

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 Höyneck, 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 Vieldimensionalität 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 verhöhnen 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 Passsek* 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

Computerspiele: Zensur oder öffentliche Förderung

Olaf Zimmermann, Gabriele Schulz

Zensur oder öffentliche Förderung? – Computerspiele in der Diskussion

Im Januar 1775 verbot die Stadt Leipzig die Verbreitung des Buches „Die Leiden des jungen Werther“ von Johann Wolfgang Goethe. Die Stadt begründete diesen Schritt damit, dass das Buch eine Empfehlung zum Selbstmord und mitverantwortlich für die steigende Zahl an Selbsttötungen junger Männer sei. Erst im Jahr 1825 wurde in Leipzig das Verbreitungsverbot aufgehoben. Heute gehört das Werk unbestritten zum Kanon deutscher Literatur. Es ist eines der maßgeblichen Werke der deutschen Sturm- und Drang-Literatur. In einigen Bundesländern gehört es zur Pflichtlektüre im Deutschunterricht. In den Leiden des jungen W. von Ulrich Plenzdorf fand das Werk eine zeitgenössische Verarbeitung.

Kunst ist gefährlich. Wie gefährlich sie ist, hängt von der gesellschaftlichen Bewertung ab. Zu denken ist etwa an Gustave Flauberts „Madame Bovary“ deren Ehebruch mit dem „Lesen von Romanen“ begründet wurde, zu denken ist an den Film „Spur der Steine“ von Frank Beyer, der in den 60er Jahren des letzten Jahrhunderts von der DEFA gedreht und dann direkt in deren Archiven verschwand, weil er politisch zu brisant war, zu denken ist an die jeweils zeitabhängige Klassikerrezeption. Georg Ruppelt hat in *Politik und Kultur* 2/2006 geschildert, wie je nach politischer Lage Schillers Tell von den Nationalsozialisten erst als Pflichtlektüre verbreitet und danach verboten wurde, zu denken ist an die „Feldausgaben“ der deutschen Klassiker im ersten Weltkrieg, deren Lektüre den deutschen Soldaten innere Stärke im Kampf gegen den Feind verleihen sollten, zu denken ist... Es ließen sich noch viele weitere Beispiele finden.

Gewalt ist ein zentrales Thema in der Kunst. Angefangen von der Bibel, Homers Ilias, der Orestie des Aischylos, dem Nibelungenlied und vielen anderen Werken der Literatur ist die Auseinandersetzung mit Gewalt ein zentrales Thema in der Literatur, die wir heute zum Kanon zählen. Wer sich einmal durch den zweiten Teil des Nibelungenliedes „gequält“ hat, weiß, in welchen glühenden Farben beschrieben werden kann, wie Köpfe abgeschlagen werden, wie das Blut nur so spritzt, wie die gesamte Szenerie sich in ein einziges Blutbad verwandelt. Wie entsetzlich ist es, wenn Medea ihre Kinder schlachtet, nachdem sie von Jason schmählich betrogen wurde. Wie erschütternd ist Shakespeares Schauspiel „Titus Andronicus“, in dem Gewalt, Mord und Vergewaltigung die bestimmenden Themen sind. Gewalt ist genauso ein Thema der Bildenden Kunst und zwar nicht nur in den Darstellungen großer Schlachten. Ein beliebtes Motiv der Barockkunst ist Salome mit dem Haupt Johannes des Täufers auf dem Teller, ein ähnliches Motiv ist Judith mit dem Kopf des Holofernes. Es ist eine Frage, ob diese Darstellungen immer jugendfrei sind. Was zur Kunst gezählt wird, ist immer ein Aushandlungsprozess, der einem stetigen Wandel unterliegt. Johann Wolfgang von Goethe war in seiner Zeit ein geachteter Autor, wesentlich häufiger wurden allerdings die Stücke von Iffland und Kotzebue gespielt, die heute allenfalls in historischer Perspektive von Interesse sind. Comics zählten noch vor 30 Jahren in Deutschland zur „Schundliteratur“, heute werden dem Comic Universitätsseminare gewidmet, der Comiczeichner Hergé wird geehrt und es gibt Ausstellungen zu Comics. In den fünfziger Jahren des letzten Jahrhunderts wurde Popmusik als äußerst jugendgefährdend erachtet und die Jugend sollte vor diesen Auswüchsen speziell den damit verbundenen Tanzsitten bewahrt werden. Im letzten Jahr bewilligte der Deutsche Bundestag eine Million Euro, um damit die „Initiative Musik“ auf den Weg bringen, die in Zusammenarbeit mit der deutschen Musikwirtschaft den Musikexport und die Integration über Musik fördern soll. Damit ist gewiss nicht nur die so genannte ernste Musik gemeint, sondern im Gegenteil eher die Popmusik. Diese Beispiele belegen, dass sich die Rezeption von Kunst und Kultur stetig im Wandel befindet.

Genauso wie Popmusik inzwischen allgemein anerkannt ist, werden es in einigen Jahren die Computerspiele sein. Computerspiele werden heute vor allem von jüngeren Menschen gespielt. Wer über 40

Jahre alt ist, hat seine Mediensozialisation mit dem Kassettenrecorder und einem Fernsehprogramm mit zumeist drei zur Auswahl stehenden Programmen erfahren. Der Computer ist ein Arbeitsmittel, welches zwar beherrscht, aber von der Mehrzahl der Nutzerinnen und Nutzer nicht zum Spielen genutzt wird. Wer jünger als 40 ist, hat eine andere Mediensozialisation und spielt mit einer großen Selbstverständlichkeit Computer- und Videospiele. Diese Spiele werden immer anspruchsvoller und interessanter und dieses nicht nur in technischer Hinsicht, sondern vor allem auch in Hinblick auf die ästhetische Gestaltung. Es hat sich längst ein Wechselspiel zwischen Film und Spielen etabliert. Spiele wie Lara Croft: Tomb Raider werden verfilmt, in manchen Spielen wird der Spieler zum Regisseur und bestimmt, wie die weitere Handlung abläuft.

Die Entwicklung von Computerspielen erfolgt rasant. Über das Spiel „Pong“ – heute museumsreif – können junge „Gamer“, wie sie genannt werden, nur müde lächeln. Die Anforderungen an die technische Ausstattung wachsen so schnell, dass es finanziell kaum gelingt, die entsprechende Hardware zeitnah zu beschaffen. Dieser dynamische Markt ist ein zunehmend wichtigerer Faktor der gesamten Kultur- und Medienwirtschaft. Anlässlich des informellen EU-Kulturministerrattreffen in Berlin am 12. und 13. Februar dieses Jahres stellten Kulturstaatsminister Bernd Neumann und EU-Kulturkommissar Jan Figel' vor, welche wirtschaftliche Bedeutung die Kultur- und Medienwirtschaft in Europa hat. EU-Kulturkommissar Jan Figel' sprach davon, dass Europa in der Kultur eine Supermacht ist. Grundlage dieser Aussage ist die im November 2006 erschienene Studie zur Kulturwirtschaft in Europa. In dieser Studie wird zwischen dem kulturellen Sektor und dem kreativen Sektor unterschieden. Dem kulturellen Sektor gehören neben den traditionellen Kunstgattungen Bildende Kunst, Darstellende Kunst sowie dem kulturellen Erbe selbstverständlich auch Film und Video, Fernsehen und Rundfunk, Videospiele, Musik, Bücher und Presse an. Zum kreativen Sektor werden Design, Architektur und Werbung gezählt. Zusammen erzielten der kulturelle und der kreative Sektor in Europa im Jahr 2003 einen Umsatz von über 654 Mrd. Euro, die Autoherstellung hatte einen Umsatz von 271 Mrd. Euro (2001), der Umsatz in der Herstellung von Informations- und Kommunikationstechnologieprodukten lag im Jahr 2003 bei 541 Mrd. Euro. Der Anteil des kulturellen und kreativen Sektors am Bruttoinlandsprodukt betrug im Jahr 2003 2,6%, der Beitrag der Immobilienbranche 2,1%, der Nahrungsmittel-, Getränke- und Tabakbranche 1,9%, der Textilindustrie 0,5%, der Chemikalien, Gummi- und Plasteerzeugnisse 2,3%. Der kulturelle und der kreative Sektor sind also Europas Wachstumsbranchen. Nicht umsonst hat daher der EU-Kulturministerrat beschlossen, dem Thema stärkere Aufmerksamkeit zu schenken und gegenüber den anderen Fachressorts in der EU die Bedeutung dieser Branchen deutlicher zu machen. Stärker als bisher sollen der kulturelle und kreative Sektor in die Lissabon-Strategie eingebunden werden, die dazu dienen soll, die EU bis 2010 *„zum wettbewerbsfähigsten und dynamischsten wissensbasierten Wirtschaftsraum der Welt zu machen“*. Es soll darauf gedrungen werden, dass in anderen Politikfeldern stärker als bisher die Spezifik dieser Branchen berücksichtigt werden.

Schmuddelkind – trotz großer wirtschaftlicher Bedeutung

Trotz der großen wirtschaftlichen Bedeutung und obwohl in den letzten Jahren Ausbildungsgänge an staatlichen Hochschulen für die Spielebranche eingerichtet wurden, haftet dieser Branche das Image des Schmuddelkinds an. Angefangen damit, dass geklagt wird, dass Kinder und Jugendliche auf Grund zu häufigen Computer- und Videospielen zu keinen anderen Aktivitäten kommen bis hin zur aktuellen Debatte um die so genannten Killerspiele.

Zunächst ist festzustellen, dass das Klagen über Freizeitaktivitäten von Jugendlichen nichts Neues ist. Jede Jugendgeneration macht etwas anderes als ihre Eltern und jede Elterngeneration beklagt in schöner Regelmäßigkeit in Verklärung der eigenen Jugendzeit den Verlust an „ordentlichem“ Zeitvertrieb bei der Jugend. – Dieses gilt zumindest seit dem Zeitpunkt, seit von einem eigenen Jugendalter ausgegangen werden kann. – Von größerer Bedeutung ist die Debatte um die so genannten Killerspiele.

Festzuhalten ist, es gibt solche Shooter-Spiele, deren Spielinhalt es ist, Spielgestalten teilweise bestialisch zu töten. Diese Spiele sind geschmacklos und Schund. Sie sind für Kinder und Jugendliche nicht geeignet. Sie sind für Kinder und Jugendliche aber auch nicht freigegeben. Wer diese Spiele Kindern und Jugendlichen zugänglich macht, macht sich strafbar und muss entsprechend strafrechtlich verfolgt werden.

Wie Filme müssen auch Computerspiele die freiwillige Selbstkontrolle durchlaufen. Laut § 14 Jugendschutzgesetz müssen Filme und Film- und Spielprogramme gekennzeichnet werden. Diese Kennzeichnung erfolgt durch die obersten Landesjugendbehörden, sie können sich dafür aber auch der freiwilligen Selbstkontrolle bedienen. Laut Jugendschutzgesetz dürfen Computer- und Videospiele nur dann an Kinder und Jugendliche abgegeben werden, wenn sie ein entsprechendes Prüfzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) haben. Im Beirat der USK sind u.a. die Länder, die Kirchen, Verbände der Spielehersteller, Wissenschaftler und Medienpädagogen vertreten. Die USK nimmt gemäß § 14 Jugendschutzgesetz Kennzeichnungen in fünf Kategorien vor. Auf jeder Spielverpackung und in der Regel auch auf jedem Datenträger befindet sich die Alterskennzeichnung der USK.

Im Jahr 2006 wurden von der USK 2607 Spiele geprüft. Davon wurden 45,7% ohne Altersfreigabe freigegeben, 12,7% ab 6 Jahre, 20,1% ab 12 Jahre, 15,6% ab 16 Jahre, keine Jugendfreigabe erhielten 4,0% und keine Kennzeichnung 1,8%. D.h. der größte Teil der geprüften Spiele (58,4%) erhielt eine Freigabe unterhalb 12 Jahre. Keine Freigabe für Jugendliche bzw. keine Kennzeichnung erhielten lediglich 5,8% der Spiele. D.h. der weitaus größte Teil der Computer- und Videospiele ist für Kinder und Jugendliche unproblematisch und nur ein kleiner Teil auf Grund seiner Gewaltdarstellungen für Kinder und Jugendliche nicht geeignet. Diese Daten sollte sich jeder vor Augen halten, der ein Verbot dieser Spiele fordert. Es handelt sich bei den so genannten Killerspielen um Spiele, die ausschließlich Erwachsenen zugänglich sein sollen und es handelt sich offensichtlich um Spiele, die als nicht so gewalttätig angesehen werden, dass sie gemäß § 131 Strafgesetzbuch verboten werden können. Denn hier steht: *„Wer Schriften (§11 Abs. 3), die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt, 1. verbreitet, 2. öffentlich ausstellt, anschlägt, vorführt oder sonst zugänglich macht, 3. einer Person unter achtzehn Jahren anbietet, überläßt oder zugänglich macht oder 4. herstellt, bezieht, liefert, vorrätig hält, anbietet, ankündigt, anpreist, einzuführen oder auszuführen unternimmt, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 3 zu verwenden oder einem anderen eine solche Verwendung zu ermöglichen, wird mit einer Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.“* Unter Schriften werden Ton- und Bildträger, Datenspeicher, Abbildungen und andere Darstellungen gefasst. D.h. sowohl im Strafgesetzbuch als auch im Jugendschutzgesetz finden sich Regelungen, die Kinder und Jugendliche vor solchen Spielen schützen sollen. Dabei gelten zumindest hinsichtlich des Jugendschutzgesetzes die bestehenden gesetzlichen Definitionen des Jugendalters. Mit dem 18. Geburtstag endet das Jugendalter. Junge Erwachsene haben das aktive und passive Wahlrecht. Die jüngste Bundestagsabgeordnete im 16. Deutschen Bundestag wurde am 14.06.1983 geboren, ist also gegenwärtig 23 Jahre alt. Sie entscheidet über den Bundeswehreinsetzung im Ausland mit, sie bestimmt über den Bundeshaushalt mit, über die Gesundheitsreform, Verfassungsänderungen und jedes weitere Gesetz. Ginge es nach dem Willen des bayerischen Innenministers Günther Beckstein dürfte sie aber keine so genannten Killerspiele spielen, da er die Altersgruppe der 18- bis 25jährigen für besonders gefährdet hält. Entscheidungen über Bundeswehreinsätze, also implizit auch über den möglichen Tod von Soldaten, ja, die Freiheit Killerspiele zu spielen, nein.

Dass Killerspiele keine besonders zu fördernde Erscheinung im Medienmarkt sind, darüber lässt sich sicherlich schnell Einigkeit erzielen. Ebenso ist anzunehmen, dass sie anders als Goethes Werther wahrscheinlich ist 250 Jahren noch ebenso wenig zur zu tradierenden Kunst gezählt werden können wie heu-

te. Doch genauso wenig wie Goethes Werther ein Anleitung oder Aufforderung zum Suizid war, sind so genannte Killerspiele ein Masterplan für Amokläufe für Jugendliche. Dass diese Amokläufe grauenvoll sind, dass sie Kindern, Jugendlichen und Eltern entsetzliches Leid zufügen, dass mit pädagogischen Mitteln versucht werden muss, dieses zu verhindern, bedarf keiner Diskussion.

Es wäre aber ein Trugschluss zu meinen, das Verbot von so genannten Killerspielen würde das Problem lösen. Dazu ist das Problem viel zu komplex. Wo soll die Grenze gezogen werden, heute werden Killerspiele verboten und morgen Bücher mit Gewaltdarstellungen, Filme oder Bilder. Die Kunstfreiheit ist ein hohes Gut. Sie gehört zu unseren Grundrechten. Die Kunstfreiheit ist nicht an Qualität eines Kunstwerks gebunden und Erwachsene dürfen sich selbstverständlich im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen Geschmacklosigkeiten und Schund ansehen, lesen oder spielen. Kinder und Jugendliche dürfen jedoch zu jugendgefährdenden Medien keinen Zugang haben.

Statt nach Verboten zu rufen, sollten eher, wie von einigen Politikern gefordert, die bestehenden Möglichkeiten zum Schutz von Kindern und Jugendlichen besser ausgeschöpft werden. Und sowohl Bund und Länder hätten die Möglichkeiten, mit einer groß angelegten Kampagne die Medienkompetenz von Kindern zu fördern, über Computer- und Videospiele zu informieren und Preise auszuloben, mit denen besonders empfehlenswerte Spiele ausgezeichnet werden. Warum nicht auch mal einen roten Teppich für Spieleentwickler ausrollen, die besonders interessante Spiele entwickelt haben? Warum soll es nicht eine öffentliche Förderung für die Entwicklung solcher Spiele geben, die weniger marktgängig sind? In anderen Branchen gibt es das doch auch. Der Kassenschlager braucht keine öffentliche Förderung, ebenso wenig wie der bei Bastei-Lübbe oder anderen Verlagen erscheinende Arztroman, der volkstümliche Schlager oder das „Kaufhausbild“. Förderung brauchen jene kulturellen Ausdrucksformen, die noch keinen Markt haben, die experimentell sind und eben nicht den breiten Massengeschmack bedienen. Bund und Länder hätten ein breites Betätigungsfeld, gemeinsam Farbe zu bekennen bei diesem Thema und damit sowohl eine Wachstumsbranche zu unterstützen als auch die positive Entwicklung dieses Genres voranzutreiben. Computerspiele brauchen öffentliche Förderung und keine Zensur.

Zuerst erschienen in politik und kultur März – April 2007

Christian Höppner

Kunsthfreiheit für Gewalt? – Computerspiele als zu förderndes Kulturgut?

