißler

Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz

Redaktion: Gabriele Schulz

Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz. Hg. v. Olaf Zimmermann und Theo Geißler.
Redaktion: Gabriele Schulz

Nachdruck von Beiträgen aus *politik und kultur*, der Zeitung des Deutschen Kulturrates

Gefördert aus Mitteln des Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien

Bibliographische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte Daten bibliographische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

2. erweiterte Auflage Berlin 2008

Deutscher Kulturrat e.V.

Chausseestraße 103

10115 Berlin

Tel: 030/24 72 80 14

Fax: 030/24 72 12 45

E-Mail: post@kulturrat.de

Internet : <http://www.kulturrat.de>

ISBN: 978-3-934868-15-1

ISSN: 1865-2689

| | |
|--|-----------|
| Inhaltsverzeichnis | Seite |
| Max Fuchs: Vorwort | 7 |
| Gabriele Schulz: Einführung | 9 |
| Computerspiele: Zensur oder öffentliche Förderung | 15 |
| Olaf Zimmermann, Gabriele Schulz: <i>Zensur oder öffentliche Förderung? – Computerspiele in der Diskussion</i> | 16 |
| Christian Höppner: <i>Kunstfreiheit für Gewalt? – Computerspiele als zu förderndes Kulturgut?</i> | 20 |
| Klaus Spieler: <i>Computerspiele und kulturelle Kontrolle – Jugendschutz, Kultur und Kulturwirtschaft am Beispiel einer kulturellen Schlüsseltechnologie</i> | 22 |
| Günther Beckstein: <i>Amokläufer, Nachahmer und Männlichkeitsnormen – Innere Sicherheit und die Angst vor dem Computerspiel</i> | 25 |
| Armin Laschet: <i>Jugendschutz und Verbotsnormen – Versuch eines Diskurses, der sich auf Fakten stützt</i> | 28 |
| Fritz Rudolf Körper: <i>Ein Killerspiel macht noch keinen Mörder – Simulierte Gewalt: reale Folgen</i> | 30 |
| Christoph Pries: <i>Förderung von Computerspielen – Eine neue prägende Kraft in Gesellschaft und Wirtschaft</i> | 33 |
| Dorothee Bär: <i>Das Land der Verbote – Die überschätzte Macht der Computerspiele</i> | 36 |
| Jörg Tauss: <i>Bedeutendes Kultur- und Wirtschaftsgut – Verantwortungsvoller Umgang mit den Medien</i> | 38 |
| Hans-Joachim Otto: <i>Deutscher Verbotsaktionismus schadet der kulturellen Vielfalt – Das Beispiel Computerspiele</i> | 41 |
| Lothar Bisky: <i>Im Fokus von Kulturkritik und Marktinteresse – Computerspiele als massenmediales Produkt der Populär- und Alltagskultur</i> | 44 |
| Grietje Bettin: <i>Massenmedium Computerspiele – Computerspiele sind Kultur- und Wirtschaftsgut</i> | 47 |
| Jürgen Kleindienst interviewt Olaf Zimmermann: <i>Es gibt ein Recht auf Schund – Zur Computerspieldebatte</i> | 50 |
| Michael Bhatti: <i>Interactive Story Telling – Anforderungen an die narrative Konzeption und dramaturgische Mechanismen einer jungen Medienform</i> | 52 |
| Olaf Zimmermann und Gabriele Schulz: <i>Rote Teppiche für die Spielebranche</i> | 55 |
| Computerspiele: Blicke in die Forschung | 57 |
| Wilfried Kaminski: <i>Wie Jugendliche Computerspiele rezipieren – Blicke auf einen bedeutsamen Aspekt der zeitgenössischen Jugendkultur</i> | 58 |

| | |
|---|------------|
| Lothar Mikos: <i>Kulturtechnik Computerspiel – Zu Unrecht zum Sündenbock gemacht</i> | 61 |
| Sabine Feierabend, Thomas Rathgeb: <i>Nur noch virtuelle Welten? – Fakten zur Nutzung von Computerspielen.</i> | 63 |
| Theresia Höynck, Thomas Mößle, Matthias Kleimann, Christian Pfeiffer und Florian Rehbein: <i>Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK in der Kritik</i> | 67 |
| Inka Brunn und Stephan Dreyer: <i>Jugendschutz für Spiele – ein Spiel für den Jugendschutz? Was die Novellierung des Jugendmedienschutzes dem Bereich der Video- und Computerspiele gebracht hat.</i> | 70 |
| Computerspiele: Herausforderung für die Bildung | 75 |
| Wolfgang Zacharias: <i>Die Welt, das Leben, ein Spiel? – Schöne neue Netzkulturen und digitale Spielwelten.</i> | 76 |
| Hartmut Warkus: <i>Lernen mit Computerspielen – Die positiven Folgen des Computerspielens</i> | 81 |
| Michael Schnell: <i>Spielen? Aber sicher! – Die Spieletipps des Internet-ABC</i> | 84 |
| Stefanie Ernst interviewt Rainer Pöppinghege, Daniel Pickert und Alexander Schmeding: <i>Ist Geschichte in Spielen nur ein Verkaufsargument?</i> | 87 |
| Kristin Bäßler: <i>Die Frage nach einer Jugendkultur. Eine Fortbildungsveranstaltung auf der Games Convention fragt nach Kultur – Games – Bildung.</i> | 91 |
| Computerspiele: Nicht nur Teil der Jugendkultur. | 95 |
| Ruth Lemmen: <i>Das neue Kulturmedium – Im medienpolitischen Spannungsfeld zwischen Politik und Kultur.</i> | 96 |
| Birgit Wolf: <i>Exotische Welten, direkt vor der Haustür – Elektronische Spiele: ein Einordnungsversuch</i> | 98 |
| Josef Rahmen: <i>Die Gamer Generation – Zur heimlichen Kulturrevolution im Kinderzimmer</i> | 101 |
| Peter Michael Ehrle: <i>Warum ich gerne Online-Rollenspiele spiele – Computerspiele sind kein Kinderkram.</i> | 104 |
| Stefanie Ernst: <i>20 Stunden mit einer digitalen Ikone – Ein Erfahrungsbericht</i> | 106 |
| Kristin Bäßler: <i>Kulturgut: Computerspiele!? – Der Games-Kanon der Library of Congress/USA</i> | 109 |
| Computerspiele: Marktsegment der Kulturwirtschaft | 111 |
| Jörg Müller-Lietzkow: <i>Zwischen Rentabilität und Kulturmedium – Digitale Spiele. Weit mehr als eine rational-ökonomische Rentabilitätsrechnung.</i> | 112 |
| Malte Behrmann: <i>Fördern statt verbieten – Eine falsche Diskussion: Thesen zur aktuellen Killerspieldebatte</i> | 115 |