Rickeracke! Rickeracke!

Geht die Mühle mit Geknacke.

Hier kann man sie noch erblicken

Fein geschrotet und in Stücken.

Doch sogleich verzehret sie

Meister Müllers Federvieh.

(aus Wilhelm Busch: Max und Moritz)

Wer kennt es nicht – das Ende von Max und Moritz. Gewalt pur und dennoch Literatur. Beispiele in der Darstellung und Auseinandersetzung mit Gewalt finden sich in der ganzen Kulturgeschichte des Menschen. Aggression und ihre Beherrschung sind ein konstitutiver Bestandteil menschlicher Existenz und damit auch immer wieder Teil künstlerischer Auseinandersetzung.

Die Lust zur Verkleidung – auf Zeit eine andere Identität anzunehmen, ist ebenfalls seit eh und je ein wichtiger Bestandteil insbesondere in der Kinder- und Jugendphase. Die Theaterbühne ist dabei heute weitgehend vom Spielplatz, Wald oder Dachboden zu einem Computerplatz mutiert. Immer mehr Kinder und Jugendliche verbringen einen nicht unerheblichen Teil ihrer Lebenszeit nahezu bewegungslos vor dem „Schirm“, der sie nicht beschirmt oder abschirmt, sondern in immer wieder neue virtuelle Welten entführt. Ob Fernsehen, Internet oder DVD; die optische und technische Qualität der Angebote steigert sich fast linear zur Angebotsvielfalt. Bei den Computerspielen gibt es eine Reihe von höchst aufwendig und phantasievoll produzierten Computerspielen, die etwa 94% des Marktes ausmachen. Deshalb ist die Gleichung Computerspiel gleich Killerspiele falsch. Im Gegenteil bedeutet dieser Markt eine Chance, Kinder und Jugendliche in einer ihnen vertrauten Medienwelt zu erreichen, wenn es denn genügend Fachkompetenz in den kulturvermittelnden Berufen gäbe, um in diesem sich rasant wandelnden Medienbereich täglich auf dem Stand der Dinge zu sein. So weit – so natürlich.

Sechs Prozent Computerspiele mit gewaltverherrlichenden Inhalten, sind sechs Prozent zu viel Computerspiele am Markt. Dass der – oft massenhafte – Konsum dieser so genannten Killerspiele eine Wirkung auf den Menschen hat, kann sich jeder durch Nachdenken, die Beobachtung unserer Gesellschaftsentwicklung und einige Praxistests selber erschließen. Die Manie, dass nicht sein kann, was nicht zu 100% wissenschaftlich bewiesen ist, hat schon in vielen Fällen dazu beigetragen, dass Gesellschaften zu spät auf Entwicklungen reagiert haben – der Klimawandel lässt grüßen. So wichtig die verstärkte Forschung auf diesem Gebiet ist, so wichtig ist es, jetzt die Weichen für einen Ausweg aus der Gewalt-sackgasse zu finden – denn Gewalt gebiert Gewalt.

Die Gesellschaft kann die täglich erfahrbaren vielfältigen Formen menschlicher Aggression nicht wegschließen oder gar verbieten – sie kann sie nur versuchen in Bahnen zu lenken, die das Zusammenleben in einer Gesellschaft ermöglichen. Genau diese Lenkungsmechanismen versagen mehr und mehr dort, wo sie gravierende Folgen für unsere Gesellschaft haben – bei unseren Kindern und Jugendlichen.

Wir berauben uns zunehmend der Chance, die entscheidenden Jahre der Prägung im Sinne eines humanen Gesellschaftsbildes zu nutzen. Stattdessen werden immer mehr Kinder der „Erziehung“ durch Andere und damit auch durch die Medien überantwortet. Der erste Ort der Erziehung ist zu oft schon nicht mehr die Familie, sondern ein Patchwork aus vielerlei Beziehungslinien mit einer erdrückenden Dominanz der Medien. Internet, Fernsehen und Computerspiele belegen einen großen Teil jugendlicher Erlebniswelt. Die Auswirkungen multimedialer Reizüberflutung auf die Wahrnehmungsfähigkeit von Jugendlichen sind vielfältig beschrieben.

Das Gegensteuern auf dem Computerspielmart muss da ansetzen, wo die im Grundgesetz verankerte Menschenwürde berührt wird. Dazu gehört auch ein Verbot gewaltverherrlichender Spiele – nicht nur für Kinder, sondern auch für Erwachsene. In der heutigen Situation sich auflösender familiärer Strukturen sind zu oft solche Killerspiele auch für Kinder und Jugendliche zugänglich. Zugegebenermaßen ist die Maßnahme nur ein stumpfes Schwert, aber in der aktuellen Situation mindestens ein Zeichen.

Wesentlich entscheidender jedoch ist die Stärkung des Individuums durch Zuwendung und eine ganzheitliche Bildung. Die Neugier und Offenheit jedes neugeborenen Kindes sind Chance und Verantwortung zugleich, ein Selbstbewusstsein im Sinne einer breit angelegten und qualifizierten kulturellen Bildung anzulegen. Die Fähigkeit wahrzunehmen, die Fähigkeit sich mitzuteilen, die Fähigkeit zum Dialog und die Fähigkeit zu einem verantwortungsbewussten Handeln haben ihre Wurzeln in der Prägungsphase von Kindern, die im Wesentlichen mit etwa dem 13. Lebensjahr abgeschlossen ist. Was hier an Kompetenzen in der Persönlichkeitsbildung und den Umgang mit den Alltagswelten angelegt ist, kann am besten für die Herausforderungen des Lebens vorbereiten. Kulturelle Bildung ist vor allem ein Menschenrecht und eine der entscheidenden Voraussetzungen differenzierter Selbstäußerung und damit auch Teil einer Schutzimpfung für die Untiefen des Lebens – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Medienkompetenz als Teilmenge kultureller Bildung definiert sich in diesem Zusammenhang als ein umfassendes Netzwerk für die eigene Orientierung und Bewertung.

Diese Erkenntnis ist nicht nur seit Jahrzehnten Bestandteil in Sonntagsreden, sondern seit kurzem erfreulicherweise auch Bestandteil von Montagshandeln. Die „Initiative Musik“ oder die NRW-Initiative „Jedem Kind ein Instrument“ können dann ihre Wirkung entfalten, wenn sie sich nicht als Pflaster auf der eitrigen Wunde einer verfehlten Bildungspolitik instrumentalisieren lassen, sondern sich in Ergänzung und Stärkung der immer noch vorhandenen Strukturen wie Schule, Musik- und Kunstschule verstehen. Kulturelle Bildung ist ein lebensbegleitender Prozess, der insbesondere in den jungen Jahren der Qualität und Kontinuität bedarf. Dabei kann die wachsende Eventkultur im Bildungsbereich eine impulsgebende Begleitung sein, keinesfalls aber Ersatz.

Die aktuelle Diskussion um das Thema Killerspiele schwankt zwischen Dämonisierung (aus Unkenntnis?) und Kulturkampf. Beides hilft in der Perspektive, die kulturellen Kompetenzen Heranwachsender zu stärken nicht weiter. Es ist abstrus, Computerspiele als schützenswertes Kulturgut zu reklamieren und in diesem Zusammenhang deren staatliche (finanzielle) Unterstützung zu fordern. Diese Forderungen gehen an der zentralen Fragestellung der Zielsetzung einer humanen Gesellschaft und dem Weg dorthin vollkommen vorbei. Die geforderte Kunstfreiheit ist nun beileibe in vielen Bereichen in unserer Gesellschaft gefährdet – alleine dadurch, dass kulturelle Teilhabe zu oft vorenthalten wird – aber nicht bei den Computerspielen. Sicherlich gibt es in diesem großen Bereich medialer Vermittlung Produkte, die als Kunst bezeichnet werden können bzw. von kommenden Generationen so eingestuft werden. Die ewige Frage, was Kunst eigentlich ist, hilft hier nicht weiter.

Die menschenverachtenden Bilder und präzisen Anleitungen, welche Tastenkombination zu bedienen sei, um das Töten möglichst schmerzhaft und lange hinauszuziehen, erzeugen im interaktiven Dialog zwischen dem analogen Menschen und der digitalen Welt jene Scheinwirklichkeit, die das Leben in der analogen Welt immer schwieriger werden lässt. Mir graut vor den Entscheidergenerationen von morgen und übermorgen, die ihre Sozialisation weitgehend im „Second Life“ genossen haben.

Der Deutsche Kulturrat muss im Umgang mit diesem Thema eine besondere Sensibilität walten lassen, denn seine Stimme hat mittlerweile inhaltliches und moralisches Gewicht in der öffentlichen Diskussion.

Zuerst erschienen in politik und kultur Juli – August 2007

Klaus Spieler

Computerspiele und kulturelle Kontrolle – Jugendschutz, Kultur und Kulturwirtschaft am Beispiel einer kulturellen Schlüsseltechnologie

Jugendschutz im Medium Computerspiel: Die gesetzlichen Regelungen sind ausreichend, es geht um die „kulturelle Kontrolle“

In der aktuellen Diskussion um Jugendschutz und Computerspiele geht es im Kern um die kulturelle Bewertung des Mediums. Handelt es sich um ein im Wesentlichen sozialschädliches Unterhaltungsmittel, das ähnlich wie Alkohol, Tabak oder Glücksspiel aus dem Leben von Kindern und Jugendlichen verbannt werden muss? Oder handelt es sich um eine kulturelle Schlüsseltechnologie, auf die die Gesellschaften des 21. Jahrhunderts ebenso wenig verzichten können wie auf die Schrift- und Lesekultur?

Entsprechend stehen sich zurzeit zwei unterschiedliche Strategien des Jugendschutzes entgegen: Auf der einen Seite die Anhänger von Aufklärungskampagnen über die schädlichen sozialen Auswirkungen und Suchtgefahren sowie einer Verbannung der Bildschirmgeräte aus Kindergärten, Kinderzimmern und Schulen. Auf der anderen Seite steht die Idee einer kulturellen Kontrolle des Mediums, die den gesetzlichen Jugendschutz notwendig ergänzen muss.

Medieninhalte können die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer „eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit“ beeinträchtigen oder gefährden. Andererseits ist die Nutzung der interaktiven Medien für diese, sowohl im „Kinder- und Jugendhilfegesetz“ (KJHG) als auch im „Jugendschutzgesetz“ (JusChG) angestrebte Entwicklung erwünscht. Wir würden unsere Kinder im globalen Wettbewerb benachteiligen, wenn wir den Forderungen folgten, Jugendmedienschutz mit dem herausgezogenen Stecker zu praktizieren. Jugendmedienschutz unterstützt die Bildung und Entwicklung der Heranwachsenden. Durch seine Alterskennzeichen setzt er Grenzen und Orientierungspunkte, deren Einhaltung ausschließen sollte, dass Inhalte der Entwicklung abträglich sein können. Jugendgefährdende Medien werden in die Liste der „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien“ (BPjM) eingetragen. Das bedeutet, dass diese Medien in der Öffentlichkeit für Kinder und Jugendliche „unsichtbar“ sein müssen. Die Abgabe indizierter Medien an Kinder und Jugendliche ist eine Straftat.

Die Gremien der „Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft“ (FSK) und der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK) geben der Alterskennzeichnung durch die Jugendministerien der Länder die Entscheidungsgrundlage. Sie müssen ihre gutachterlichen Empfehlungen nicht unbedingt durch pädagogische und entwicklungspsychologische Einsichten sowie durch Ergebnisse der Wirkungsforschung legitimieren. Das gilt ebenso für die Gremien der BPjM. Denn eigentlich leisten sie eine kulturelle Grenzziehung, die sich vor allem auf den gesellschaftlichen Diskurs über Werte stützt. Daher ist der gesetzliche Jugendschutz in Deutschland geprägt von einem korporatistischen Modell, in dem Staat, Wirtschaft und Zivilgesellschaft zusammen- und nicht gegeneinander wirken. Die Gremien dieser Einrichtungen repräsentieren auch die Zivilgesellschaft. Das versetzt sie in die Lage, sich am gesellschaftlichen Diskurs über das Schützenswerte zu beteiligen und den Konsens mit dem Wertebewusstsein der Gesellschaft zu suchen.

Der gesetzliche Jugendmedienschutz in Deutschland verfügt im öffentlichen Raum über ausreichende Rechtsmittel, um Kinder und Jugendliche vor Beeinträchtigungen (Altersfreigaben) und Gefährdungen (Listen der BPjM) zu schützen. Darüber hinaus bietet das Strafgesetz die Möglichkeit, Inhalte, die weder Minderjährigen noch Erwachsenen zugemutet werden sollen, zu sanktionieren. Der § 131 schützt allerdings nicht allgemein vor Gewalt-Darstellungen. Er schützt ein Verfassungsgut, die Menschen-

würde, und bestraft deren Verletzung. (Der private Besitz von Mediendarstellungen ist derzeit nur im Bereich der Kinderpornografie strafbar, vor allem weil die Darstellung hier unmittelbar mit Straftaten gegen Menschen verbunden ist.). Ein darüber hinausgehender Zugang zum privaten Raum wäre an Eingriffe in grundlegende Verfassungsgüter, nicht nur in die Kunstfreiheit, sondern auch in Elternrechte gebunden. Das Bundesverfassungsgericht hat in seinem Beschluss vom 27.11.1990 (AZ.: 1 BvR 402/87 – Josefine Mutzenbacher) deutlich gemacht, dass immer im konkreten Einzelfall zwischen diesen unterschiedlichen Gütern abzuwägen ist.

Deutschland verfügt schon jetzt über den verbindlichsten und wirksamsten Jugendschutz unter den demokratischen Rechtsstaaten der Welt. Das heißt aber auch, dass mehr Schutz für Kinder und Jugendliche nur durch die stärkere Entfaltung der kulturellen Kontrolle gewährleistet werden kann: Eltern müssen ihre Verantwortung für die Medienerziehung ihrer Kinder deutlicher erkennen, so wie sie diese beispielsweise bei der Verkehrserziehung auch mehrheitlich wahrnehmen. Erzieher/innen in den Kindertagesstätten und Lehrer/innen in den Bildungseinrichtungen müssen befähigt werden, die Potentiale des Mediums in ihrer pädagogischen Arbeit aufzugreifen. Damit können sie auch Ansprechpartner für die Eltern und älteren Geschwister in Fragen der positiven und beeinträchtigenden Wirkungen des Mediums sein. Die Massenmedien sollten die Entwicklung von Kompetenzen stärker unterstützen. Sie könnten hier eine ähnliche Rolle spielen wie bei der Gestaltung „kultureller Kontrolle“ gegenüber Literatur, Film und den anderen Künsten. Wenn wir uns Sorgen darüber machen, dass unsere Kinder Medien „lesen“, die wir nicht verstehen, müssen wir uns alphabetisieren.

Die Entwicklung der „kulturellen Kontrolle“ über ein neues Medium bedeutet auch, dass Gesellschaften lernen, ihre zivilisatorischen Standards gegenüber dem geltend zu machen, was das Medium kann. Es kann immer mehr, als die Gesellschaft sich zumuten lassen möchte. Wir beobachten das an der Kulturgeschichte der Bücher, der Fotografie und des Films. Im Allgemeinen ist die Integration eines Mediums in die Institutionen der Kultur und Bildung ein Indikator für diese gelungene Kontrolle.

Die Diskussion zum Verhältnis der ethischen und kulturellen Werte einer Gesellschaft und den Darstellungen, die der interaktiv Spielende hervorbringt, ist nicht auf Deutschland beschränkt. Unsere deutsche Gesellschaft ist allerdings besonders sensibilisiert gegenüber den Darstellungen von Krieg und Gewalt sowie dem Umgang mit dem Gut Menschenwürde. Und es ist richtig zu fragen, ob die kulturelle Kraft des Mediums Computerspiel neue Herausforderungen für den Schutz vor ethischer Desorientierung stellt. Der Spielende, der seine Spielfigur steuert, ist an deren Handlungen beteiligt. Er leiht ihr seine „Seele“ und muss in vielen neuen Spielen mit ihren verzweigten Handlungsmöglichkeiten entscheiden, was gut oder böse ist. Hier liegt die Verantwortung der Erziehenden, Überforderungen der Seele ebenso wie den Beschädigungen durch die mögliche Lust am Bösen entgegenzutreten.

Dass wir Deutschen dies so ernst nehmen, könnte im Bereich der Computerspiele ein Wettbewerbsvorteil sein, denn dieses Medium weitet sich global vom Medium der jungen Männer zum Medium der ganzen Gesellschaft aus. Wenn es daher neue gesellschaftliche Akzeptanz finden soll, muss es sich weiter zivilisieren. Die USK, die in Deutschland für die Verbindung von wirksamem Jugendschutz und Respekt vor einem kulturellen Medium steht, könnte dabei eine Rolle spielen. Mit den beim Träger der USK, dem Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V. (fjs) aufgebauten Beständen des Computerspielmuseums Berlin sowie dem Softwarearchiv verfügt Deutschland über die größten europäischen Sammlungen von Hard- und Software. Die ebenfalls im fjs entwickelte Datenbank www.zavatar.de stellt nicht nur ein Instrument des Jugendschutzes dar. Sie ermöglicht etwas, das es in vergleichbarer Weise nur im Buchhandel gibt, die inhaltliche Identifizierung von Medien aus den Bereichen des Entertainment und Edutainment.