| | |
|---|------------|
| Computerspiele: Kultur- und Wirtschaftsgut | 117 |
| Monika Griefahn: <i>Computerspielförderung – was lange währt, wird gut</i> | 118 |
| Dorothee Bär: <i>Fördern statt verbieten. Koalition strebt Vergabe eines Computerspiel-Preises an</i> | 120 |
| Olaf Wolters: <i>Kulturgut und Spitzentechnologie</i> | 122 |
| Malte Behrmann: <i>Pragmatisch und wegweisend zugleich. Der Deutsche Computerspielepreis ist ein wichtiger Schritt in die richtige Richtung</i> | 124 |
| Malte Spitz und Oliver Passek: <i>Computerspiele: Kulturgut des digitalen Zeitalters</i> | 126 |
| Oliver Klatt interviewt Olaf Zimmermann: <i>Computerspielförderung – Eine Revolution</i> | 129 |
| | |
| Anhang | 133 |
| Kennzeichnungen durch die USK | 133 |
| Gesetzliche Bestimmungen zur Kunstfreiheit, zur Meinungsfreiheit, zum Jugendschutz und zur Strafbewehrung von Darstellungen | 134 |
| Autorinnen und Autoren | 138 |

Vorwort

Es besteht kein Zweifel: Computerspiele polarisieren. Für die einen sind sie bzw. ist eine exzessive Nutzung eine wohlfeile Ursache aller möglichen Formen von Fehlverhalten, von Gewaltausbrüchen vor allem von Jungen und jungen Männern. Für andere sind sie Teil der Alltagskulturen Jugendlicher, sind sie Gegenstand seriöser wissenschaftlicher Untersuchungen. Offenbar gibt es gerade bei diesem Thema zwischen Befürwortung und Ablehnung wenig Kompromissmöglichkeit. Denn wie sonst ließe sich erklären, dass sich der vielleicht heftigste Streit in der Kulturpolitik in den letzten Jahren ausgerechnet an Computerspielen entzündet hat.

Natürlich war es durchaus eine Provokation, ausgerechnet den Begriff der Kunstfreiheit in die Debatte über Computerspiele einzubringen. Doch hat es überrascht, wie hoch die Emotionen gingen. Selbst ansonsten klug und besonnen argumentierende Kulturpolitiker vergaßen bei diesem Thema offenbar ihre Fähigkeit einer genauen Lektüre der kritisierten Texte. Und noch etwas überraschte: Jeder, wirklich jeder hat anscheinend eine feste Meinung in dieser Frage. Es lohnt sich daher, quasi als Zwischenbilanz der Debatte bislang vorliegende Beiträge aus der Zeitung *politik und kultur* zu dieser Problematik gesammelt vorzulegen. Vielleicht ist es hierbei hilfreich, an drei Aspekte vorab zu erinnern.

Computerspiele sind natürlich wirtschaftlich hochinteressant. Der Markt boomt. Die Spieleentwickler und die Spieleindustrie plündern gnadenlos vorhandene Erzähltraditionen, Mythen, Figuren und Sagen aus den verschiedensten Kulturkreisen und verarbeiten sie. Der Hunger nach „Content“ – so der inzwischen im Medienbereich eingeführte Begriff für alle Arten von Themen und Inhalten – ist unstillbar. Gleichzeitig werden eigenständig neue Figuren und Themen produziert. Es ergibt sich zudem eine starke Vernetzung zu anderen kulturellen Ausdrucksformen. Spiele werden aufwändig inszeniert, mit Spielszenen, die oft genug Spielfilmqualität haben und bei denen z. T. internationale Stars der Filmszene mitwirken. Spiele werden zudem immer wieder durch Filme flankiert – Tomb Raider oder Wing Commander sind gute Beispiele. Bereits diese enge Vernetzung mit anderen Kulturbereichen, der Literatur, den Medien, den Bildenden Künsten, der Musik macht es schwer, den Computerspielbereich nicht für ein genuin kulturpolitisches Thema zu halten. Dies gilt sowohl für Fragen nach der kulturellen Entwicklung der Gesellschaft und den kulturellen Präferenzen der meist jugendlichen Nutzer, es gilt aber auch für die Frage des Arbeitsmarktes im Kulturbereich.