Computerspiele sind weit mehr als ein Unterhaltungsmittel

Sie sind der entscheidende Motor für die Entwicklung der Computer- und Konsolenhardware gewesen und werden das bleiben. Das Kapital und das know how für die Entwicklung immer leistungsfähigerer Hardware wurden im Wesentlichen über die Vermarktung als „Spielmaschinen“ aufgebracht. Sie simulieren den beruflichen Arbeitsplatz der Informationsgesellschaft. Spielend erlernen junge Menschen den Umgang mit der Maus, mit Computer- und Kommunikationstechnologien. Aber darüber hinaus erlernen sie auch neuartige Formen der Wahrnehmung komplexer Zusammenhänge, schnelle strategische Entscheidungen, diszipliniertes und konzentriertes Tätigsein und Teamfähigkeit. Die Basistechnologien der Computerspiele sind der Schlüssel für die digitale Welt von morgen. Die Engines der Spiele werden Bildungsprozesse vereinfachen und verstärken. Spiele sind ein ideales Medium für das lebenslange Lernen, weil sie im Unterschied zu den herkömmlichen Selbstlern-technologien wesentlich stärkere Motivierungsmittel einsetzen können. Ein neuer Trend zeigt sich u.a. in dem Spiel „The Movies“ von Peter Molyneux. Der Spielende steuert ein Filmstudio und produziert dabei Filme. Er verfügt dabei über ein intuitives Interface, das die Filmproduktion wesentlich leichter macht als die handelsüblichen „Movie-Maker“-Programme. Hier zeigt sich, dass Spieloberflächen komplexe Steuerungsprozesse einfacher und nutzerfreundlicher zugänglich machen können.

Computerspiele erbringen weltweit mehr Umsatz als der Film in den Kinos. Die Branche gehört zu den weni- gen Branchen mit erwartbaren jährlichen Umsatzerhöhungen. Bei ca. 90 % des Umsatzes mit Computerspielen in Deutschland sind aber einheimische Entwickler und Publisher derzeit nicht an der Wertschöpfung beteiligt. Die Stärke der deutschen Entwickler liegt vor allem im Genre der Strategiespiele (Siedler „X“, anno „X“) in denen der Spieler komplexe Wirtschaftssimulationen steuert. Eine Ausnahme in mehrfacher Hinsicht stellt das Ego-shooter-Spiel Far Cry (2004) dar, das nicht nur an die Spitze der globalen Charts gelangte, sondern durch seine Physik-Engine und den Sandbox-Editor auch eine technologische Innovation darstellte. Dieses Spiel wurde in der Originalversion indiziert. Unter den Preisträgern des Deutschen Entwicklerpreises 2006 war kein gewaltbetontes Spiel. Wir sind aber in dieser neuen Kulturtechnik eher ein Entwicklungsland als ein Entwicklerland. Deutschlands Platz in der „Gutenberg-Galaxis“ war dadurch definiert, dass sich in Wittenberg und Umgebung die besten Buchdruckereien der Welt befanden. Wie stünde es in diesem Vergleich um Deutschlands Platz in der Informationsgesellschaft? Dieser Rückstand stellt in mehrfacher Hinsicht ein Problem für unsere Zukunft dar, auch für den Jugendschutz in Deutschland. Allein schon in Europa zeigt ein Vergleich der Werte, die durch den Jugendschutz geschützt werden sollen, dass Jugendschutz nationalkulturell verankert ist: Kartenspiele, grobe Worte, sexuelle Bezüge, Gewalt und Kriegsverherrlichung werden sehr unterschiedlich behandelt. Ein Land ohne größere eigene Potentiale zur Spieleentwicklung ist nicht ausreichend in der Lage, seine kulturelle Eigenständigkeit auch im Sinne des spezifisch „Schutzwürdigen“ zu behaupten. Das sollte nicht nur die Jugendschützer besorgt machen.

Zuerst erschienen in politik und kultur März – April 2007

Günther Beckstein

Amokläufer, Nachahmer und Männlichkeitsnormen – Innere Sicherheit und die Angst vor dem Computerspiel

Innere Sicherheit ist zwingende Voraussetzung für Freiheit und für ein stabiles demokratisches Gemeinwesen. Der Schutz vor Gewalt gehört ebenso wie der Schutz von Menschenwürde, Freiheit und Eigentum zu den elementarsten Grundbedürfnissen jedes Einzelnen.

In Bayern sehen wir aus diesen Gründen Innere Sicherheit als soziales Grundrecht an und schützen es mit größten Anstrengungen. Freiheit und Sicherheit sind untrennbar miteinander verbunden. Innere Sicherheit als Zustand sozialer Ordnung und sozialen Friedens innerhalb der Gesellschaft ist ein wesentlicher Garant für die Willens- und Handlungsfreiheit jedes Individuums. Deshalb stehen Sicherheit und Freiheit nicht im Widerspruch zueinander, sondern bedingen sich vielmehr gegenseitig. Sie sind zwei Seiten ein- und derselben Medaille. Echte Freiheit setzt einen funktionierenden Rechtsstaat mit effektivem Handlungsinstrumentarium voraus. Innere Sicherheit ist dabei kein statisches Gebilde. Sie muss ständig – mit Augenmaß und in Anlehnung an unsere Grundwerte – den aktuellen Gegebenheiten angepasst und neu erarbeitet werden; denn eine stabile und wehrhafte Demokratie zeichnet sich auch dadurch aus, dass sie sich schnell auf neue Gefahrensituationen einstellt; Gefahren für unser Gesellschafts- und Wertesystem, wie wir sie seit einigen Jahren beispielsweise bei der Gewalt- und Jugendkriminalität feststellen müssen. So stiegen in den letzten 10 Jahren die Gewaltdelikte allein in Bayern um 20% an. Rund 80% der einschlägigen Straftaten sind schwere und gefährliche Körperverletzungen. Die Polizeien der Länder und des Bundes stellen darüber hinaus insbesondere bei Jugendlichen eine zunehmende Bereitschaft fest, Konflikte mit Gewalt auszutragen.

Namhafte Wissenschaftler haben die Auswirkungen der Medien auf die Gewaltbereitschaft Jugendlicher analysiert und einen Schwerpunkt ihrer Arbeiten beim Einfluss gewaltverherrlichender Spiele auf die „Usergruppen“ gesetzt. Sie kommen übereinstimmend zu dem Ergebnis, dass gewalthaltige Medien die Bereitschaft zum gewalttätigen Handeln erhöhen können. Als ein Faktor, der Aggressivität und Gewaltbereitschaft begünstigt, hat sich – neben gewaltorientierter Überzeugung, Hass, Wut oder Rache – auch der Gewaltkonsum in den Medien herauskristallisiert.

Je mehr dieser Faktoren gleichzeitig wirksam sind und sich wechselseitig verstärken, desto höher ist das Gewaltpotential des Einzelnen. Erschwerend kommt hinzu, dass insbesondere bei Kindern, Jugendlichen und Heranwachsenden eine Nachahmungs- und Abstumpfungsgefahr besteht. Dass diese empirischen Ergebnisse mit der Realität weitgehend übereinstimmen, zeigen leider auch die polizeilichen Erfahrungen.

Die rasante Entwicklung des Computerspielmarktes ist eine logische Folge des technischen Fortschrittes und der weltweiten Möglichkeiten für eine Verbreitung der hergestellten Software. Dazu kommt eine Steigerung der so genannten Onlinespiele, die allein in Deutschland einen Umsatz von rund 100 Millionen Euro erzielen; eine Entwicklung, die es weder aufzuhalten noch einzudämmen gilt; würde man damit doch sowohl einen wichtigen Wirtschaftsmotor, der jedes Jahr Wachstumsraten im zweistelligen Bereich aufweist, begrenzen, als auch in eine der derzeit wesentlichsten kulturellen Entwicklungen unserer postmodernen Gesellschaft eingreifen.

Bei aller Sinnhaftigkeit dieser Entwicklung dürfen wir allerdings nicht außer Acht lassen, dass mediale Gewalt immer dann zum Verstärkungsfaktor eigener Gewaltbereitschaft wird, wenn weitere Belastungsfaktoren hinzukommen. Insbesondere durch das bei Computerspielen geforderte persönliche Engagement steigt der Spieler als dominant Handelnder intensiver in das fiktive Geschehen ein, als dies

beispielsweise bei passiven Filmzuschauern der Fall ist. Schließlich fördert das Identifizieren mit der Rolle des rücksichtslosen, brutalen Kämpfers die Akzeptanz von gewaltlegitimierenden Männlichkeitsnormen. Ich bin mir bewusst, dass nicht jeder dieser Spieler eine Gefahr darstellt. Aber polizeiliche Praktiker können Fälle nennen, in denen Menschen in der Realität nachzumachen versuchen, was sie auf dem Bildschirm bzw. Monitor gesehen oder ausprobiert haben. Der Mörder der kleinen Vanessa im bayerischen Gersthofen orientierte sich beispielsweise an den Abläufen eines Horrorfilms. Auch die Amokläufer von Erfurt, Bad Reichenhall oder Emsdetten waren von gewaltverherrlichenden Medien beeinflusst, die Auslösefaktoren lagen ähnlich. Ich bin fest davon überzeugt, dass bei labilen Menschen, die im wirklichen Leben entsprechende Probleme haben, die Unterschiede zwischen virtueller und realer Welt zu verwischen drohen. Wir müssen unsere Gesellschaft vor diesen Menschen, aber auch diese Menschen selbst vor solchen Spielen schützen.

Die geltenden gesetzlichen Verbotsregelungen, die sich in einem dreistufigen Bewertungsverfahren bei Computerspielen niederschlagen, werden den Erfordernissen eines ausreichenden Schutzes vor menschenverachtenden virtuellen Gewaltspielen nicht hinreichend gerecht. Weder das Verfahren der Alterskennzeichnung durch die Obersten Landesjugendbehörden bzw. die USK noch die Indizierung durch die Bundesprüfstelle haben bislang zu einer nachhaltigen Verdrängung dieser Spiele vom Markt geführt. Keines der Verfahren bietet eine Grundlage für ein umfassendes Verbreitungsverbot oder für ein Herstellungsverbot. Auch zeigt die bisherige Praxis, dass durch die USK oder die Bundesprüfstelle ausgesprochene Einschränkungen der Verbreitungswege oder Altersbeschränkungen erst greifen, wenn die Produkte bereits auf dem Markt sind. Zudem können diese Beschränkungen von kommerziellen Anbietern ohne großen Aufwand umgangen werden. Seit langem setze ich mich daher für ein im Strafgesetzbuch verankertes Herstellungs- und Verbreitungsverbot gewaltverherrlichender Spiele ein. Selbst wenn nur in einem Bruchteil aller verfügbaren Computerspiele Menschen geschlachtet oder systematisch und brutal getötet werden – diese Killerspiele sind unverantwortliche und indiskutable Machwerke; und als solche müssen sie in unserer Gesellschaft geächtet werden.

Die Bayerische Staatsregierung hat zur Verbesserung des Kinder- und Jugendschutzes eine Bundesratsinitiative eingebracht. Kernstück dieser Initiative ist ein neuer Straftatbestand in § 131a des Strafgesetzbuches, der die Herstellung und Verbreitung von Killerspielen verbietet, nicht jedoch den Besitz solcher Spiele. Er betrifft Spielprogramme, die grausame Gewalttätigkeiten gegen Menschen darstellen und dem Spieler eine entsprechende Beteiligung ermöglichen. Zudem ist vorgesehen, so genannte „reale Killerspiele“, wie Gotcha, Paintball oder Laserdrome, in § 118 des Ordnungswidrigkeitengesetzes zu verbieten. Hier sollen ausschließlich solche Spiele erfasst werden, die geeignet sind, die Mitspieler in ihrer Menschenwürde herabzusetzen, indem ihre Tötung oder Verletzung unter Einsatz von Schusswaffen oder ähnlichen Gegenständen als Haupt- oder Nebeninhalt simuliert werden. Darüber hinaus befasst sich unsere Bundesratsinitiative auch mit Anpassungen im Jugendschutzrecht. Wir fordern beispielsweise deutliche Verbesserungen bei der Indizierung von Medien und bei der freiwilligen Selbstkontrolle, ein Vermiet- und Verleihverbot für indizierte jugendgefährdete Filme und Computerspiele, ein Verbot für Kinder und Jugendliche, an Bildschirmgeräten ohne Gewinnmöglichkeit in der Öffentlichkeit zu spielen, aber auch eine Erhöhung des Bußgeldrahmens im Jugendschutzgesetz auf 500.000 Euro.

Unsere Kinder und Jugendlichen rechtzeitig aufzuklären und ihnen gezielte Hilfestellung zu geben, damit sie für die in den Medien lauernden Gefahren gewappnet sind, ist für mich eine äußerst wichtige Aufgabe. Der Staat kann dabei den lückenlosen Schutz nicht allein sicherstellen. Es bedarf eines gesamtgesellschaftlichen Miteinanders. In erster Linie sind die Eltern gefordert. Sie müssen wissen, was ihre Kinder in der Freizeit tun und womit sie sich beispielsweise im Internet beschäftigen. Dafür brauchen sie eigene Medienkompetenz. Auch die Hersteller und der Handel stehen in der Verantwortung, zur Eindämmung dieser Problematik beizutragen. Wir wollen mit unserer Initiative nicht den „User“ kriminalisieren, sondern mit einer Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr eine Abschreckung für

kommerzielle Hersteller und Verreiber erreichen. Ich betone im Übrigen ausdrücklich: Es ist nicht das Ziel unserer Bemühungen, die Grundrechte auf Kunst-, Publikations- und Informationsfreiheit oder den Vertrieb von Computerspielen generell einzuschränken. Unser Ziel ist es, zum Schutz unserer Bürgerinnen und Bürger und ganz besonders unserer Kinder und Jugendlichen vor Gewalt oder gewaltverherrlichenden Spielen zu handeln. Hierzu halte ich – neben unseren nationalen Bemühungen – auch ein konzertiertes Vorgehen auf europäischer Ebene und eine europaweite Harmonisierung der Rechtslage für notwendig; denn die Globalität des Internets und die internationale Vernetzung der Angebote erfordern ein vergleichbares Schutzniveau auf gesamteuropäischer Ebene. Wir alle haben, gerade gegenüber den jungen Menschen in unserer Gesellschaft, eine besondere Verpflichtung. Der Schutz vor Gewalt- und Killerspielen gehört dazu.

Zuerst erschienen in politik und kultur Mai – Juni 2007

Armin Laschet

Jugendschutz und Verbotsnormen – Versuch eines Diskurses, der sich auf Fakten stützt

Nach dem Amoklauf von Emsdetten ist die Debatte über Computerspiele in unserem Land neu entbrannt. Die Intensität, mit der die Debatte geführt wird, zeigt: Hier hat sich offenbar ein Thema den Weg an die Oberfläche gebahnt, das den Menschen schon länger auf den Nägeln brennt. Doch nicht immer wird der Diskurs auf der Grundlage von Fakten, frei von Emotionen und zielorientiert geführt. Mancher Diskussionsteilnehmer ist mit den tatsächlichen Inhalten der Spiele nicht wirklich vertraut. Das führt oft zu unbegründeter Empörung und manchmal auch zu dem voreiligen Vorwurf, der deutsche Jugendschutz habe versagt. Selbst Wissenschaftler werfen einander leichtfertig Unwissenschaftlichkeit vor und zitieren nur jene Studien, die ihre eigene Position untermauern.

Ungeachtet der Tatsache, dass sich inzwischen jene Stimmen mehren, die das Thema eingehender reflektieren und auch den Nutzen von Computerspielen nicht unerwähnt lassen, sind es die aggressiven Töne, die zu einer in der Sache wenig hilfreichen Polarisierung der Auseinandersetzung geführt haben. Kurzum: Viel deutet darauf hin, dass die Aufregung über Computerspiele einem bestimmten Zweck dient, der Suche nämlich nach einfachen Lösungen für gesellschaftliche Probleme wie die Gewalt unter Jugendlichen, schlechter werdende schulische Leistungen (vor allem bei Jungen) oder Kriminalität.

So erinnert mich die von Bayern vorgesehene Verschärfung des Strafrechts, wonach die Produktion, der Vertrieb und der Besitz von Gewalt verherrlichenden Computerspielen unter Strafe gestellt werden soll, stark an einen politischen Schnellschuss. Offenbar wird hier einfach verdrängt, dass eine Politik, die nicht zuvörderst auf die Eigenverantwortung der Bürgerinnen und Bürger setzt, sondern auf mehr Staat und Kontrolle baut, nicht stark, sondern eher schwach ist. Eine solche Politik verschließt die Augen vor den wirklichen Ursachen, indem sie Lösungen anbietet, die wie Beruhigungspillen wirken – schmerzlindernd, aber nicht heilungsaktiv.

Jugendschutz im Spannungsfeld von Politik und Rechtsstaatlichkeit

Das heißt jedoch nicht, dass der Staat wegschauen darf. In eben diesem Spannungsverhältnis bewegt sich der Jugendmedienschutz. Von der einen Seite wird ihm nicht selten vorgeworfen, er sei zu lasch; von anderer Seite her wird behauptet, er ginge – insbesondere im europäischen Vergleich – zu weit und schränke die Rechte Erwachsener zu sehr ein. Fest steht indes: In der Sache sollte der Jugendmedienschutz tunlichst nicht politischen oder wissenschaftlichen Meinungsmoden folgen, da sein Wirken unmittelbar verfassungsrechtlich relevant ist. Insbesondere bei der Frage, ob schärfere Rechtsnormen erforderlich sind, ist eine Abwägung verschiedener Rechtsgüter von Verfassungsrang notwendig: Jugendschutzinteressen, das Elternrecht, die Freiheit von Kunst und Kultur sowie die Berufsfreiheit müssen in den Blick genommen werden. Darüber hinaus ist zu klären, ob anvisierte Verbotsnormen geeignet sind, den Jugendmedienschutz wirklich zu stärken.