Ein anderer Zugang ergibt sich aus der Jugendforschung. In Deutschland war es vor allem Dieter Baacke, Gründungsmitglied der Kulturpolitischen Gesellschaft und ständiger Mahner, die Jugend mit der Vielfalt ihrer eigenen kulturellen Ausdrucksformen ernst zu nehmen, der eine seriöse Medien- und Kulturforschung bei Kindern und Jugendlichen geradezu begründet und während seines ganzen Forscherlebens betrieben hat. Wichtig ist hierbei, sich einer ausgesprochen unseligen Tradition in der Politik, in der pädagogischen Praxis und Wissenschaft bewusst zu bleiben. Diese besteht darin, dass jede Erwachsenengeneration mit den jeweiligen Kinder- und Jugendmedien ihre Probleme hatte. Geradezu legendär ist der „Schmutz- und Schund-Diskurs“, der spätestens seit der Industrialisierung die Deutungsrichtung vorgegeben hat. Erwachsene waren nie zufrieden mit der Musik der jungen Leute (zu laut, nicht harmonisch, entspricht nicht dem Kanon etc.), mit ihrer Lektüre, mit ihren sonstigen Freizeitbeschäftigungen. Gerade die Medienpädagogik hat diese unselige Tradition in Form einer Bewahrpädagogik gepflegt: Am besten solle man alles, was den Erwachsenen nicht passt, verbieten und indizieren. All dies hat nicht funktioniert bei den Groschenromanen, den Schlagern, bei Rock und Pop; es hat nicht funktioniert bei Comic und bei Videos; es funktioniert nicht beim Internet und bei Computerspielen. Es funktioniert nicht nur nicht, es ist auch pädagogisch falsch. Der richtige Weg besteht vielmehr in der Entwicklung von Medienkompetenz, im Einüben in einen souveränen Gebrauch (aktiv und passiv) des Medienangebots. Dies ist keine Kapitulation vor der Allmacht der Medien, sondern ein

alltagstauglicher, zukunftsfähiger und eigentlich auch alternativloser Ansatz, der in den medien- und kulturpädagogischen Einrichtungen immer schon betrieben wurde.

Eine letzte Anmerkung zum Thema Gewalt. Zunächst muss man feststellen, dass immer noch die meisten Computerspiele ohne Gewalt auskommen. Einige wie etwa die Serie um SIMCity haben inzwischen geradezu Kultstatus. Aber es gibt sie natürlich: die bluttriefenden, menschenverachtenden Killerspiele. Die Erregtheit der Debatte über dieses Feld hat sicherlich eine Ursache in der begründeten Sorge um die Entwicklung der Kinder und Jugendlichen. Der gesunde Menschenverstand sagt einem, dass es nicht gut sein kann, wenn man bei Spielen zu lustvollem Massenmord animiert wird. Bestätigung findet dies nicht nur darin, dass einige Tragödien in letzter Zeit von jungen Männern verursacht wurden, deren Hauptbeschäftigung gewaltförmige Computerspiele waren. Flankiert wird diese Entwicklung auch durch Untersuchungen eines Rechtswissenschaftlers, der sich in früheren Jahren hohe Verdienste etwa im Opfer-Täter-Ausgleich beim Jugendstrafrecht erworben hat und der heute eine Studie nach der anderen vorlegt, die die These von Computerspielen als unmittelbarer Ursache von Gewalt zu bestätigen scheinen. Diese Studien sind mehrfach verlockend: Sie unterstützen eine offenbar immer vorhandene kulturpessimistische Sicht über die Entwicklung der Gesellschaft und der Jugend, sie bieten ein bequemes Erklärungsmuster für vieles, was schief geht in unserer Gesellschaft und sie scheinen tauglich zu sein als Legitimation für eine Beschäftigung mit Musik, Tanz, Theater etc. Es ist hier nicht der Platz, um zu belegen, dass jede dieser Erwartungen in dieser Form die Realität verfehlt. In der seriösen Medienwirkungsforschung sind solche monokausalen Erklärungen völlig obsolet. Es wird zwar ein Zusammenhang zwischen bestimmten Spielen und dem Verhalten Jugendlicher nicht ausgeschlossen. Die Wirkung hängt jedoch entschieden von gesellschaftlichen (und familiären) Kontexten ab, in denen sich die Jugendlichen befinden. Und in diesen stellt sich die Frage nach Anerkennung, nach Entwicklungsmöglichkeiten und nach Lebensperspektiven. Der norwegische Friedensforscher Johan Galtung hat zudem schon vor Jahren den Begriff der strukturellen Gewalt eingebracht. Als gewaltförmig müssen demzufolge auch Verhältnisse gelten, die systematisch Anerkennung und Entwicklungsmöglichkeiten vorenthalten. Wer sich weigert, das Problem der Gewalt Jugendlicher in diesem Kontext zu diskutieren und sich stattdessen auf einfache monokausale Erklärungen stützt, will die gesellschaftlichen Verhältnisse und deren Wirkungen nicht wahrnehmen.

In diesen Kontext gehört auch der zu simple Vorschlag, dass ein Mehr an künstlerischer Bildung die Lösung sei. So einfach ist es leider nicht mit den Wirkungen künstlerischer Bildung. Man mag sich nur einmal die elende Geschichte der musischen und speziell der musikalischen Bildung im Vorfeld des Nationalsozialismus anschauen. Richtig ist allerdings, dass die Jugendlichen eine Perspektive brauchen, dass sie ein anregungsreiches Milieu für eine gesunde Entwicklung benötigen, eine „Kultur des Aufwachens“ also, für die die öffentliche Hand eine Verantwortung hat. In einem solchen Milieu spielen natürlich kulturelle Bildungsangebote eine wichtige Rolle. Man muss es – nicht ohne Polemik – feststellen: Verbote und Kriminalisierung sind anscheinend sehr viel billiger als die Bereitstellung arbeitsfähiger Strukturen in der Jugend- und Bildungspolitik.

Computerspiele sind also vielfältig mit Fragen der kulturellen Entwicklung der Gegenwart und Zukunft unserer Gesellschaft und speziell der Jugend verbunden. All zu simple Positionen, so bereitwillig sie im öffentlichen und politischen Diskurs auch aufgenommen werden mögen, führen in die falsche Richtung. Es ist zu hoffen, dass die in dieser Textsammlung vorgelegten Diskussionsbeiträge die Viel-dimensionalität des Problems ein wenig erhellen können. Damit ist die Diskussion natürlich nicht beendet. Es ist vielmehr zu hoffen, dass sie auf einem solideren Niveau fortgeführt werden kann.