All dies bedeutet, dass Verschärfungen von Jugendschutzbestimmungen oder Strafrechtsnormen nur dann in Frage kommen, wenn die Annahmen, auf denen sie beruhen, rechtlich und wissenschaftlich nicht anfechtbar sind. Begründet man also eine schärfere Verbotsnorm bei Computerspielen mit einer Zunahme von Gewaltbereitschaft unter Jugendlichen oder damit, dass diese Spiele ursächlich zu Amokläufen führen, muss dies mit wissenschaftlichen Erkenntnissen belegt werden. Diese dürfen dann nicht Einzel- oder Mindermeinungen präsentieren, sondern müssen als allgemein gesichert gelten. Das ist notwendig, da eine etwaige Verbotsnorm im Sinne der Rechtsstaatlichkeit wie jede andere Jugendschutzbestimmung einer gerichtlichen Überprüfung standhalten muss.

Deshalb sind wir gut beraten, bei erkannten oder vermuteten Lücken im System des Jugendschutzes zunächst einmal zu prüfen, ob die Probleme nicht mit untergesetzlichen Mitteln gelöst werden können oder ob ein Vollzugsdefizit vorliegt.

Vollzug des Rechts und Aufklärung verbessern

Dieser Logik folgt das gemeinsame Sofortprogramm des Bundesjugendministeriums und des nordrhein-westfälischen Ministeriums für Generationen, Familie, Frauen und Integration. Das Programm beruht auf vier Säulen.

- Säule 1 sieht Verschärfungen im Jugendschutzrecht dort vor, wo bereits heute ein klar erkennbarer und unbestrittener Handlungsbedarf besteht. Dies betrifft vor allem die Frage der gesetzlichen Indizierung jener extrem gewalthaltigen Spiele und Filme, die noch unterhalb der Strafrechtsrelevanz liegen. Mit der geplanten Veränderung soll verhindert werden, dass solche Medienprodukte für eine gewisse Zeit – nämlich von der Markteinführung bis zum Ende des Indizierungsverfahrens – frei verkauft und beworben werden können.
- Säule 2 sieht Maßnahmen zur Verbesserung des Vollzugs des geltenden Rechts vor. So sollen Testkäufe zugelassen werden, damit schwarze Schafe im Handel tatsächlich überprüft und ihre Verstöße geahndet werden.
- Säule 3 zielt auf eine Qualitätssicherung der Jugendschutzentscheidungen ab. Hierzu gehört vor allem eine transparentere Ausgestaltung der Organisation und der Abläufe bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), einer von der Wirtschaft 1994 eingerichteten Prüfstelle, die die Bundesländer bei der Alterskennzeichnung von Computer- und Videospielen unterstützt.
- Säule 4 hat die Verbesserung der Kommunikation zwischen Anbietern und Nutzern von Computerspielen zum Ziel. Eltern, Kindern und Jugendlichen soll künftig besser vermittelt werden, was sich hinter den Alterskennzeichen für Computerspiele verbirgt. Außerdem sollen die Beratungs- und Informationsmöglichkeiten für Eltern und Pädagogen verbessert werden.

Ob es weiteren Handlungsbedarf gibt, wird die von Bund und Ländern gemeinsam beauftragte Evaluation des Jugendschutzrechtes zeigen. Dabei wird es neben den Regelungen des Jugendschutzgesetzes auch um die Jugendschutzregelungen für das Fernsehen und das Internet gehen. Sie sind im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag festgeschrieben. Nur mit Blick auf beide rechtlichen Systeme kann ein wirksamer Kinder- und Jugendmedienschutz gestaltet werden.

Unterm Strich müssen wir erreichen, dass die Einhaltung der Altersfreigaben selbstverständlich wird. Über Aufklärung müssen wir außerdem darauf hinwirken, dass die Erwachsenen, allen voran die Eltern, nicht wegschauen, sondern mit ihren Kindern über deren Medienkonsum sprechen und gegebenenfalls selbst Einschränkungen durchsetzen. Denn eines ist klar: Der Staat kann ein verantwortungsbewusstes Handeln der Eltern und anderer Bezugspersonen nicht ersetzen.

Zuerst erschienen in politik und kultur Mai – Juni 2007

Fritz Rudolf Körper

Ein Killerspiel macht noch keinen Mörder – Simulierte Gewalt: reale Folgen

Der Amoklauf an einer deutschen Schule in Emsdetten durch einen jugendlichen Täter hat erneut eine Verbotsdiskussion im Hinblick auf so genannte Killerspiele entfacht. Verbote sind Maßnahmen, deren Attraktivität darauf beruht, dass sie schnell und sichtbar eine Grenze setzen und damit zur Beruhigung beitragen. Ausgeblendet wird damit, dass die tieferen und gesellschaftlich verbreiteten Ursachen derartiger Gewaltextzesse bestehen bleiben, dass also ein Verbot allenfalls die Spitze eines Eisberges mehr oder weniger erfolgreich abschleifen kann, während die eigentlichen Probleme fortbestehen.

Computerspiele schaffen virtuelle Scheinwelten. Der Hinweis darauf, dass auch intensiv spielende Jugendliche entgegen manchen Behauptungen sehr wohl zwischen Realität und ihrer Simulation unterscheiden, mag zutreffen. Dennoch sind die Killerspiele ein Problem, das nicht im Hinblick auf ihren virtuellen Charakter verharmlost werden sollte. Spiele prägen die Phantasie und über die Phantasie die realen Reaktions- und Verhaltensmuster, in welcher Abschwächung auch immer. Phantasie geht bekanntlich der Handlung voraus. Killerspiele sind nichts anderes als eine Software, deren immer perfektere Bild- und Tonwelten das Phantasie-Schema variieren, wonach der Spieler der Größte ist, risikolose Gewalt Spaß macht und die Schreie der Opfer den Spaß lediglich erhöhen.

Der Deutsche Bundestag hat bereits nach dem Amoklauf in einer Erfurter Schule 2002 durch eine Verschärfung des Strafrechts reagiert: die Verbreitung eines Computerspiels, das „grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildert, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt“ wurde verboten, desgleichen die Herstellung, Bewerbung oder Verbreitung, die Abgabe an Jugendliche unter 18 Jahren und anderes mehr. Über weitere Präzisierungen dieses bereits jetzt sehr variantenreich und entsprechend verschlungen formulierten Verbots kann man nachdenken, die in diesen Spielen zum Ausdruck kommenden gesellschaftspsychologischen Probleme werden durch weitere Verbote jedoch mit Sicherheit nicht gelöst.

Gewalt ist das Thema der ältesten Sagen, Gewalt ist die Schlüsselszene fast jeden Krimis, der drohende Einbruch der Gewalt schafft die Spannung in unendlich vielen Filmen und Romanen, Gewalt ist auch das Thema in den Dramen unserer Hochkultur. Gewalt ist nicht nur ein Teil der menschlichen Realität, ihre mehr oder weniger künstlerische Darstellung gehört zum Kernbereich unserer Kultur. Die Rezeption dieser Darstellungen dient sowohl der Unterhaltung wie auch der Einsicht in die fatalen Ursachen und Folgen von Gewaltausübung. Die kulturelle Verarbeitung realer Gewalt dient damit auch der Reflexion über bessere Wege der Konfliktlösung. Gewalthaltige Computerspiele bedeuten in dieser Hinsicht jedoch einen kulturellen Bruch. Dieser Bruch betrifft weniger den Spielinhalt als das Rezeptionsverhalten. Durch die aktive Beteiligung des Spielers tritt an die Stelle möglicher Reflexion die unter virtuellem Handlungsdruck und damit unter realem Zeitdruck stehende Identifikation mit der Gewaltausübung.

Kein Killerspiel transformiert einen psychisch gesunden Menschen in einen realen Mörder oder Gewalttäter. Wer tatsächlich Gewalttaten ausübt, mag sich zwar in derartigen Spielen den letzten Kick holen oder sich aus ihrem Zeichenarsenal bedienen, um seinen Verbrechen ein vermeintlich heroisches Dekor zu geben, ursächlich im eigentlichen Sinne sind diese Spiele nicht. Und dennoch findet im Spieler eine Transformation statt. Diese Transformation basiert auf der aktiven Identifikation mit dem „Held“ des Spiels, die weit über das bisher übliche passive Miterleben hinausgeht. Manche Spiele sind so ausge-

legt, dass die Identifikationsfigur lediglich in Teilen (Arme mit Waffen) in das Bild hineinragt, so dass der Spieler die Figur imaginativ durch seinen eigenen Körper vervollständigt. Der Ablauf des virtuellen Geschehens zwingt den Spieler zur schnellen Aktion. Bei Killerspielen bedeutet dies in aller Regel, dass der Spieler sich über die Schmerzens und Entsetzensschreie der Opfer hinwegsetzt, auch den Versuch der Kontaktaufnahme („Bitte nicht!“) ignoriert und die Opfer möglichst umstandslos „platt macht“. Auffällig ist der weitgehende Verzicht auf das konventionelle Racheschema, welches den dargestellten Gewaltakten den Charakter der „gerechten Sache“ zumindest dem Anschein nach verleihen könnte. Die virtuellen Opfer werden zum Teil wahllos beispielsweise aus Straßenpassanten herausgegriffen. Der Gewaltakt wird so zu einem Selbstzweck, der keiner Rechtfertigung bedarf und seine Erfüllung in sich selbst findet. Dies begründet seinen Kultcharakter. Distanzierung von der Gewalt ist innerhalb des Spiels nicht möglich. So wären Antikriegsspiele unter der Bedingung aktiver Identifikation nicht einmal denkbar, da diese Identifikation notwendig Lustgewinn voraussetzt.

Es liegt auf der Hand, dass der ausgiebige „Genuss“ derartiger virtueller Erfahrungen die Phantasie der Menschen und damit diese selbst verändert. Nicht nur das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen verweist auf Befunde der empirischen Forschung über Desensibilisierungsprozesse und die Reduktion der Empathiefähigkeit. Ende letzten Jahres haben Potsdamer Psychologinnen in einer umfassenden Feldstudie festgestellt, dass Nutzer von Gewaltspielen sich in realen Situationen aggressiver verhalten als die Vergleichsgruppe. Nutzer gewalthaltiger Spiele unterstellen nach dieser Studie anderen Menschen vorschnell feindliche Absichten und handeln vorsorglich schon einmal selbst feindselig. Nicht nur die Amokläufe sollten uns beunruhigen, gleichermaßen beunruhigend ist die tägliche Bearbeitung der Psyche von Millionen junger Menschen in der gerade beschriebenen Form.

Was tun? Vor Schnellschüssen verschiedenster Art sollten wir das Ergebnis der von der Bundesregierung initiierten Evaluation der Wirkungen des Jugendschutzgesetzes abwarten. Die Evaluation wird insbesondere das geltende System der Alterskennzeichnung und der Indizierung betreffen. Die Einstufungspraxis der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) ist nicht unumstritten. Voraussichtlich werden wir die Gestaltung eines transparenteren und effizienteren Verfahrens in Aussicht nehmen. Wir werden auch darüber entscheiden, ob das geltende Jugendschutzgesetz, soweit es die Indizierung eines Titels durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften nach einer Altersklassifizierung durch die USK ausschließt, geändert werden muss. Die Indizierung ist eine Maßnahme unterhalb eines Verbots, welche im Hinblick auf die mit ihr verbundenen Werbeverbote und Verkaufseinschränkungen sich als überaus effektiv erwiesen hat. Die geltende Einschränkung dieser Option bedarf der Überprüfung. Schließlich werden wir über die Bedingungen des Verkaufs altersklassifizierter Spiele nachdenken, um die faktische Durchsetzung der Altersklassifizierung zu gewährleisten.

Über der berechtigten Empörung über gewalthaltige Schundangebote sollten wir nicht vergessen, dass die weitaus überwiegende Anzahl der Computerspiele das Ergebnis technologischer und mitunter auch künstlerischer Erfindungskraft sind. Sie ermöglichen „spielend“ den Erwerb einer Medienkompetenz, die zur Bewältigung des modernen Alltags- und Berufslebens zunehmend notwendig ist. Die Attraktivität der Spiele für Jugendliche ist enorm. Mit Verboten und Grenzsetzungen alleine werden wir schädliche Formen der Nutzungen nicht verhindern. Die Anregung von Gabriele Schulz und Olaf Zimmermann in dieser Zeitung, durch Preise und Auszeichnungen das gerade für die Eltern unübersichtliche Angebot positiv zu strukturieren, halte ich daher für sehr hilfreich.

Die eigentliche Frage, die mit den negativen Wirkungen exzessiv gewalthaltiger Computerspiele verbunden ist, betrifft weniger die Spiele als ihre Nutzer: wie ist es möglich, dass junge Menschen in (virtuellen) Akten purer Gewalt ein Identifikationsmuster finden können statt einfach nur abgestoßen zu sein? Gewalt jenseits aller praktischen Ziele ist ein Akt der Erzwingung von Anerkennung. Offenbar

ist es genau diese, die den jungen Menschen aus welchen Gründen auch immer fehlt. Die gezielte Integration einer Kultur der Anerkennung in unser Erziehungssystem könnte nicht nur in diesem Zusammenhang mehr leisten als weitere Verbote.

Zuerst erschienen in politik und kultur Juli – August 2007

Christoph Pries

Förderung von Computerspielen – Eine neue prägende Kraft in Gesellschaft und Wirtschaft

Es gibt viele Definitionen dessen, was unter „Kultur“ zu verstehen sei. Folgt man der Definition von Kultur als „künstlich erzeugter Illusion“ (William Butler Yeats) oder begreift sie allgemeiner als Ausdruck der menschlichen Zivilisation, so fällt es leicht, Computerspiele als mitprägend für unsere Gesellschaft und Kultur zu betrachten. Dies gilt erst recht, da Spiele als eine der ältesten Kulturtraditionen überhaupt die menschliche Zivilisation von Anfang an begleitet haben. Andere Auffassungen dessen, was Kultur ausmacht, schließen Computerspiele wiederum kategorisch aus.

Gleichwohl: Computerspiele besetzen in der Kulturwirtschaft inzwischen eine bedeutende Position. In jedem dritten deutschen Haushalt steht eine Spielkonsole. Die neue Playstation III ging innerhalb von zwei Tagen in Europa 600.000 mal über die Ladentheke. 98 Prozent der 12 bis 19-jährigen haben Zugang zum liebsten „Spielzeug“ der Deutschen, dem PC. Die Branche boomt nicht nur, sie generiert technologisch maßgebliche Impulse für die audiovisuellen Medien im Allgemeinen. Ohne den kontinuierlich wachsenden Hardware-Hunger der Computerspiele fiel die Leistungsfähigkeit heutiger Rechner sicherlich deutlich geringer aus.

Mit einem Umsatz von weit mehr als einer Milliarde Euro läuft die Computerspielbranche dem Kino inzwischen den Rang ab. Bis 2009 wird gar mit einem Umsatz von drei Milliarden Euro gerechnet. Deutschland gehört international mit zu den umsatzstärksten Ländern für Computerspiele. Die Umsätze fließen allerdings maßgeblich im Ausland angesiedelten Unternehmen zu. Deutsche Spieleverlage sind bisher fast ausschließlich auf dem nationalen Markt aktiv, wobei nur circa zehn Prozent der in Deutschland verkauften Titel auch hier entwickelt worden sind.

Die Bedeutung der Computerspiele für die Kulturwirtschaft bezieht sich aber nicht nur auf den reinen „Markt“, sondern auch auf das Wirken in andere Kulturbereiche. So lief bis Mitte März in der New Yorker „Postmasters Gallery“ eine Ausstellung mit 13 großformatigen Porträts. Dabei handelte es sich um Abbilder künstlicher Figuren aus dem Online-Spiel „Second Life“. Nach Angaben der Galerie sollten die ausgewählten Bilder eine Hommage an Andy Warhol sein, der in den sechziger Jahren Porträtserien wie „13 Most Beautiful Boys“ und „13 Most Beautiful Women“ erstellt hatte.

Echtes und virtuelles Leben, Spiel und Alltag vermischen sich immer stärker. Die weitere Entwicklung wird auch den Kulturbereich im zunehmenden Maße beeinflussen.

Die in Deutschland, insbesondere seit der Bluttat von Erfurt im Jahre 2002 und aktuell nach dem Amoklauf in Emsdetten geführte Debatte über Computerspiele fokussiert sich in erster Linie auf gewalthaltige PC-Spiele bzw. auf die Frage eines Verbotes derartiger Spiele. Die Diskussion hinterlässt in der breiten Öffentlichkeit den Eindruck, dass Gewalt in Computerspielen eine dominierende Rolle spielt. Dieser Eindruck ist jedoch falsch, da Computerspiele ohne Jugendfreigabe nur knapp sechs Prozent des Gesamtmarktes ausmachen.

Diejenigen, die als Antwort auf Erfurt und Emsdetten nach einfachen Lösungen suchen und diese in einem Verbot von „Killerspielen“ zu finden glauben, verschließen meines Erachtens die Augen vor den wirklichen Ursachen der Jugendkriminalität: Fehlende Anerkennung der Kinder und Jugendlichen, Vernachlässigung und Benachteiligung, Perspektivlosigkeit, Hilflosigkeit von Eltern und Pädagogen sowie schließlich Fragen der Medienkompetenz sind Faktoren dieser Problematik. Es muss daher über weitere

Maßnahmen diskutiert werden, der Ausgrenzung vorzubeugen, bzw. ausgegrenzte Kinder und Jugendliche besser zu integrieren, damit sie sich nicht als Versager fühlen, der davon träumt, der Gesellschaft zurückzuzahlen, was diese ihm angetan hat.

Der Jugendschutz in Deutschland wird international als vorbildlich angesehen. Neben dem Jugendschutzgesetz und dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag zeigt auf juristischer Seite insbesondere der Paragraph 131 Strafgesetzbuch die Grenzen des Erlaubten auf. Demnach ist sowohl die Verbreitung, als auch das Zugänglichmachen von Gewaltdarstellungen an Personen unter 18 Jahren strafbar.

Ein zweiter Baustein des Jugendschutzes ist das staatlich überwachte System der Alterskennzeichnung. Analog zur freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) ist für den Bereich der Spiele die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) zuständig. Vertreten sind hier unter anderem die Länder, die Kirchen, Verbände der Spielehersteller, Wissenschaftler und Medienpädagogen.

Die dritte Säule stellt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) dar. Diese entscheidet darüber, ob ein Computerspiel indiziert wird und damit Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden darf.

Im Koalitionsvertrag zwischen SPD und Union wurde vereinbart, die Bestimmungen zum Jugendschutz zu evaluieren, um gegebenenfalls politischen Handlungsbedarf aufzuzeigen. Bezüglich des Teilsegments zum Bereich Video- und Computerspiele werden Ergebnisse Mitte des Jahres vorliegen. Ob auf Seiten des Gesetzgebers Handlungsbedarf besteht, wird nach Auswertung der Studie gründlich und sachlich diskutiert.

Exzessive Gewaltdarstellungen, das gilt für Fernseh- und Kinofilme, aber auch für Computerspiele, in die der Spielende aktiv involviert ist, können Einfluss auf die Entwicklung eines jungen Menschen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit nehmen. Dem Verantwortungsbewusstsein der Eltern, Geschwister, Lehrer und der Gesellschaft kommt daher eine herausragende Bedeutung zu. Es ist kein Zeichen von Großmut oder antiautoritärer Erziehung, Kindern den Zugriff auf Spiele bzw. gewalthaltige oder pornografische Filme zu gestatten, die für sie nicht geeignet sind.

Verantwortungsvoller Umgang mit den Medien, das Einschätzen von Risiken, das Reflektieren von Inhalten, mit anderen Worten: Das Aneignen von Medienkompetenz, ist daher eine Aufgabe für alle Generationen. Wenn der unkontrollierte Konsum von Medien – wie immer häufiger zu beobachten – andere familiäre Aktivitäten verdrängt, ist etwas in dieser Familie nicht in Ordnung.

Auf politischer Ebene muss in Kooperation zwischen Bund und Ländern darüber nachgedacht werden, wie Medienkompetenz in die kindliche und schulische Erziehung, in die Sozial- und Jugendarbeit, aber auch in den Prozess des lebenslangen Lernens besser und nachhaltiger integriert werden kann.

Die in Deutschland angesiedelten Schöpfer von Computerspielen haben sich in den letzten Jahren international einen guten Ruf erworben. Kontraproduktiv für die Entwicklung der Branche in Deutschland wirken sich jedoch nicht nur die hierzulande geführten, monokausalen Debatten über „Killerspiele“ aus. Erschwerend kommt hinzu, dass die Branche nicht die Förderung erfährt, die in anderen Ländern wie Frankreich, Kanada und Korea längst üblich ist.

Die Kultur- und Medienpolitiker der SPD-Bundestagsfraktion halten es daher für geboten, die öffentliche Akzeptanz für Computerspiele, unter anderem durch die Förderung der Nutzung von qualitativ hochwertigen sowie kulturell und pädagogisch wertvollen Computerspielen, zu erhöhen.

Wir glauben, dass eine verstärkte Förderung von solchen Computerspielen angesichts der derzeitigen und noch zu erwartenden Entwicklung geeignet ist, die Attraktivität Deutschlands als Wirtschaftsstandort im Bereich Multimedia aber auch im Hinblick auf andere Branchen weiter zu erhöhen.

Wie eine derartige Förderung auszugestalten ist – kulturell, institutionell, technologisch – und welche Kriterien zum Tragen kommen sollen, wird in Kooperation mit den entsprechenden Partnern zu erörtern sein.

Zuerst erschienen in politik und kultur Mai – Juni 2007

Dorothee Bär

Das Land der Verbote – Die überschätzte Macht der Computerspiele

Deutschland ist das Land der Verbote und der Negation. Kaum passiert irgendetwas, denkt man darüber nach, etwas zu verbieten, etwas zu besteuern oder ein Verhalten zu bestrafen: Sind Rentner Unfallverursacher, denkt man darüber nach, Menschen ab einem bestimmten Alter das Autofahren zu untersagen; wird der Klimabericht veröffentlicht, wird über Steuern auf Flugtickets, das Verbot benzinfressender Autos und vieles mehr gesprochen; geschieht ein unfassbares Unglück wie in Emsdetten, wird die Diskussion über ein Verbot von „Killerspielen“ laut.

Wir neigen dazu, uns einen Aspekt aus einem Komplex herauszupicken und zu diesem ein Verbot oder eine Steuererhöhung zu formulieren. Killerspiele sind nicht die alleinige Ursache, die einen 18-Jährigen zum Amokläufer werden lassen. Selbst wenn sich immer wieder die Parallele finden lässt, dass gewaltbereite Jugendliche auch gerne gewaltverherrlichende Spiele und Filme konsumieren, sind diese nicht alleinverantwortlich dafür, dass Gewalt in hohem Maße gezeigt wird.

Die „Macht der Medien“ wird allzu häufig unterschätzt. Sicher sind Video- oder Computerspiele, deren Hauptziel die Abschichtung von Lebewesen ist, keine Freizeitbeschäftigung, die wir gutheißen können und wollen. Dieser Bereich ist zwar nicht der einzige, in dem junge Menschen mit Gewalt, Tod, Aggression und Blutvergießen konfrontiert werden bzw. sich selbst konfrontieren. Aber gerade bei Spielen sind Kinder und Jugendliche nicht passive Zuschauer beim Geschehen, sondern in der Regel diejenigen, die auf bestialische Weise – untermalt von drastischen Lauten – Menschen töten und dies als Spaß ansehen.

Nach dem Jugendschutzgesetz dürfen Computer- und Videospiele nur dann an Kinder und Jugendliche abgegeben werden, wenn sie ein entsprechendes Prüfzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) haben. Die Altersfreigabe – gemäß § 14 Jugendschutzgesetz in fünf Kategorien aufgeteilt – ist auf jeder Spielepackung und in der Regel auch auf jedem Datenträger zu finden. 2006 hat die USK 2607 Spiele geprüft. 45,7 Prozent wurden ohne Altersbeschränkung freigegeben, 12,7 Prozent ab sechs Jahren, 20,1 Prozent ab zwölf Jahren, 15,6 Prozent ab 16 Jahren, 4,0 Prozent wurden nicht für die Jugend freigegeben und 1,8 Prozent erhielten keine Kennzeichnung. Lediglich 5,8 Prozent der geprüften Spiele wurden also nicht für Jugendliche freigegeben. Das bedeutet umgekehrt, dass Vertreter der Länder, der Kirchen, der Verbände der Spielehersteller, Wissenschaftler und Medienpädagogen den überwiegenden Teil von Computer- und Videospiele für Kinder und Jugendliche als unproblematisch ansahen.

In unserem Grundgesetz ist die Kunstfreiheit verankert. Sie schützt Künstler vor dem willkürlichen Eingriff der Politik und garantiert, dass auch kritische Stimmen Raum haben. Computer- und Videospiele sind im 21. Jahrhundert längst ebenso Unterhaltungsmedium wie das Fernsehen. Sie sind Teil unserer Kultur und kein Randgruppenphänomen. Rund 25 Millionen Menschen in Deutschland beschäftigen sich in ihrer Freizeit mit Computerspielen. Rund 18,8 Milliarden Euro werden pro Jahr mit Computer- und Videospiele umgesetzt. Das ist mehr Geld als die Kinoindustrie erwirtschaftet. Im Jahr 2004 wurden in Deutschland 59,78 Millionen Stück Unterhaltungssoftware mit einem Marktwert von 1,3 Milliarden Euro umgesetzt. Dazu kommen noch mehr als drei Milliarden Euro für Spielekonsolen und PC. Deutschland ist damit der zweitstärkste Spielmarkt in Europa. Nur die Briten geben noch mehr Geld für die Unterhaltungssoftware aus. Der homo ludens hat sich weiterentwickelt und sich die Fortschritte der Technologie zueigen gemacht. Spiele sind ein wunderschöner Teil unserer Kultur. Ein generelles Verbot von Computerspielen würde auch die Spiele verbieten, die für Kinder und Jugendliche bestimmt und unbedenklich sind.

Nach dem Amoklauf des 18-jährigen Sebastian B. in seiner ehemaligen Schule im nordrhein-westfälischen Emsdetten sind von Seiten der Politik nicht zum ersten Mal rechtspolitische Forderungen nach einem Verbot von Killerspielen laut geworden. Bereits nach einem ähnlichen Vorfall 2003 war eine nahezu identische rechtspolitische Debatte entbrannt, die eine – allerdings bereits zuvor geplante – Reform des Jugendschutzrechts mit sich brachte. Ungeachtet der Reformen wurde auch im Koalitionsvertrag von 2005 wieder das Thema „Computerspiele“ durch CDU/CSU und SPD aufgegriffen. Es wurde beschlossen „den Schutz von Kindern und Jugendlichen nachhaltig zu verbessern“. Wir haben uns verpflichtet den Jugendmedienschutz zu stärken. Gegenwärtig heißt das, dass wir uns die Frage stellen müssen, ob der geltende gesetzliche Rahmen im Jugendschutz- wie auch im Strafrecht ausreicht, um insbesondere Jugendliche vor dem schädlichen Einfluss übermäßiger Gewaltdarstellungen durch Computerspiele zu schützen. Wir müssen eine Antwort auf die Frage finden, warum das geltende Recht momentan nicht ausgeschöpft wird. Auch wenn bereits ein Straftatbestand der Gewaltverherrlichung im Strafgesetzbuch existiert, bleibt zu prüfen, ob dieser in der geltenden Fassung ausreichend ist. Computerspiele, die auf realitätsnahe Weise in einer fiktiven Welt das Töten von Menschen simulieren und damit Gewalt verherrlichen, sind mit dem Anliegen eines wirksamen Kinder- und Jugendschutzes nicht zu vereinbaren.

Beim Jugendmedienschutz müssen die Kompetenzen deutlicher verteilt werden. Wenn die USK momentan eine Alterskennzeichnung festlegt, wird die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien nicht mehr tätig, da man sich auf die Einstufungen der USK verlässt. Die USK ist zwar etabliert, hat im Gegensatz zur Bundesprüfstelle aber nicht die Möglichkeit, Spiele zu indizieren. Dringend zu indizierende Spiele erhalten von der USK die Alterfreigaben ab 18 Jahren und können so ungehindert auf den Markt wandern und bei Konsumenten unter 18 Jahren ankommen.

Wir müssen Computer- und Videospiele als modernes und fortschrittliches Phänomen unserer Zeit akzeptieren. Abzulehnen sind allerdings die Spiele, die – der bayerischen Bundesratsinitiative folgend – „grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen darstellen und dem Spieler die Gewalttätigkeiten solcher Art ermöglichen“. Wir sind aufgefordert, Kinder und Jugendliche vor den Auswüchsen von Gewalt zu schützen. Dies können wir nicht allein durch ein Verbot von Video- oder Computerspielen. Vielmehr müssen wir Kindern und Jugendlichen Kompetenzen vermitteln, die sie mit den neuen Medien verantwortungsvoll umgehen lassen. Wir müssen ihnen Werte vermitteln, die sie stark machen, auch Lebenskrisen auszuhalten. Wir müssen als Gesellschaft tragfähig sein, um zu erkennen, wenn Kinder einen falschen Weg eingeschlagen haben, und ihnen begleitend auf einem neuen Weg helfen zu können.

Der Unterausschuss Neue Medien des Deutschen Bundestages hat am 26. April Experten zum Thema zu Gast. Im Anschluss wird man sich bemühen müssen, zeitnah einen tragfähigen Konsens in der Verbotsdebatte zu erreichen.

Zuerst erschienen in politik und kultur Mai – Juni 2007

Jörg Tauss

Bedeutendes Kultur- und Wirtschaftsgut – Verantwortungsvoller Umgang mit den Medien

Der schreckliche Amoklauf eines 18jährigen in Emsdetten hat wieder eine kontroverse Debatte um Computerspiele und ihre Wirkung ausgelöst. Quer durch alle Parteien werden wieder einmal gewaltbeinhaltende Computerspiele pauschal als alleinige Ursache für eine solche Tat ausgemacht und es wird landauf und landab ein Verbot von so genannten „Killerspielen“ gefordert. Doch der Zusammenhang ist falsch und die Argumentation bezüglich der Einführung eines Verbotes greift viel zu kurz, blendet die geltende Rechtslage weitgehend aus und übersieht zudem die nicht weniger bedeutsamen Aspekte eines wirksamen Jugendmedienschutzes, nämlich die Frage des verantwortungsvollen Umgangs mit den Medien und die hierfür notwendige Medienkompetenz.

Forderungen nach einem Verbot von so genannten „Killerspielen“ ignorieren dabei seriöse wissenschaftliche Studien, die keinen direkten ursächlichen Zusammenhang von Computerspielen und realen Brutalitäten sehen. Vielmehr sind solche Forderungen – insbesondere aus München – unseriös und populistisch und ein Paradebeispiel für symbolische Politik. Sinnvoller wäre eine Versachlichung der Diskussion. So könnte die Unterstützung und Sicherung von zielgruppengerechten und qualitativ hochwertigen Angeboten bei multimedialen Produkten, insbesondere Computerspielen und die noch notwendige öffentliche Anerkennung des kulturellen Wertes von Computerspielen ein Thema sein.

Die Debatte entspricht nicht der Vielfalt in diesem Bereich. Zu Unrecht werden Computerspiele in der Öffentlichkeit häufig diskreditiert und in ein zu enges und ausschließlich gewalthaltiges Bild gerückt, obwohl der Anteil von Gewaltspielen an den Computerspielen insbesondere in Deutschland vergleichsweise gering ist. Die Eindimensionalität in der Debatte schädigt ungerechtfertigter Weise die gesamte Branche und ignoriert, dass Computerspiele und andere interaktive Unterhaltungsmedien heute weitaus mehr sind und gerade in den letzten Jahren kontinuierlich an Bedeutung gewonnen haben. Technologisch, kulturell und gesellschaftlich sind Computerspiele zu einem wichtigen Einflussfaktor in Deutschland geworden.

In Deutschland lag der Umsatz in der Computer- und Videospielesoftwareindustrie 2005 bei etwa 1,5 Mrd. Euro und übertraf somit deutlich den Umsatz der Filmindustrie in der Kinoerhverwertung. Dies macht die Computerspielindustrie zu einem ernstzunehmenden und zukunftssträchtigen Wirtschaftsfaktor, mit großem Innovations- und Wachstumspotenzial.

Dieses Potential wird in Deutschland gegenwärtig allerdings noch nicht ausreichend ausgeschöpft, so dass die deutsche Computerspielbranche in ihrer Entwicklung noch weit hinter ihren Möglichkeiten liegt und der Markt daher zu einem Großteil von ausländischen Unternehmen dominiert wird. Deutsche Entwicklerstudios haben aber in den letzten Jahren eine hohe Qualität erreicht und sich dadurch international einen guten Ruf erworben. Dennoch spielen deutsche Produkte international weiter eine untergeordnete Rolle. Es ist daher Aufgabe einer verantwortungsvollen Kultur-, Medien- und Wirtschaftspolitik, dem dargestellten Missstand entgegenzutreten und u.a. die öffentliche Akzeptanz für nicht jugendgefährdende Computerspiele zu erhöhen.

In Deutschland bedarf es eines guten wirtschaftlichen und kreativen Klimas, durch das die Attraktivität als Wirtschaftsstandort für den Multimediasektor ebenso wie für andere Branchen weiter steigt. Besonders die Kreativwirtschaft stellt eine zentrale Zukunftsindustrie dar, die gerade in einem ausgeprägten audiovisuellen Sektor Ausdruck findet. Die vermehrte Förderung der Entwicklung und der Nutzung von

qualitativ hochwertigen sowie kulturell und pädagogisch wertvollen Computerspielen muss dabei im Vordergrund stehen. Länder wie Frankreich, Kanada, Korea oder die Skandinavischen Staaten haben den Stellenwert des Computerspielesektors bereits vor Jahren erkannt und Instrumente zur kulturellen oder wirtschaftlichen Förderung erfolgreich initiiert – nicht erfolgreich und zukunftsorientiert ist in diesem Zusammenhang die Janusköpfigkeit einiger Bundesländer, die auf der einen Seite Entwicklerstudios im Rahmen von Kultur- und Wirtschaftsförderprojekten unterstützen, um diese dann aber gleichzeitig politisch – und öffentlichkeitswirksam – zu ächten.

Zu begrüßen ist daher der aktuell diskutierte Ansatz der Bundesregierung, in einem Stiftungsmodell auch die Förderung interaktiver Medien anzustoßen. Neben der Möglichkeit deutsche, aber auch europäischen Entwickler und Hersteller langfristig bei der Entwicklung von qualitativ hochwertigen Computerspielen zu unterstützen, lassen sich so gleichzeitig Maßstäbe für die durch dieses Medium vermittelten Inhalte setzen. Idealerweise wird dabei die gesamte Computerspielbranche – auch finanziell – einbezogen.