Max Fuchs, Vorsitzender des Deutschen Kulturrates

Einführung

Streitfall Computerspiele

Den Anfang des „Streitfalls“ machte eine, wie Max Fuchs im Vorwort formuliert, „Provokation“ des Geschäftsführers des Deutschen Kulturrates, Olaf Zimmermann, Mitte Februar dieses Jahres in einer Presseerklärung. Er sagte unter anderem: *„Bei der Debatte um Gewalt in Computerspielen darf aber nicht über das Ziel hinausgeschossen werden. Erwachsene müssen das Recht haben, sich im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen auch Geschmacklosigkeiten oder Schund anzusehen bzw. entsprechende Spiele zu spielen. Die Meinungsfreiheit und die Kunstfreiheit gehören zu den im Grundgesetz verankerten Grundrechten. Die Kunstfreiheit ist nicht an die Qualität des Werkes gebunden. Kunstfreiheit gilt auch für Computerspiele.“* Die Emotionen nach dieser Stellungnahme des Geschäftsführers des Deutschen Kulturrates schlugen hoch!

Kaum eine Pressemitteilung erzeugte eine solche emotionale Resonanz, die von entschiedener Empörung, dass die Kunstfreiheit auch für Schund in Anspruch genommen wird, bis hin zu großer Zustimmung und dem „Outing“ von Kulturmenschen, auch Computerspiele zu spielen, reichte. Selten erreichten den Deutschen Kulturrat so viele Mails, Briefe und Anrufe von interessierten Bürgerinnen und Bürgern. Es ging sogar so weit, dass in einem Zeitungsartikel die Frage aufgeworfen wurde, ob eine Institution, die öffentliche Mittel erhält, sich mit einem solchen Thema befassen und für Computerspiele aussprechen darf. Die Kritiker scheuten nicht davor zurück, zu unterstellen, dass, wer für Computerspiele eintritt, gleichzeitig Amokläufe von jungen Menschen gutheißen und die Opfer verhöhnend würde. Selten wurde eine Debatte so „unterhalb der Gürtellinie“ geführt. Andererseits meldeten sich viele Eltern, deren inzwischen erwachsene Kinder einst Computerspiele spielten und heute in dem Bereich beruflich künstlerisch tätig sind. Sie waren erfreut, über die Anerkennung dieser künstlerischen Arbeit. Es war also offensichtlich ein Nerv getroffen worden.

Inzwischen hat der Deutsche Bundestag mit dem Haushaltsgesetz für das Jahr 2008 die Mittel für die Auslobung eines Deutschen Computerspielepreises bereitgestellt. Die Koalitionsfraktionen und die Fraktion Bündnis 90/Die Grünen im Deutschen Bundestag haben in Anträgen die Bedeutung der Computerspieleentwicklung sowie -industrie für die deutsche Kultur- und Kreativwirtschaft unterstrichen. Sie haben deutlich gemacht, dass diese Branche mit ihren erheblichen Wachstumspotenzialen als ein wichtiger Zweig der Kultur- und Kreativwirtschaft ernst genommen werden muss. Zugleich wird in den Anträgen unterstrichen, dass besonders wertvolle – sei es künstlerisch oder pädagogisch – Spiele einer Förderung bedürfen, sei es um die Entwicklung solcher Spiele besonders zu befördern, sei es um den Standort Deutschland zu stärken und sei es um Käufern von Spielen eine Orientierung zu geben. In diesem Jahr wird der Deutsche Computerspiele unter Beteiligung der Branche vom Staatsminister für Kultur und Medien erstmals vergeben.

In diesem Band sind die in den Ausgaben März – April, Mai – Juni und Juli – August 2007 sowie Januar – Februar und März – April 2008 in der Zeitung des Deutschen Kulturrates *politik und kultur* erschienenen Beiträge zum Thema Computerspiele versammelt. Die Beiträge zeigen zuallererst, dass eine Auseinandersetzung mit dem Thema Computerspiele auf einer sachlichen Ebene möglich und notwendig ist. Und sie zeigen die Komplexität des Themas auf. Für diesen Band wurden die Beiträge nach sechs Themenblöcken geordnet.

Computerspiele: Zensur oder öffentliche Förderung

Fällt das Wort Computerspiele, so werden damit sehr oft so genannte Killerspiele assoziiert. Die Debatte um gewalthaltige Computerspiele und der Umgang mit diesen Spielen bzw. das Verbot von Spielen

dominieren zurzeit vielfach die Debatte um Computerspiele. Im ersten Beitrag dieses Kapitels setzen sich *Olaf Zimmermann* und *Gabriele Schulz* mit Frage auseinander, ob Computerspiele zensiert oder nicht besser öffentlich gefördert werden sollten. Sie zeigen das Spannungsfeld zwischen Gewalt in der Kunst, einer Zensur, die immer von den Werturteilen einer bestimmten Zeit abhängig ist, der Spieleindustrie als einem wichtigen Wirtschaftsfaktor und den Instrumenten der Förderung von qualitativ hochwertiger Kunst auf. Ebenso machen sie deutlich, dass die so genannten Killerspiele nur einen kleinen Teil der auf dem Markt erhältlichen Spiele ausmachen. *Christian Höppner* unterstreicht ebenfalls, dass gewalthaltige Spiele nur einen Ausschnitt aus dem Gesamtspektrum an Spielen darstellen. Er ist aber der Auffassung, dass diese Spiele so negative Wirkungen auf Kinder und Jugendliche haben, dass sie verboten werden sollten. *Klaus Spieler* stellt die These auf, dass letztlich die kulturelle Kontrolle eines gesellschaftlichen Phänomens eine wesentliche Kulturleistung ist. So geht es seines Erachtens darum, die bestehenden Jugendschutzmechanismen auszuschöpfen und einen kreativen, kulturellen Umgang mit den Computerspielen zu ermöglichen. *Günther Beckstein* hat mit seinem Vorschlag nach einer Verschärfung des Strafgesetzbuches die Diskussion um die so genannten Killerspiele angeheizt. Sehr viele der nachfolgenden Beiträge reiben sich an diesem Vorschlag. In seinem Beitrag stellt Beckstein heraus, dass es insbesondere labile, verunsicherte, männliche Jugendliche und junge Männer sind, die durch gewalthaltige Computerspiele gefährdet sind. Die Spiele sind seines Erachtens zwar nicht die Ursache für mögliche Gewalttaten, befördern sie aber. Da sie für gefährdete Jugendliche eine solche Gefahr darstellen, plädiert er für striktere Regelungen im Strafgesetzbuch. Demgegenüber vertritt *Armin Laschet* die Meinung, dass die bestehenden Regelungen des Jugendschutzes, des Jugendmedienschutzes und des Strafgesetzbuches bislang noch nicht ausreichend ausgeschöpft wurden. Hier sieht er Handlungs- und v.a. Informationsbedarf. Die Abgeordneten des Deutschen Bundestags *Fritz Rudolf Körper*, *Christoph Pries*, *Dorothee Bär*, *Jörg Tauss*, *Hans-Joachim Otto*, *Lothar Bisky* und *Grietje Bettin* sprechen sich dafür aus, vor irgendwelchem Aktionismus zunächst den Bericht des Hans-Bredow-Instituts zur Evaluation des Jugendschutzgesetzes abzuwarten. Das Hans-Bredow-Institut wurde von Bund und Ländern beauftragt, zu evaluieren, ob sich das im Jahr 2003 novellierte Jugendschutzgesetz in der Praxis bewährt. Dabei bestand der Auftrag darin zu untersuchen, ob es eindeutige Ergebnisse aus der Wirkungsforschung gibt, die ein Verbot von gewalthaltigen Computerspielen rechtfertigen, ob die Arbeit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) gut funktioniert oder verbesserungsbedürftig ist und welche Rechtsgüter abgewogen werden müssen, um gewalthaltige Computerspiele möglicherweise verbieten zu können. Das Gutachten des Hans-Bredow-Instituts lag zum Zeitpunkt des Erscheinens der Beiträge noch nicht vor. Mit dem Thema Schund und Kunstfreiheit setzt sich das Interview von *Jürgen Kleindienst* mit *Olaf Zimmermann* auseinander. Hier wird von Olaf Zimmermann nochmals unterstrichen, dass Erwachsene im Rahmen der Gesetze die Möglichkeit haben müssen, sich auch Schund anzusehen oder zu spielen. Wer mehr Qualität im Computerspielbereich haben will, muss, so Zimmermann, bereit sein, die guten Computerspiele zu fördern. *Michael Bhattay* stellt dar, wie Computerspiele entstehen und welche Rolle dabei die Kreativen spielen. Er arbeitet anschaulich heraus, dass das Kernstück eines Spiels die „Geschichte“ ist. Das Erfinden dieser Geschichte ist zunächst unabhängig davon, ob sie in einem Bild, in einer Erzählung, einem Film oder in einem Computerspiel materialisiert wird. Wesentlich ist, dass es sich um eine spannende Geschichte handelt. Seines Erachtens könnten bei Computerspielen die dahinter stehenden Geschichten verbessert werden. Dann würde auch die Gewalt in einem anderen Licht erscheinen. Im letzten Beitrag dieses Kapitels greifen *Olaf Zimmermann* und *Gabriele Schulz* nochmals die Idee der Förderung der Spielebranche auf. Anhand konkreter Beispiele aus anderen künstlerischen Sparten belegen sie, wie Qualität gefördert werden kann.

Computerspiele: Blicke in die Forschung

Oftmals wird sehr schnell die Behauptung aufgestellt, Kinder und Jugendliche würden heute ausschließlich vor dem Fernseher oder dem Computer hocken und sich am liebsten auch noch für sie nicht geeignete Spiele oder Filme zu Gemüte führen. Ebenso wird teilweise behauptet, Jugendliche

verlören die Fähigkeit zwischen Wirklichkeit und Spiel zu unterscheiden, wenn sie viele Computerspiele spielten, was wiederum zu einer Verrohung führen würde. *Wilfried Kaminski* räumt in seinem Beitrag mit vielen dieser Vorurteile auf. Er stellt Studien vor, die belegen, dass Kinder und Jugendliche sehr wohl zwischen Spiel und Wirklichkeit zu unterscheiden wissen und dass das Spielen eines gewalthaltigen Spiels noch lange nicht den Schluss zulässt, die Jugendlichen würden gewalttätig werden. *Lothar Mikos* ist der Auffassung, dass die Kulturtechnik Computerspiel zu Unrecht zum Sündenbock gemacht wird. Auch er unterstreicht, dass Jugendliche zwischen Spiel und Wirklichkeit sehr wohl unterscheiden können. Auch dominieren Computerspiele längst nicht das Medienverhalten von Kindern und Jugendlichen. Kindheit ist heute Medienkindheit und Computerspiele sind ein Teil davon. *Sabine Feierabend* und *Thomas Rathgeb* liefern Fakten zur tatsächlichen Nutzung von Computerspielen. Hier wird zum einen anhand einer Langzeitstudie nochmals belegt, dass nach wie vor Jungen stärker Computerspiele nutzen, die Mädchen aber aufholen. Zum anderen wird unterstrichen, dass mit zunehmendem Alter für Jugendliche andere Freizeitaktivitäten an Bedeutung gewinnen und das Spielen von Computerspielen zurückdrängen. *Theresia Höynck*, *Thomas Möhle*, *Matthias Kleimann*, *Christian Pfeiffer* und *Florian Rehbein* stellen eine Studie zur Arbeit der USK vor. Ausgangspunkt der Studie ist die Beobachtung, dass männliche jugendliche Schulversager sehr häufig Computerspiele spielen. Sie sehen einen engen Zusammenhang zwischen dem Computerspiel und dem Schulversagen, wobei die Kausalität zwischen dem Spiel und dann dem Schulversagen hergestellt wird. Es wird kritisiert, dass die Einstufung der USK nicht altersgerecht sei und die These aufgestellt, dass die Prüfer teilweise gegenüber der Gewalt abgestumpft seien. Sie fordern eine Reform der USK. Pfeiffer fordert zusätzlich eine Verschärfung der strafgesetzlichen Bestimmungen. Dieser Forderungen schließen sich seine Mitautoren nicht an. *Inka Brunn* und *Stephan Dreyer* stellen wesentliche Ergebnisse aus der Studie des Hans-Bredow-Instituts zur Wirksamkeit des Jugendmedienschutzes vor. Im Jahr 2003 wurde das Jugendschutzgesetz novelliert. Bund und Länder hatten das Hans-Bredow-Institut im Jahr 2007 beauftragt zu evaluieren, wie wirksam der deutsche Jugendmedienschutz ist. Die Autoren stellten zunächst fest, dass erst der novellierte Jugendmedienschutz überhaupt verbindliche Alterseinstufungen für Games gebracht hat. Sie weisen auf bestehende Defizite im Verfahren hin, machen aber zugleich deutlich, dass letztlich auch die Eltern gefordert sind, Kindern und Jugendlichen keinen Zugang zu Spielen, die für ihre Altersstufe noch nicht freigegeben sind, zu ermöglichen.