Ergänzend halte ich überdies eine Ergänzung des Filmförderungsgesetzes auf den Bereich der Computerspiele für ausgesprochen sinnvoll und dringend erforderlich. Denn ebenso wie der Film sind auch interaktive Medien zu einem bedeutenden Bestandteil des kulturellen Lebens geworden, mit einem eindeutig kulturellen und prägenden Wert für unsere Gesellschaft. Dabei sind Computerspiele schon lange nicht mehr nur allein Bestandteil der Jugendkultur, vielmehr finden sich unabhängig von Alter und Geschlecht immer mehr Spieler und Spielerinnen in allen Bevölkerungsteilen. Gespielt werden dabei hauptsächlich Adventures und Rollenspiele, Gesellschaftsspiele, Sport- und Strategiespiele sowie Onlinerollenspiele.

Trotz dieser Vielfältigkeit werden Computerspiele immer wieder auf so genannte „Killerspiele“ reduziert, in Zusammenhang mit Gewalttaten gebracht und kommen dadurch in den Verdacht, diese auszulösen. Wissenschaftliche Arbeiten und Untersuchungen zu diesem Thema kommen allerdings überwiegend zu dem Schluss, dass Computerspiele nur dann einen Einflussfaktor darstellen können, wenn auch zahlreiche andere Faktoren zur Verstärkung von Gewaltpotentialen beitragen. Um solchen Einflüssen entgegenzuwirken, ist es notwendig, eine komplexe und differenzierte Anzahl von Maßnahmen ins Auge zu fassen, die neben dem Jugendmedienschutz vor allem die Medienkompetenz, aber ebenso Bereiche wie Sozial- und Jugendarbeit oder Bildung und Erziehung umfassen. Deutschland besitzt bereits heute eines der vorbildlichsten, weitreichendsten, konsequentesten und wirkungsvollsten Jugendmedienschutzgesetze weltweit. Das dem Jugendmedienschutzgesetz zu Grunde liegende Konzept der Dreistufigkeit hat sich bewährt. Unsere Jugendmedienschutzgesetze finden daher zu Recht internationale Anerkennung und daher auch innerhalb der europäischen Union zu Recht Nachahmung und Etablierung.

Aber auch das beste System muss laufend auf seine Wirksamkeit kontrolliert werden, um auf Fehlentwicklungen reagieren zu können. Aus diesen Gründen ist das Hans-Bredow-Institut in Hamburg beauftragt worden, das geltende Recht des Jugendmedienschutzes umfassend zu evaluieren. Die Ergebnisse dieser Evaluation sollen im Juni 2007 vorliegen, um dann so eventuelle Änderungen oder Klarstellungen am geltenden Recht vorzunehmen. Die Ergebnisse der Evaluation können Anhaltspunkte ergeben für die Anpassung rechtlicher Regelungen sein. Bereits jetzt ist aber deutlich, dass wir in Deutschland weniger ein Normendefizit, als vielmehr ein Vollzugsdefizit gibt. Dies zeigen uns leider Testkäufe, die belegen, dass der Verkauf von nicht für die Altersstufe freigegebenen Medien an Jugendliche möglich ist.

Bevor daher nach Verboten und neuen gesetzlichen Regelungen gerufen wird, muss an dieser Stelle angesetzt und die Kontrollen effektiver gemacht werden. Parallel dazu ist aber auch eine Sensibilisierung

von Eltern, Geschwistern, Mitschülern und Lehrern für das Thema unabdingbar. Dies alles setzt auch eine ehrliche Diskussion über die Situation in den Schulen aber auch in den Familien voraus. Einzelgänger, wie der von Emsdetten, müssen früher aufgefangen werden.

Zuerst erschienen in politik und kultur Mai – Juni 2007

Hans-Joachim Otto

Deutscher Verbotsaktionismus schadet der kulturellen Vielfalt – Das Beispiel Computerspiele

In Deutschland grassiert ein Verbotsaktionismus: Stand-by-Schalter und herkömmliche Glühbirnen abschaffen, Sonntagsfahrverbote und Tempolimit, Fahrverbote in Innenstädten, Handy-Verbot am Steuer, Rauchverbote in Gaststätten, Alkoholverbot für unter 18jährige und eben auch Verbot von so genannten „Killerspielen“. Die Mehrzahl der deutschen Politiker greift bei vermeintlichen Problemen reflexartig in die Verbotskiste. Die Motivationen dahinter mögen verschieden sein. Die Einen handeln vorsätzlich aus Überzeugung und dem Glauben, genau das Richtige zu tun. Die Anderen, wahrscheinlich die große Mehrheit, handeln eher fahrlässig, aber keineswegs weniger gefährlich. Aufgrund fehlender Sachkenntnis, persönlichem Profilierungs- und Geltungsdrang oder einfach aus einer Trägheit heraus, verpassen diese, sich ernsthaft mit teilweise komplexen Problemen auseinander zu setzen. Die, die so handeln, sind meist Wölfe im Schafsfell. Sie sind nämlich genau das Gegenteil von dem, was sie zu sein vorgeben: Sie sind Nicht-Problemlöser, Nicht-Genau-Hingucker, Nicht-Verantwortlich-Handelnde.

Am Beispiel des geforderten Verbots von Computerspielen mit Gewaltinhalten lassen sich diese unsinnigen und gefährlichen Verbotsreflexe entlarven. Nach der Tat eines offenbar schwer gestörten jungen Erwachsenen in Emsdetten ist die Diskussion um gewalthaltige Computerspiele neu entfacht. So fordern unionsgeführte Bundesländer wie Bayern und Niedersachsen ein komplettes Verbot solcher Spiele, und Familienministerin von der Leyen verkündet in offensichtlicher Überschätzung ihrer Ressortkompetenzen ein Sofortprogramm zum Verbot von „Killerspielen“. Verbote sind beliebt. Sie gaukeln tatkräftiges Vorgehen vor. Ein weiterer Vorteil ist, dass sie kaum etwas kosten. Die Fragen nach den versteckten Kosten und dem Nutzen werden selten gestellt. Der Preis für eine solche Einstellung ist Freiheitsverlust, Gesetzesaktionismus und Degradierung der Politikinhalte auf naive Verbotsreflexe und dadurch wiederum Förderung der allseits beklagten Politikverdrossenheit. Aber diese Politiker scheinen Gefallen an Huxleys Vision einer „Brave New World“ gefunden zu haben. Verbote statt Freiheit sind hier nicht die Ausnahme sondern die Regel.

Und der Nutzen? Beim so genannten Amokläufer von Emsdetten, da sind sich die Experten einig, hat nicht zuletzt das soziale Umfeld des ehemaligen Schülers vollständig versagt. Die Ursachen für solche Taten sind hochkomplex, und gerade deshalb sollten die Fragen hiernach eigentlich im Zentrum unserer Aufmerksamkeit stehen.

Computerspiele allein machen aus einem Jugendlichen keinen Gewalttäter. Weiterhin halten zahlreiche Medienpädagogen dagegen, dass ein solches Verbot gar nichts bewirken würde, sondern sogar kontraproduktiv sei: Verbotene Spiele üben einen besonderen Reiz aus und lassen die entsprechenden Spiele noch interessanter erscheinen. Auch lässt sich ein unmittelbarer Zusammenhang zwischen Gewalt in Computerspielen und Gewalttaten in der Realität nicht nachweisen, so der Tenor des wissenschaftlichen Dienstes des Deutschen Bundestages, der vorliegende Gutachten zum Thema ausgewertet hat.

Und eine weitere Tatsache wird wissentlich übergangen: Der bayerische Antrag im Bundesrat zum Verbot von so genannten virtuellen „Killerspielen“ ignoriert völlig, dass gewaltverherrlichende Computerspiele bereits heute nach § 131 Strafgesetzbuch (Unterstrafstellung der Verherrlichung oder Verharmlosung von Gewalttätigkeiten gegen Menschen) verboten sind und mit einer Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr geahndet werden können. Grausame Gewalt gegen Menschen und menschenähnliche Wesen darf bereits nach geltendem Recht nicht dargestellt werden. Das gilt auch für Computerspiele. Somit existiert an dieser Stelle gar kein gesetzlicher Änderungsbedarf, sondern allenfalls ein Vollzugsdefizit. Dass

trotzdem nach neuen Gesetzen gerufen wird, spricht für den populistischen Charakter der ständigen Verbotsforderungen.

Im Übrigen existiert in Deutschland schon jetzt ein sehr strenges und weltweit anerkanntes Jugendschutzregime. Das Prinzip der Co-Regulierung und die Überprüfung von Computerspielen durch die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle), die das Fachwissen und die Erfahrungen von Staat, Wissenschaft, Pädagogik und Industrie an einen Tisch bringt, haben sich bewährt. Das bestätigte auch die Bundesregierung in einer Antwort auf eine Kleine Anfrage der FDP-Bundestagsfraktion (Bundestags-Drucksache 16/2361).

Das Fatale an dem Verbotsaktionismus ist, dass er die Beschäftigung mit den eigentlichen Ursachen der Probleme und möglicher Lösungen auf die hintersten Plätze verdrängt und sich sogar schädigend auf Wirtschaft, Gesellschaft und Kultur auswirkt, während Verbote auf der politischen Haupttribüne die größte Aufmerksamkeit genießen. Statt erneut die unnötige Gesetzeskeule rauszuholen, ist eine differenziertere Auseinandersetzung nötig. Dazu gehört auch immer wieder der Hinweis auf Medienkompetenz. Die Stärkung der Medienkompetenz von Jugendlichen und Eltern muss an erster Stelle stehen. Diese muss besonders im Elternhaus verankert werden und in Kindergärten und Schulen weiter geprägt und gefördert werden. Hier muss Familienministerin von der Leyen ansetzen, z.B. durch Aufklärungsarbeit für Eltern oder durch den Versuch, bei den Ländern für eine Verbesserung der Medienerziehung in den Schulen zu werben.

Natürlich muss auch von staatlicher Seite der Zugang zu Medien mit jugendgefährdenden Inhalten weiterhin reglementiert werden. Auf der Basis der schon bestehenden Gesetzgebung und Praxis von Co-Regulierung und Selbstkontrolle werden Computerspiele begutachtet und mit einer deutlich erkennbaren Altersfreigabe versehen. So können Eltern auch besser einschätzen, ob ein Computerspiel für das eigene Kind geeignet ist. Der Zugang zu und der Umgang mit Computerspielen gleich welcher Art obliegt letztlich der Verantwortung der Erziehenden.

Wie angesprochen reichen staatliche Maßnahmen nicht aus. Der Appell an die Eltern muss deshalb lauten: „Beschäftigt Euch mit dem, was Eure Kinder machen“. Die Eltern müssen genau hinschauen, was ihre Kinder auf ihren Computern und Spielekonsolen spielen, was sie sich im Fernsehen und im Internet anschauen und was sie dort spielen, runterladen oder bestellen. Das ist nicht nur ein Recht der Eltern, sondern auch deren Pflicht.

Computer- und Onlinespiele jeglicher Art, von Strategie- über Gesellschafts- bis hin zu den angeprangerten Ego-Shooter-Spielen, sind längst ein wichtiger Bestandteil der (Jugend-)Kultur. Wer fordert, dass diese Kultur verboten gehört, hat sich offenkundig schon lange nicht mehr mit Jugendlichen unterhalten und entlarvt sich selbst als unwissend bezüglich der Lebenswelt der jüngeren Bevölkerungsgruppen und als ignorant gegenüber kulturellen Ausdrucksformen anderer Generationen. Nicht ohne Grund sind zum Beispiel alle Gutachter der USK hauptamtlich in der Jugendarbeit beschäftigt. Die Bedeutung von Video- und Computerspielen zeigt sich auch an den in Deutschland kontinuierlich gestiegenen Verkaufszahlen. Wurden 2002 noch 29,9 Mio. verkaufte Stückzahlen gezählt, so liegt diese Zahl für das Jahr 2006 schon bei 44,7 Mio. Insgesamt konnte der Bundesverband Interaktiver Unterhaltungssoftware e.V. für 2006 bei Computer- und Videospiele einen Umsatz von 1,126 Milliarden Euro verzeichnen. Dies entspricht einem Zuwachs von 7,4 Prozent gegenüber 2005. Die populistischen Rufe nach noch mehr Verboten und Verschärfungen verschließen also die Augen vor der gesellschaftlichen und kulturellen Realität und bevormunden die Bürger statt sie zu schützen.

Der Staat verbietet und interveniert ständig und in zunehmendem Maße. Das bedeutet im Ergebnis, dass dem Bürger keine Eigenverantwortung mehr zugetraut wird. Der Staat verhält sich so, als ob

der Bürger behütet und betreut werden müsse. Ist das die Freiheit, die wir uns wünschen und die unser Land braucht? Wohl kaum. Stattdessen brauchen wir Eigenverantwortung, Selbstbestimmtheit und Selbstständigkeit. Und vor allen Dingen brauchen wir Vorbilder statt Vorschriften und Aufklärung statt Verboten. Kultur lebt von Freiheit und nicht von Verboten. Freie und selbstständige, gebildete und aufgeklärte Menschen wiederum sind die Voraussetzung von kultureller Vielfalt und Identität.

Zuerst erschienen in politik und kultur Mai – Juni 2007

Lothar Bisky

Im Fokus von Kulturkritik und Marktinteresse – Computerspiele als massenmediales Produkt der Populär- und Alltagskultur

Im Fokus der gegenwärtigen Kulturkritik stehen Computerspiele – speziell so genannte „Killerspiele“, deren Verbot vom bayerischen Innenminister Beckstein vehement eingefordert wird. Er erblickt in ihnen eine maßgebliche Ursache für Amok und Gewalt an Schulen. Dabei verkennt er, dass es sich hier längst um eine massenmediale Erscheinung der Populär- und Alltagskultur handelt. Allein die Spiele-Community des von ihm besonders inkriminierten Spiels *Counter Strike* wird in Deutschland auf 500.000 Spieler und Spielerinnen (Stand: 2003) geschätzt. Die allermeisten von ihnen – zumeist männliche Jugendliche – sind ihrem Selbstbildnis nach keine Militaristen, sondern Teilnehmer eines vernetzten Geschicklichkeits- und Taktikspiels. Unter ihnen gibt es sogar ein gewisses, wenngleich wohl kleines, *gegenkulturelles* Potential. Das lässt sich anhand von per Tastendruck erstellten und für alle Nutzerinnen und Nutzer sichtbaren Spraylogos auf Böden und Wänden virtueller Kampfgebiete erkennen. Hier gibt es auch Spraylogos gegen Bushs „War on Terrorism“.

Der in der Verbotsdebatte oft behauptete wissenschaftliche Nachweis eines Konnexes von virtuellem Spiel und realer Gewalt ist ein Mythos. Ein näherer Blick auf den wissenschaftlichen Diskurs zeigt, dass dieser vorwiegend von den sich als *positive* Wissenschaften verstehenden Disziplinen geführt wird. Auffällig ist ein Zurückbleiben von kulturwissenschaftlichen Erklärungsansätzen. Von Experten wird klinischen und empirischen Befunden entgegengehalten, dass zwar der Nachweis von Veränderungen individueller Erregungsniveaus sowie affektiver und kognitiver Prozesse plausibel sei, nicht aber deren damit in Zusammenhang gebrachte Eindeutigkeit in der Interpretation. Umstritten ist insbesondere das Ursache-Wirkungsverhältnis des in korrelativen Studien gefundenen Zusammenhangs zwischen Nutzungsart und -dauer von gewalthaltigen Computerspielen und einer gesteigerten Gewaltbereitschaft von untersuchten Spielern. Wahrscheinlicher als eine ursächliche Wirkung scheint demnach das Vorliegen einer Verstärkung von Prädispositionen zu sein. Von der seriösen *positiven* Forschung übrigens wird dieser Befund geteilt.

In der Debatte ist jüngst auch das System der Alterskennzeichnungen durch die „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK) in die Kritik geraten. Ihr wurden mangelnde Transparenz und methodische Mängel in den Begutachtungsverfahren unterstellt. Die Alterseinstufungen – so der Vorwurf – würden das Ausmaß der gespielten Gewalt teilweise unzulänglich erfassen, da die USK-Gutachter die Spiele nicht selbst durchgespielt, sondern ihnen dies von bezahlten Spieletestern abgenommen werde. Ein Blick auf die besonders inkriminierten Spiele zeigt jedoch, dass diese von der USK immer schon indiziert oder allenfalls ab 16 freigegeben wurden. Unterhalb der Indizierungsschwelle bleiben vor allem speziell entschärfte deutsche Versionen, die auf Splattereffekte verzichten und von den meisten Publishern aktueller Kampfspiele angeboten werden.

Eine Herabsetzung der Indizierungsschwelle erscheint, ebenso wie verschärfte Kontrollen auf Einhaltung und Durchsetzung dieser Kennzeichen im Handel, schon deshalb als problematisch, da solche Spiele natürlich nicht immer an der Ladentheke erworben, sondern oft unter der Hand und in Peer-to-Peer-Tauschbörsen weitergegeben werden oder gar wie im Falle von America's Army – ein von der US-Army produziertes und kostenlos verbreitetes „Killerspiel“ – im Netz zum freien Download bereitstehen. Von den Verfechtern eines Verbots solcher Spiele wird daher in Konsequenz auch die Ausweitung der Überwachung des Netzes mittels verdachtunabhängiger Kontrollen durch die „Cyber-Police“ (Beckstein) und das Eindringen von Polizei- und Nachrichtendiensten in Online-PC's gefordert.