Computerspiele: Herausforderung für die Bildung

Bereits in einer vorherigen Ausgabe von *politik und kultur*, in der Ausgabe September/Oktober 2006, hat sich *Wolfgang Zacharias* mit Computerspielen und Jugendkultur auseinandergesetzt. Unmissverständlich ist seine Aussage, dass Kindheit heute Medienkindheit ist und dass sich die Kulturpädagogik, will sie Kinder und Jugendlichen erreichen, mit dieser Tatsache auseinandersetzen muss. Er wendet sich entschieden gegen bewahrpädagogische Ansätze, in denen behauptet wird, die Beschäftigung mit anderen kulturellen Ausdrucksformen würde Kinder und Jugendliche von Computerspielen abhalten. Wer Kinder und Jugendliche ernst nimmt, muss sich auch mit ihrer Kultur auseinandersetzen, wer von Kindern und Jugendlichen ernst genommen werden will, muss ihre Kultur kennen, so kann seine kulturpädagogische Schlussfolgerung zusammengefasst werden. *Hartmut Warkus* zeigt die Lernpotenziale an Computerspielen auf. Seines Erachtens sollten sich gerade Lehrer und andere Pädagogen stärker mit diesen Lernpotenzialen befassen. Sie würden dann erfahren, welches Hintergrundwissen für manche Spiele benötigt wird und wie souverän Kinder und Jugendliche mit den Spielen umgehen. Einen Spieleratgeber stellt *Michael Schnell* vor. Das Internet-ABC hat einen Bereich für Kinder und Jugendliche, in dem Spiele vorgestellt werden und einen zweiten, der sich an Eltern, Lehrer und andere Pädagogen richtet. Bei den vorgestellten Spielen wird nicht nur auf die Altersfreigabe hingewiesen, die Spiele werden auch mit Blick auf deren Gestaltung, Spielspaß usw. bewertet. *Stefanie Ernst* interviewte *Rainer Pöppinghege*, *Daniel Pickert* und *Alexander Schmeding*. Rainer Pöppinghege, Historiker an der Universität Paderborn, hat in einem Seminar mit Studierenden Computerspiele dahingehend untersucht, inwieweit

sie für die Vermittlung von historischem Wissen geeignet sind und unter Umständen sogar im Unterricht eingesetzt werden könnten. Sie stellten in dem Seminar große Unterschiede zwischen den Spielen fest, unterstrichen im Interview, dass die untersuchten Spiele auch nicht für den Unterricht, sondern zur Unterhaltung konzipiert waren. *Kristin Bäßler* berichtet von einer Fortbildungsveranstaltung des Deutschen Kulturrates für Multiplikatoren und Politiker bei der Games Convention 2007.

Computerspiele: Nicht nur Teil der Jugendkultur

Dass Computerspiele nicht nur ein Teil der Jugendkultur sind, veranschaulichen *Ruth Lemmen*, *Birgit Wolf* und *Josef Rahmen*. Sie gehen zwar jeweils von der derzeitigen vornehmlichen Nutzung von Computerspielen durch Kinder und Jugendliche aus, gehen aber auch auf neue Trends ein. Nicht nur, dass die Generation derjenigen, die mit dem Gameboy und Nintendo aufgewachsen ist, inzwischen erwachsen ist und immer noch gerne spielt, sondern auch gerade für Ältere gewinnen Spiele zunehmend an Attraktivität. So ist der Altersdurchschnitt der Besucher der Games Convention, der wichtigsten Computerspielemesse in Deutschland, in den vergangenen Jahren gewachsen. *Michael Ehrle* und *Stefanie Ernst* stellen ihre Erfahrungen mit dem Spielen von Computerspielen vor. Der Spaß, den Erwachsene an diesen Spielen haben und die Herausforderung, die Spiele zu meistern, kommen dabei zum Ausdruck. *Kristin Bäßler* berichtet, dass Computerspiele in den USA ein anerkanntes Kulturgut sind. Für die Library of Congress wurde ein Kanon der zehn wichtigsten Computerspiele zusammengestellt. Bemerkenswert ist, dass zu diesen Spielen auch gewalthaltige Spiele gehören, die in Deutschland erst ab 18 freigegeben sind, die nach Meinung der Verantwortlichen für diesen Spielekanon aber einen wesentlichen Abschnitt in der Spieleentwicklung markieren. Bäßler verweist weiter auf die Arbeit des Computerspielemuseums Berlin und der künstlerischen Auseinandersetzung mit Computerspielen im Zentrum für Kunst- und Medientechnologie.

Computerspiele: Marktsegment der Kulturwirtschaft

Auf die wirtschaftliche Komponente von Computerspielen gehen *Jörg Müller-Lietkow* und *Malte Behrmann* ein. Im Februar 2007 wurde von Kulturstaatsminister Neumann und EU-Kulturkommissar Figel' darauf verwiesen, dass Kultur ein wichtiger Markt in Europa ist. Hier findet ein Teil der Wertschöpfung statt. Gerade mit Blick auf die Lissabon-Strategie der EU, Europa bis 2010 zum stärksten, wissensbasierten Wirtschaftsraum zu entwickeln, sind alle Bereiche, die wissensbasiert sind, von eminenter Bedeutung. Die Spieleindustrie zählt nach der EU-Definition zweifelsfrei zur so genannten Kreativwirtschaft. Hier erwartet man sich Wachstumsimpulse für Europa. Vor welchen Problemen, die eher in mittleren Unternehmen strukturierte deutsche Spielebranche steht, machen *Müller-Lietkow* und *Behrmann* deutlich. Sie verweisen auf die Erfolgsgeschichte Computerspiele, aber auch das Erfordernis, dass hochwertige Inhalte einer öffentlichen Förderung bedürfen.

Computerspiele: Kultur- und Wirtschaftsgut

Die letzten Beiträge in diesem Band sind nach der Debatte im Deutschen Bundestag zu Computerspielen und der Bereitstellung von Haushaltsmitteln für den Deutschen Computerspielepreis erschienen. *Monika Griefahn* und *Dorothee Bär* unterstreichen die Intention der Koalitionsfraktion, den deutschen Markt für Computerspiele zu stärken und insbesondere die Entwicklerszene zu unterstützen. *Olaf Wolters* verweist auf den Zusammenhang zwischen Hard- und Softwareentwicklung. Die PC-Entwicklung wurde in den letzten Jahren vor allem von den Anforderungen der Spielehersteller und -nutzer vorangetrieben. Für normale Textanwendungen würden Computer früherer Generationen noch ausreichen, aktuelle Spiele lassen sich aber nur auf den neuesten Computern spielen, da nur sie die technischen Voraussetzungen bieten. Die Entwicklung von Spielen treibt also auch die Technologieentwicklung voran. *Malte Behrmann* macht deutlich, dass der Deutsche Computerspielepreis vor allem in der Entwick-

lerszene ankommen sollte. Hier finden die kreativen Innovationen statt und diese Firmen verfügen meist über wenig Eigenkapital. *Malte Spitz* und *Oliver Passetk* sehen Computerspiele als das Kulturgut des digitalen Zeitalters. Folgerichtig fordern sie eine verbesserte Ausbildung für Spieleentwickler und sehen hier besonders die staatlichen Hochschulen gefordert. *Olaf Zimmermann* freut sich in einem Interview, das *Oliver Klatt* führte, über den Erfolg der bisherigen Diskussion zu Computerspielen. Aus einer zunächst sehr aufgeregt geführten Debatte um Jugendschutz, wurde eine Diskussion um den Kulturwirtschaftsstandort Deutschland und die Förderung besonders guter Spiele. Diese Entwicklung fand erstaunlich schnell statt und zeigt, dass sich eine offensive Diskussion lohnt.

Last but not least: Die Debatte ist nicht zu Ende

Die Debatte um Computerspiele ist längst noch nicht zu Ende. Aus dem im Herbst 2007 Jahres vorgelegten Gutachten des Hans-Bredow-Instituts wurde hier nur ein kleiner Teil vorgestellt. In anderen Berichtsteilen wird sorgfältig herausgearbeitet, dass die vielfach erhobene Behauptung, in wissenschaftlichen Studien könne zweifelsfrei bewiesen werden, welche schädliche Wirkung Computerspiele haben, nicht haltbar ist. Im Gegenteil: Die Mehrzahl der Studien ist kaum vergleichbar, da das Forschungsdesign so unterschiedlich ist. Selbst wenn ein Ähnliches gewählt wird, kommen die Studien zu vollkommen gegensätzlichen Ergebnissen. Weiter gibt es ethische Grenzen, um die Wirkung gewalthaltiger Medien auf Kinder zu untersuchen. Wer möchte ein sechsjähriges Kind zu Versuchszwecken gewalthaltigen Spielen aussetzen, um anschließend negative Auswirkungen festzustellen? So sind die Probanden bei den Untersuchungen zumeist zwölf Jahre und älter. Über die Wirkung von Gewalt auf jüngere Kinder kann nur gemutmaßt werden. Es wird herausgearbeitet, dass Jugendliche, die ohnehin aggressiv sind und zur Gewalt neigen, besonders gerne gewalthaltige Spiele spielen. Unmissverständlich wird in dem Gutachten klargestellt, dass die Rechtsgüter Meinungsfreiheit, Kunstfreiheit und Jugendschutz gegeneinander abgewogen werden müssen. Keinen Zweifel lassen die Autoren daran, dass Computerspiele unter die Kunstfreiheit fallen. Anhand von Urteilen des Bundesverfassungsgerichts zur Kunstfreiheit belegen sie zusätzlich, dass bei der Kunstfreiheitsgarantie Geschmacksurteile keine Rolle spielen. Ob ein Kunstwerk qualitativ hochwertig ist, es schön ist, es gefällt, spielt bei der Frage, ob es unter juristischen Gesichtspunkten zur Kunst zählt, keine Rolle. – Diese Betrachtung findet sich im Übrigen in einem ganz anderen gesetzlichen Zusammenhang, dem Künstlersozialversicherungsgesetz, wieder. Auch hier wird nicht nach der Qualität der geschaffenen Werke des Künstlers als Voraussetzung für die Versicherung gefragt, sondern allein nach der erwerbsmäßigen Ausübung des Berufes als Künstler. –

Mit dem Deutschen Computerspielepreis geht die Bundesregierung in die Offensive und will besonders wertvolle Spiele fördern. In diesem Jahr wird voraussichtlich die erste Verleihung stattfinden und es wird spannend werden, wie die Jurys zur Auswahl der Spiele besetzt sein werden und schließlich welche Spiele ausgezeichnet werden. Der Deutsche Computerspielepreis wird mit Sicherheit eine Debatte um Qualitätskriterien zur Bewertung von Computerspielen auslösen. Die Diskussion ist also nicht zu Ende, sondern wird uns voraussichtlich noch so manche Auseinandersetzung bieten – dass sich dieses lohnt, zeigt die Debatte des letzten Jahres.