Die LINKE lehnt eine prohibitive Politik im Umgang mit gewalthaltigen Computerspielen ab. Ein solcher Weg beraubt sich der Möglichkeit, Einfluss auf Jugendliche und ihre Spielwelten nehmen zu können. Auch verschließt er die Augen vor einer sehr viel schwierigeren sozialen Realität. Ursächlich für Gewalt und Amok ist nicht der Konsum von gewalthaltigen Computerspielen, sondern ein komplexes Bedingungsgefüge bestehend aus sozialen, psychologischen und familiären Komponenten. Neben den Aspekten soziale Isolation, Leistungsdruck, Schulversagen, Zukunftsangst, psychosoziale Kränkung oder Entwurzelung sind für ein angemessenes Verständnis von Wirkzusammenhängen auch die Mechanismen von kompensierender Gewalt und – last not least – der Zugang zu realen Waffen näher zu betrachten.

Das heißt keineswegs, dass es einer Stärkung des präventiven Jugendschutzes nicht bedürfte. Von entscheidender Bedeutung für eine zukunftsorientierte Kinder- und Jugendmedienarbeit ist die Vermittlung von Medienkompetenz. Kinder und Jugendliche müssen lernen, mit virtuellen Welten umzugehen und Risiken abzuschätzen. Die Bildung eines kritischen Verstandes und die Fähigkeit, Realität und Vision zu unterscheiden, ist unabdingbare Voraussetzung für eine moderne Medienpädagogik. Die natürlichen Orte dazu sind Kindergärten, Horte und Schulen. Die Vermittlung von Medienkompetenz gehört somit auch in die Ausbildungsinhalte von Erziehern, Lehrern und Sozialpädagogen. Sie bildet eine Schlüsselkompetenz für die Herausforderungen des digitalen Medienzeitalters.

Die LINKE ist sich bewusst, dass dies in der medienpädagogischen Diskussion weitgehend unstrittig ist. Sie fordert von der alleinigen Konstatierung des Sachverhalts überzugehen zu einer nachhaltigen öffentlichen Finanzierung solcher Aufgaben. Dazu muss die Spar- und Privatisierungspolitik im Bildungswesen aufgegeben und in einem erheblichen Maße zusätzliche öffentliche Gelder bereitgestellt werden.

Damit ist ein zweiter Aspekt anzusprechen: Als Produzenten und Produzentinnen von Populärkultur bilden die Unternehmen der Computer- und Videospielebranche heute einen wichtigen Wirtschaftsfaktor und Beschäftigungsfaktor. In Deutschland betrug ihr Umsatz im Jahr 2006 etwa 1,2 Mrd. Euro. Nach Angaben des BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware) war die digitale Spielebranche im genannten Jahr das am stärksten wachsende Segment der Medienwirtschaft. Sie gehört zu den so genannten *Creative Industries*, die von neoliberalen Vordenkern als *die* künftigen Wachstumspole wissensbasierter Ökonomien angesehen werden. Zugleich gilt die deutsche Spieleindustrie gegenüber Ländern wie Japan und den USA, aber auch Frankreich oder Kanada als wirtschaftlich und technologisch rückständig. Das weckt Begehrlichkeiten bei einheimischen Unternehmern und Standortpolitikern.

Medienförderungsmodelle nach dem Muster der gegenwärtig praktizierten Filmförderung lehnt die LINKE ab. Deren Beispiel zeigt, dass eine Förderung nach künstlerischen Kriterien heute kaum noch stattfindet. Dass sie zudem immer mehr den bereits Erfolgreichen zugute kommt und die Rückführung öffentlicher Förderungsgelder bei marktgängigen Filmen durch ein ausgeklügeltes System von Verleihgarantien und Rückführungsquoten oft ausgeschlossen ist. Förderungswürdig jedoch erscheint uns die Einrichtung von Studiengängen für Game Design und Spieleentwicklung an öffentlichen Hochschulen. Bislang sind solche in Deutschland nur an wenigen privaten Studieneinrichtungen zu finden.

Neben der Frage guter Ausbildungsangebote geht es uns auch um die Sicherstellung von Arbeitnehmerinteressen von den in den *Creative Industries* abhängig und oft prekär Beschäftigten. Die vielfach geforderte Flexibilität und Dienstleistungsmentalität ist hier längst Realität. Arbeitszeiten bis zu 14 Stunden täglich und mehr sind dort selbst für untere Einkommensgruppen keine Seltenheit. Hier gilt es mittelfristig die Mindeststandards des Arbeitszeitgesetzes und des Arbeitsschutzes zu etablieren sowie kurzfristig zumindest Freizeit- oder Gehaltskompensationen für geleistete Überstunden durchzusetzen.

Aus dem skizzierten Bedingungsgefüge ergeben sich aus Sicht der LINKEN zwei Schlussfolgerungen: Erstens Gelassenheit gegenüber theoretischen Positionen der Kulturkritik, verbunden mit entschiedener Zurückweisung konkret politischer Verbotsbestrebungen. Zweitens Förderung des öffentlichen Bildungs- und Hochschulauftrags zur potentiellen Teilhabe aller an den Entwicklungen digitaler Technologien, verbunden mit einem ausdrücklichen Eintreten für Arbeitnehmerinteressen von allen in der Kultur- und Medienbranche abhängig Tätigen.

Zuerst erschienen in politik und kultur Mai – Juni 2007

Grietje Bettin

Massenmedium Computerspiele – Computerspiele sind Kultur- und Wirtschaftsgut

Für viele sind Computerspiele noch immer ein beängstigendes Mysterium. Das Klischee: Hier wird mit virtuellen Waffen geballert und gemetzelt, was das Zeug hält. Ein Leben zählt nur, wenn es das eigene, virtuelle ist. Dabei machen die so genannten Ego-Shooter nur etwa acht Prozent aller Computerspiele aus. In den Top Ten der meistverkauften Computer- und Konsolenspiele im Jahr 2006 findet sich nicht ein einziger Shooter. Es ist Zeit umzudenken und Computerspiele endlich realistisch zu betrachten: Sie sind Bestandteil unserer heutigen Kultur und wichtiger Wirtschaftsfaktor, sie bestimmen das Alltagsleben von Jung und Alt mit.

Neues Alltagsmedium und Innovationsmotor

Virtuelles Spielen ist nicht mehr nur Hobby einiger weniger, sondern neues Massenmedium und Massenphänomen. Das Durchschnittsalter der Computerspieler – und Computerspielerinnen(!) – nimmt stetig zu und liegt derzeit bei etwa 30 Jahren. Die Gruppe der Intensivspieler ist dabei am kleinsten, deutlich höher liegt die Zahl der Freizeit- und Gelegenheitsspieler. Dass inzwischen viele Ältere mit mittlerem und hohem Einkommen Computerspiele spielen, ist keine Seltenheit mehr. Dies widerspricht dem gängigen Klischee und ist Beweis für die fortschreitende Verbreitung und Alltäglichkeit des Mediums.

Computerspiele sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen und gehören heute genauso zu unserer Alltagskultur wie Kino und Fernsehen. Sie sind Ergebnis künstlerischer Tätigkeit und weisen eine eigene Ästhetik, Farben, Musik und Inhalte auf.

Noch klarer wird die Bedeutung von Computerspielen beim Blick auf die Verkaufszahlen: Der Umsatz liegt weit über dem der Kinobranche und generiert jährliche Wachstumsraten, von denen andere Branchen nur träumen können. Allein im letzten Jahr stieg der Umsatz in Deutschland um sieben Prozent und lag bei 1,1 Milliarden Euro. Insgesamt wurden im Jahr 2006 sage und schreibe fast 45 Millionen Computer- und Konsolenspiele in Deutschland verkauft. Auch wenn es überrascht: Unter den meistverkauften zehn Spielen fand sich kein Shooter, stattdessen gleich drei verschiedene Versionen des Strategiespiels „Die Sims“ (Verkaufszahlen GfK/BIU).

Unbestreitbar ist, dass die Computerspielindustrie Innovationsmotor der Computerbranche ist. Die Leistungsfähigkeit von Computern läge heute nicht dort, wo sie ist, würden die grafisch immer anspruchsvoller werdenden Spiele sie nicht vorantreiben. Hier setzt die Computerspielbranche eindeutig Maßstäbe. Hinzu kommt, dass hier auch zahlreiche Arbeitsplätze geschaffen worden sind – und in Zukunft noch mehr geschaffen werden. Für viele junge Menschen liegt die berufliche Zukunft in der Computerspielindustrie und verwandten Branchen.

Computerspiele = „Killerspiele“?

Der enorme Erfolg von Computerspielen will so ganz und gar nicht zu deren schlechten Ruf passen. Computerspiele machen – so heißt es immer wieder – dumm, dick und aggressiv. Wer ständig nur vor PC oder Konsole hänge, könne ja nichts anderes werden als ein vereinsamter Gewalttäter. Dieser einfache Kausalzusammenhang gilt so nicht. Denn die Wahrscheinlichkeit, dass ein jugendlicher (männlicher) Gewalttäter auch Computerspiele gespielt hat, ist extrem hoch – und damit nicht aussagekräftig. Immerhin spielen heute fast alle Jungen (87%) und mehr als die Hälfte der Mädchen (57%) mehr oder

minder regelmäßig Computer (JIM-Studie 2006).

Leider prägen die verhältnismäßig wenigen Shooter, die so genannten „Killerspiele“, die Debatten. Der Spielmarkt aber bietet deutlich mehr. Vom klassischen „Tetris“ bis zum neuen „Second Life“ ist alles vertreten und wird jeder Geschmack bedient: Denken, Lernen, Strategie, Simulation, Action, Abenteuer oder Online-Rollenspiele.

Natürlich gibt es Computerspiele, die extrem gewaltverherrlichend und menschenverachtend sind und die man niemandem zumuten möchte. Hier setzt ein Teil der Branche allzu oft auf „Blood sells“ (analog zum bekannten „Sex sells“), weil damit ein gewisser Umsatz garantiert wird. 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.

Jugendschutz vs. Freiheit

Gewalt hat in den Köpfen von Kindern und Jugendlichen nichts zu suchen. Doch vor jugendgefährdenden Inhalten schützen keine pauschalen Verbote, wie sie immer wieder gefordert werden. Das hat die grüne Bundestagsfraktion schon Anfang 2006 in einem Beschluss deutlich gemacht. Denn was man von Kindern fernhalten möchte und sollte, kann man nicht per se Erwachsenen verbieten. Hier muss ein Ausgleich gefunden werden zwischen gerechtfertigten Jugendschutzinteressen auf der einen und der Freiheit des mündigen Bürgers auf der anderen Seite.

Klar ist, dass bestimmte Inhalte in Kinderhänden – und vor Kinderaugen – nichts zu suchen haben. Hier gibt es anspruchsvolle Jugendschutzbestimmungen in Deutschland, die wir in der rot-grünen Regierung an die heutigen Gegebenheiten angepasst haben und die europaweit als die strengsten gelten. Die Arbeit der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK), die jedes Spiel, das frei auf dem Markt verfügbar sein soll, entsprechend seiner Alterseignung einstuft, hat sich im Großen und Ganzen bewährt. Computerspiele sind kein rechtsfreier Raum. Die Freiheit des Einzelnen endet dort, wo gegen bestehendes Recht und unsere Verfassungsgrundsätze verstoßen wird. Aus diesem Grund sind extrem gewaltverherrlichende, rassistische oder andere verfassungswidrige Inhalte in Computerspielen schon heute über § 131 des Strafgesetzbuches verboten.

Eine Verschärfung der ohnehin schon strengen Gesetze wird keinen besseren Jugendschutz bieten. Entscheidend ist, die bestehenden Regelungen konsequent umzusetzen. Eine besondere Herausforderung bleibt hierbei das Internet. Hier sind Verbote so gut wie wirkungslos. Was in Deutschland nicht zugelassen ist, kann an anderer Stelle problemlos aus dem Netz geladen werden.

Spiel und Sucht

Zugleich ist das Internet aber auch Grundlage und Katalysator ganz neuer Spiel-Arten. In Online-Welten wie „Second Life“ ist es möglich, sich eine eigene virtuelle Identität zu schaffen und ein virtuelles Universum zu erforschen. Diese neuen „Welten“ sind unendlich – und bergen damit eine besondere Gefahr: die Sucht.

Schon „gewöhnliche“ Computerspiele beanspruchten Stunden und Tage, um ein neues Level und damit irgendwann das Ende des Spiels zu erreichen. Bei Online-Rollenspielen gibt es kein Ende. Hier kann man ein virtuelles Leben führen, das so lange existiert wie man selbst. Und man kann ein Leben führen, das all das ausgleicht, was im realen Leben nicht existiert. Es ist nahe liegend, dass diese – durchaus spannenden – Möglichkeiten neue Probleme wie zum Beispiel Abhängigkeit mit sich bringen können.

Das heißt aber nicht, dass Computerspiele per se schädlich sind. Auch hier gilt das alte Motto des Maßhaltens. Denn auch wer stundenlang vor dem Fernseher sitzt oder exzessiv Alkohol trinkt, schadet seiner Gesundheit.

Computerspiele fördern

Computerspiele sollten vielmehr als das anerkannt werden, was sie sind: modernes Freizeitangebot, Teil unserer Kultur und Innovationsmotor der Wirtschaft. Aus diesem Grund halten wir auch die öffentliche Förderung von Computerspielen für sinnvoll, wie wir es im Bereich Film kennen. Nur so werden wir diesem Massenmedium gerecht – und fördern gleichzeitig die Herstellung qualitativvoller Computerspiele.

Zuerst erschienen in politik und kultur Mai – Juni 2007

Jürgen Kleindienst interviewt Olaf Zimmermann

Es gibt ein Recht auf Schund – Zur Computerspieldebatte

Jürgen Kleindienst: *Killerspiele, sollen Sie kürzlich gesagt haben, würden unter die Kunstfreiheit fallen. Ist das Ihr Ernst?*

Olaf Zimmermann: Es ging nicht um Killerspiele. Ich habe gesagt, dass Computerspiele ebenso wie der Film selbstverständlich ein Teil der Kultur sind, was bedeutet, dass wir die Freiheiten, die wir der Kunst geben, auch dem Bereich der Computerspiele zugestehen. Das bedeutet umgekehrt nicht, dass jugendgefährdende Spiele nun frei verfügbar sein sollten. Ich bin fest davon überzeugt: Erwachsene dürfen sich selbstverständlich auch mit Schund beschäftigen, wenn sie das gerne wollen. Und das darf niemand verhindern, so lange es nicht Strafgesetze tangiert.

Kleindienst: *Will das jemand verhindern?*

Zimmermann: Natürlich. Nehmen Sie den bayerischen Innenminister Günther Beckstein, der Computerspiele nicht nur für Kinder und Jugendliche verbieten möchte. Er hat gefordert, die Altersgrenze auf mindestens 25 Jahre anzuheben.

Kleindienst: *Was spricht denn dagegen?*

Zimmermann: Ab 18 darf man wählen. Junge Leute ziehen für uns, wenn sie sich nicht verweigert haben, in einen Kriegseinsatz nach Afghanistan. Aber ein jugendgefährdendes Computerspiel soll man als Erwachsener nicht spielen dürfen. Das ist grotesk. Die Probleme, die es in dieser Gesellschaft mit Gewalt gibt, werden wir nicht mit dem Komplett-Verbot von Killerspielen lösen.

Kleindienst: *Wie groß ist denn der Anteil dieser so heftig diskutierten Spiele?*

Zimmermann: Wir reden hier von maximal sechs Prozent. Andersherum: 94 Prozent der Spiele, die in Deutschland auf den Markt kommen, sind keine Killerspiele. Diese Gleichsetzung von Killer- und Computerspielen halte ich für unverantwortlich.

Kleindienst: *Hat die Entdeckung der Kunstfreiheit nicht letztlich damit zu tun, dass es um einen gigantischen Markt geht. Betreiben Sie nicht einfach Lobbyismus?*

Zimmermann: Ja, es ist ein Milliardenmarkt. Aber die betroffenen Unternehmen sind nicht Mitglied des Deutschen Kulturrates. Deswegen kann hier nicht von Lobbyismus die Rede sein. Einer der ersten Punkte in der Satzung des Kulturrats ist das Eintreten für Meinungs- und Kunstfreiheit. Das ist manchmal unangenehm, man muss einiges einstecken.

Kleindienst: *Wie wirken Computerspiele Ihrer Meinung nach?*

Zimmermann: Zu behaupten, dass jeder, der am Computer spielt, schlecht in der Schule und besonders gewalttätig sei, ist dummes Zeug. Es gibt nicht eine Untersuchung, die dies beweisen würde. Das ist eine Neurose von älteren Leuten, die Probleme haben, sich mit diesen neuen Themen anzufreunden, die nicht wissen, worüber sie reden und deshalb zu falschen Schlüssen kommen. Das bedeutet nicht, dass ich begeistert von dem wäre, was es auf dem Computerspielermarkt gibt.

Kleindienst: *Wie könnte das besser werden?*

Zimmermann: Indem wir uns hier so verhalten, wie wir das in anderen Kulturbereichen auch tun, nämlich Qualität fördern. Wenn wir andere Spiele wollen, brauchen wir ein Förderprogramm für Computerspiele. Das würde die wohllosierten Entrüstungen so mancher Politiker erden. Die Idee, alle Computer abzuschließen, ist dumm und weltfremd.