Gabriele Schulz

Autorinnen und Autoren

Dorothee Bär, Mitglied des Deutschen Bundestags, Obfrau der CDU/CSU-Fraktion im Unterausschuss Neue Medien des Deutschen Bundestags

Kristin Bäßler, Wissenschaftliche Mitarbeiterin des Deutschen Kulturrates

Günther Beckstein, Staatsminister des Innern des Freistaates Bayern

Malte Behrmann, Geschäftsführer Politik von G.A.M.E, Bundesverband der Entwickler von Computerspielen und Generalsekretär des EDGF

Grietje Bettin, Mitglied des Deutschen Bundestags, medienpolitische Sprecherin der Fraktion Bündnis 90/Die Grünen und Obfrau der Fraktion Bündnis 90/Die Grünen im Unterausschuss Neue Medien

Michael Bhatty, freier Autor, Designer und Produzent für Medienproduktionen und Dozent für Game Design

Lothar Bisky, Mitglied des Deutschen Bundestags, medienpolitischer Sprecher der Fraktion DIE LINKE im Deutschen Bundestag und Obmann der Fraktion DIE LINKE im Unterausschuss Neue Medien des Deutschen Bundestags

Inka Brunn, Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Recht am Hans-Bredow-Institut für Medienforschung und Mitautorin der „Analyse des Jugendmedienschutzsystems – Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag“

Stephan Dreyer, Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Bereich Recht am Hans-Bredow-Institut für Medienforschung und Mitautor der „Analyse des Jugendmedienschutzsystems – Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag“

Peter Michael Ehrle, Historiker und Leiter der Badischen Landesbibliothek in Karlsruhe

Stefanie Ernst, Wissenschaftliche Mitarbeiterin des Deutschen Kulturrates

Sabine Feierabend, Mitarbeiterin der SWR Medienforschung

Max Fuchs, Vorsitzender des Deutschen Kulturrates

Monika Griefahn, Mitglied des Deutschen Bundestags, Kulturpolitische Sprecherin der SPD-Bundestagsfraktion

Christian Höppner, Stellvertretender Vorsitzender des Deutschen Kulturrates

Theresia Höyneck, Wissenschaftlerin am Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e.V.

Wilfried Kaminski, Professor für Kulturpädagogik an der Fachhochschule Köln, Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften

Oliver Klatt, GEE-Magazin

Matthias Kleimann, Wissenschaftler am Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.

Jürgen Kleindienst, Redakteur der Leipziger Volkszeitung

Fritz Rudolf Körper, Mitglied des Deutschen Bundestags, stellvertretender Vorsitzender der SPD-Fraktion im Deutschen Bundestag

Armin Laschet, Minister für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen

Ruth Lemmen, Referentin für Medienkompetenz des Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware

Lothar Mikos, Soziologe und Professor für Fernseh- und Medienwissenschaft an der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ in Potsdam-Babelsberg

Thomas Mößle, Wissenschaftler am Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.

Jörg Müller-Lietzkow, Wissenschaftlicher Assistent an der Friedrich-Schiller-Universität Jena an der Professur für Kommunikationswissenschaft mit dem Schwerpunkt Ökonomie und Organisation der Medien

Hans-Joachim Otto, Mitglied des Deutschen Bundestags, Vorsitzender des Ausschusses für Kultur und Medien des Deutschen Bundestages und Obmann der FDP-Fraktion im Unterausschuss Neue Medien des Deutschen Bundestags

Oliver Passek, Sprecher der Bundesarbeitsgemeinschaft Medien bei Bündnis 90/Die Grünen und Dozent für Medienwirtschaft an der FHTW Berlin

Christian Pfeiffer, Direktor des Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.

Daniel Pickert, Student der Geschichte an der Universität Paderborn

Rainer Pöppinghege, Historiker, lehrt als Privatdozent an der Universität Paderborn

Christoph Pries, Mitglied des Deutschen Bundestages und Vorsitzender des Unterausschusses Neue Medien des Deutschen Bundestags

Josef Rahmen, Geschäftsführer der Leipziger Messe GmbH

Thomas Rathgeb, Leiter der Geschäftsstelle des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest

Florian Rehbein, Wissenschaftler am Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.

Alexander Schmeding, Student der Geschichte an der Universität Paderborn

Michael Schnell, Projektleiter des Portals www.internet-abc.de und wissenschaftlicher Mitarbeiter des Adolf-Grimme-Instituts, Marl

Gabriele Schulz, Wissenschaftliche Mitarbeiterin des Deutschen Kulturrates

Malte Spitz, Mitglied des Bundesvorstandes von Bündnis 90/Die Grünen und dort für die Themen Medien und Kultur zuständig

Klaus Spieler, Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Jörg Tauss, Mitglied des Deutschen Bundestags, Obmann der SPD-Fraktion im Unterausschuss Neue Medien des Deutschen Bundestags

Hartmut Warkus, Professor für Medienpädagogik an der Universität Leipzig

Birgit Wolf, Museologin, Bildungsreferentin der Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Sachsen

Olaf Wolters, Geschäftsführer des Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.

Wolfgang Zacharias, Kunst- und Kulturpädagoge, Leiter der Pädagogischen Aktion/ Spielkultur im Auftrag der Stadt München, Stellvertretender Vorsitzender der Bundesvereinigung Kulturelle Jugendbildung

Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, Herausgeber von *politik und kultur* und Mitglied der Enquete-Kommission „Kultur in Deutschland“ des Deutschen Bundestags