Kleindienst: *Spiele, die das virtuelle Abschlachten von Feinden zum Ziel haben, als „Kultur“ zu bezeichnen, setzt einen sehr weiten Begriff von ihr voraus...*

Zimmermann: Das Abschlachten als Form künstlerischen Ausdrucks ist nichts Neues. Schauen Sie sich Shakespeares „Titus Andronicus“ an. Das sind unsere kulturellen Wurzeln. Auch die Bibel enthält in diesem Sinne jugendgefährdende Passagen.

Kleindienst: *Wollen Sie wirklich die Sprache Shakespeares und das Geräusch von zerplatzenden Leibern in einem Atemzug nennen?*

Zimmermann: Nein, das will ich nicht. Ich will nur sagen, dass Gewalt nicht automatisch kulturlos ist. Wir sind uns doch einig, dass die meisten Computerspiele Schund sind. Aber viele Filme, die ich in meinem Leben sah, viele Bücher, die ich lesen musste, waren das auch. Die Frage ist für mich, ob es Schund geben darf. Ich sage: Ja, es gibt ein Recht auf Schund. Man sollte nicht glauben, die Kultur sei ein gewaltfreier Raum. Schauen Sie sich doch mal das beliebteste Spiel im Netz an: „World of Warcraft“. Die Figuren sind der griechischen Mythologie entlehnt. Das ist alles nicht vom Himmel gefallen, sondern unserem kulturellen Schatz entnommen und – natürlich – banalisiert.

Kleindienst: *Geht es nicht in Wirklichkeit darum, Mittel im Bereich der Kulturförderung umzulenken, aus Kernbereichen wie Theater und Oper weg – hin zu Computerspielen zum Beispiel?*

Zimmermann: Wir haben im Kulturbereich in der Tat einen Markt, der schneller wächst als alle anderen. Hier arbeiten 850 000 bis 900 000 Menschen. Das sind weit mehr als in der gehätschelten Automobilindustrie. Alleine die phonographische Wirtschaft in Deutschland hat einen Umsatz von mehr als 1,5 Milliarden Euro pro Jahr. PC- und Videospiele liegen noch leicht dahinter, setzen allerdings zum Überholen an. Gerade weil das einer der Kreativmärkte der Zukunft ist, können wir ihn nicht unbeachtet lassen.

Kleindienst: *Ist das Kulturstaatsministerium da am Puls der Zeit?*

Zimmermann: Mitnichten. Im Bereich Film ist die Liebe des Kulturstaatsministers an nackten Zahlen ablesbar. Ein Programm zur Förderung von Computerspielen gibt es bislang nicht. Ich hoffe aber, dass er das noch auflegen wird. Die Kultur sollte sich nicht in die Schmollecke stellen, sondern Inhalte im Blick haben und die Qualität verbessern.

Kleindienst: *Und wo soll das Geld dafür herkommen?*

Zimmermann: Natürlich brauchen wir ein verändertes System. Seit Mitte der 80er Jahre haben sich im Westen Deutschlands keine wirklich neuen Kulturförderstrukturen mehr etabliert. Wir kommen da nicht raus, können nicht auf der einen Seite bejammern, was da so Schreckliches mit der Jugend passiert und gleichzeitig sagen: Für das, wofür Ihr Euch interessiert, haben wir kein Geld mehr, weil das in unsere Museen, Theater und Opernhäuser fließt. Dieser Debatte werden wir uns stellen müssen.

Kleindienst: *Sie plädieren also für die radikale Umstellung der Kulturförderung in Deutschland?*

Zimmermann: Genau. Das bedeutet nicht, dass ich die Theater und Opernhäuser schließen will, aber es muss auch Geld übrig sein für Dinge wie Computerspiele.

Das Interview führte Jürgen Kleindienst.

© Archiv – Leipziger Volkszeitung Nachdruck eines am 29.03.2007 in der Leipziger Volkszeitung veröffentlichten Interviews.

Das Interview wurde in politik und kultur Mai – Juni 2007 nachgedruckt.

Michael Bhatt

Interactive Story Telling – Anforderungen an die narrative Konzeption und dramaturgische Mechanismen einer jungen Medienform

Das Bild der Computerspiele in den Medien ist zu simpel und ebenso irreführend wie die Frage, ob Computerspiele ein Kulturgut sind: Computerspiele sind wie Film, Literatur, Theater, Hörspiel und auch Fernsehen eine eigenständige Medienform, mit der sich prinzipiell jeder Inhalt in jedem Format umsetzen lässt. „Neu“ ist das interaktive Element, welches hier für den Bereich der narrativen Computerspiele näher zu betrachten gilt.

Der Begriff des „Computerspiels“ lenkt den Blick zu sehr auf das „Spiel“ ab; betrachten wir den Begriff im Folgenden eher als Container für die eigenständige Medienform (denn wenn dies der Fall ist, dann könnte man damit auch die Leiden der Anne Frank interaktiv vermitteln – und eine interaktive Erfahrung des Holocaust hat wohl kaum etwas „Spielerisches“ an sich). Bei dieser Betrachtungsweise offenbart sich, die Interaktion mit einem vordefinierten, virtuellen Raum im Vordergrund steht, der durch strukturelle und narrative Mechanismen eingegrenzt wird. Diese Interaktionsmechanismen werden in narrativen Games verwendet, um Geschichten in interaktiver Form zu erzählen.

Wir Menschen erzählen seit Jahrtausenden Geschichten. Wir vermitteln mit jeder Geschichte ethische, ideologische, moralische, historische oder auch soziale Konzepte, wir vermitteln Werte, geben Wissen weiter und wir wollen auch unterhalten, um Körper und Geist zu regenerieren. Die Wahl der Erzählperspektive ist eine dramaturgische Notwendigkeit und liegt immer beim Erzähler oder hier beim Game Designer, dem Autor und Regisseur. Die Erzählperspektive entscheidet darüber, wie eine Geschichte vom Rezipienten wahrgenommen wird; und dies bedeutet auch, dass die Verantwortung für die inhaltlichen Aussagen der Medienprodukte sehr wohl bei den Entwicklern liegt.

Der Kern einer jeder zu erzählenden, auch der interaktiven, Geschichte bildet immer der dramaturgisch auf die Spitze zu treibende Konflikt oder einfacher ausgedrückt: „Zwei Hunde, ein Knochen!“ Die Kräfte der Antagonisten müssen dabei gegenläufig ausgerichtet sein; „Junge liebt Mädchen“ ergibt eben keine Geschichte – „Junge liebt Mädchen, Mädchen liebt Junge nicht!“ dagegen schon.

Die klassische Struktur des Story Telling ist – entgegen zahlreicher Behauptungen aus der Games Branche – absolut unabhängig von der Medienform; Aristoteles, Field, Campbell und Vogler funktionieren, wenn das Element der Interaktion berücksichtigt wird.

Im Gegensatz zu Film und Literatur haben wir jedoch eine Unschärferelation zu Zeit, Raum und Reihenfolge. Wir wissen nicht, was der Spieler wann macht oder wo er sich zum Zeitpunkt X befinden wird. Wir wissen nur, dass er sich zurzeit T am Ort X befindet, wenn er eine Aktion ausführt. Ob er jedoch in einem Westernszenario in Panik mit vorgehaltener Waffe ein Lager nach einer zu findenden Schatzkarte absucht und dabei vor Schreck auf eine sich im Wind bewegende Holztür schießt oder völlig ruhig den Raum durchquert und das Objekt schnell findet, obliegt dem Interaktionsverhalten des Spielers: Wir stellen ihm „nur“ das Szenario und die Interaktionsmöglichkeiten zur Verfügung.

Damit sprechen wir auch nicht von der Haupthandlung, sondern von der vordefinierten Alphahandlung (Bhatt, 1999). Die Haupthandlung ist das, was jeder Spieler ganz individuell erlebt. Und die Rezeption dieser interaktiven Erfahrung ist ebenso linear wie im klassischen Story Telling.

In Entwicklerforen kursieren Mythen über die Player's Story und Designer's Story, die besagen, dass man „heute“ dem Spieler jegliche Kontrolle lässt. Dabei erhält der Spieler immer nur soweit Kontrolle, wie es durch den Rahmen der Spielmechaniken dramaturgisch sinnvoll ist. Die dramaturgische Manipulation durch den Erzähler ist eine Notwendigkeit, um eine emotionale Reaktion hervorzurufen. Der Game Designer fügt dabei die spezifischen Interaktionsmechanismen zu einer Komposition aus kombinierbaren Einzelementen zusammen, um so die zu erzählende Geschichte entsprechend erfahrbar werden zu lassen.

Allerdings ist ein Fokussieren auf die „Spielmechaniken“ allein schädlich für die Art der zu erzählenden Geschichte, denn das Gameplay allein bildet nur einen strukturellen und motivierenden Rahmen, der der zu erzählenden Geschichte dient – nicht umgekehrt. Das Gameplay beschreibt also, was der Spieler wie machen kann. Bei einer Handels- und Aufbausimulation wird beispielsweise eine Ressource X in eine Siedlung eingeführt; je mehr Ressourcen in die Siedlung kommen, desto schneller wächst diese. Diese Form des Gameplays ist ein Standard und beim gegebenen Beispiel wertfrei.

Stellen wir uns jetzt aber vor, unsere Aufbausimulation spielt im 17. Jahrhundert in der Karibik und die Ressource X sind schwarze Sklaven, die während der Zeit des Dreieckshandels verschleppt wurden, dann haben wir ein narratives Konzept, das zugleich eine ideologische Aussage hat. Wenn wir keine ideologisch fragwürdigen Bilder aufbauen wollen, ist es somit erforderlich, dass diese einfache Mechanik inhaltlich erweitert wird. Verantwortungsvolle Designer würden die Spielmechanik so anpassen, dass ethische und historische Aspekte berücksichtigt werden: Historisch ist beispielsweise belegt, dass ein Drittel der Sklaven entflohen ist und sich der Piraterie zugewandt hat. Jetzt kann man das spielmechanische System so erweitern, dass von der Ressource X ein Anteil Y flieht, zu Piraten wird und wiederum die Sklavenschiffe und Siedlungen überfällt. Gleichzeitig können die Schrecken der Zeit ebenso wie historische Fakten durch andere narrative Mechanismen wie Dialoge und zu erfüllende Aufgaben durch die Interaktion mit den verschiedensten Charakteren (NPC & Gegner), Gegenständen (Items und Levellemente) und Szenarien (Spielwelt) dargestellt werden.

In diesem Balanceakt aus Spielmechanik und Story Telling gilt es nun Charaktere zu schaffen, die greifbar und nachvollziehbar sind – und gerade hier kranken Computerspiele in der Form des Geschichtenerzählens. Die Jungschen Archetypen bilden dabei die Grundlage, wobei der Games-Bereich sich mit der emotionalen Betroffenheit des Spielers schwer tut. Während Mentor und Shadow zwar bekannt sind, werden Herolde, Trickster und die verschiedenen Archetypen nur unzureichend eingesetzt. Die Charaktere sind oftmals oberflächlich, haben keine inneren Probleme und bilden durch zu dominante Spielmechaniken oftmals affirmative Aussagen, die leider zu oft mehr als fragwürdig sind. So tötet der Spieler in der Rolle der Lara Croft beispielsweise gemäß der Spielmechanik verschiedene Gegner; dass dies jedoch auch vom Aussterben bedrohte Gorillas, Wölfe oder Tiger sind, wird unter „es ist ja nur ein Spiel“ abgetan.

Dabei ist dramaturgische Gewalt eine Notwendigkeit im Erzählen von Geschichten. Ob der ewige Kampf zwischen Gut und Böse in Star Wars oder in Fluch der Karibik, bei Homer und Shakespeare, Hänsel und Gretel oder beim „Gefecht“ zweier Anwälte vor Gericht – Gewalt wird benutzt, um Geschichten zu erzählen. Nur ist bei Computerspielen diese Gewalt oft sinnfrei, weil die Entwickler die Mechanismen der dramaturgischen Manipulation nicht verstehen und nicht beherrschen. Und so muss der nächste von hundert Orks vom Spieler getötet werden, damit der getötete Gegner Items abwirft, die der Spieler auf sammeln und zur Verbesserung seiner Spielwerte verwenden kann. Dies mag ja spielerisch rund sein, aber der Ork selbst hat keine Bedeutung, keine Funktion. Dabei lassen sich diese dramaturgischen Funktionen über das narrative Element aufbauen, indem man Motivationen schafft, wie dass die Orks zuvor von den Menschen in unwirtliche Gebiete verdrängt wurden und nun ihre Raubzüge unternehmen, um zu überleben.

In diesem Rahmen kann dann beispielsweise der Spieler so manipuliert werden, dass er Betroffenheit erfährt, wenn er zum Beispiel im Zuge von zu erfüllenden Aufgaben in ein ihm bekanntes Dorf zurückkehrt und dort das sterbende Mädchen vorfindet, das von den Gräueltaten der Orks berichten kann. Um wie viel mehr lässt sich dann ein Konflikt aufbauen, wenn der Spieler später einen Weggefährten trifft, der ihm die Blickweise der anderen Seite offenbart. Aber solche Geschichten erzählen (noch) die wenigsten Designer interaktiv...

Zuerst erschienen in politik und kultur Juli – August 2007

Olaf Zimmermann, Gabriele Schulz

Rote Teppiche für die Spielebranche

Die Fernsehbranche hat die Grimme-Preise des Deutschen Volkshochschulverbands, die Filmbranche hat die Lola der Deutschen Filmakademie und die Bären der Berlinale, die Buchbranche hat den Deutschen Buchpreis des Börsenvereins des deutschen Buchhandels und den Deutschen Kinder- und Jugendliteraturpreis des Arbeitskreises für Jugendliteratur, die Musikbranche hat den Echo der Deutschen Phono-Akademie und den Leopold des Verband deutscher Musikschulen, die Computer- und Konsolenspielebranche hat: ein schlechtes Image.

Eigentlich erstaunlich für eine Branche mit einem Jahresumsatz von 1,1 bis 1,2 Mrd. Euro in Deutschland. Verwunderlich ist es auch, wenn man bedenkt, dass die Spielebranche nicht nur ständig mit neuer Software aufwartet, sondern ebenso neue Hardware, also PC oder Spielkonsolen, verlangt. Denn eines ist klar: Für die reine Textverarbeitung oder Tabellenkalkulation reichen die Computer aus den 90er Jahren des letzten Jahrhunderts noch aus. Um Spiele optimal spielen zu können, sind stetige Investitionen in Grafikkarten und Speichererweiterungen erforderlich. D.h. auch die Hersteller und Importeure von Computern, Computerzubehör sowie von Spielekonsolen müssten eigentlich ein ureigenstes Interesse daran haben, dass sich das Image der Spielebranche verbessert.

Die Computer- und Konsolenspielebranche gehören zum großen Bereich der Massenkommunikation, dem auch der Rundfunk, der Filmbereich, der Buch- und Zeitungsmarkt und die Tonträgerbranche zu rechnen sind. Im Unterschied zum Kunstmarkt, der individualisiert ist und bei dem ein Sammler ein Original bzw. ein Blatt einer limitierten Auflage von einem bestimmten Künstler kauft, geht es bei den Massenmedien darum, dass ein Produkt vielfach hergestellt und verbreitet wird.

Die Kritik an den Massenmedien ist so alt wie die Massenmedien selbst. Sie begann als Kritik an Zeitungen, die als schädlich und speziell für Frauen als gefährlich angesehen wurden und befindet sich heute an dem Punkt, an dem vor einer zu intensiven Nutzung des Computers als Spielgerät von Kindern und Jugendlichen gewarnt wird.

Massenmedien zeichnen sich durch eine sehr große Bandbreite aus. Die Bandbreite reicht von kulturell anspruchsvollen Inhalten über reine Unterhaltung bis hin zu dem was gemeinhin als Schund bezeichnet wird. Ebenso wie es verfehlt ist, den Rundfunkanbietern insgesamt vorzuhalten, dass die Inhalte verflachen und anspruchsvolle kaum zu finden seien, können Computer- und Konsolenspiele über einen Kamm geschoren werden. Das Angebot ist hier wie dort ausdifferenziert.

Gerade weil der Markt bei den verschiedenen Massenmedien teilweise so unübersichtlich ist, kommt den Preisen und Auszeichnungen eine so große Bedeutung zu. Sie spiegeln zum einen wieder, was am Markt erfolgreich ist, wie z.B. die Auszeichnungen mit dem Echo, die anhand der Chartplatzierungen vergeben werden. Sie können aber auch genau gegen den Mainstream gerichtet sein und auf Produkte aufmerksam machen, die ansonsten weniger Beachtung fänden. Ein Beispiel hierfür ist der Deutsche Kinder- und Jugendliteraturpreis. Er wird vergeben vom Arbeitskreis für Jugendliteratur. Das Preisgeld wird bereits seit Jahrzehnten vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend zur Verfügung gestellt. Der Kinder- und Jugendliteraturpreis wird in verschiedenen Kategorien u.a. im Bilderbuch und Sachbuch für Kinder und Jugendliche vergeben. Neben der Auszeichnung der Autoren, die als solche bereits wichtig ist, ist der Preis auch eine Marktförderungsmaßnahme. Die Verlage bewerben bereits die nominierten Titel mit einer Plakette, mit der auf die Nominierung hingewiesen wird. Selbstverständlich werden die ausgezeichneten Bücher zusätzlich mit Plakaten, Broschüren und ande-

ren Werbemitteln beworben. Die Auszeichnung eines Buches mit dem Deutschen Kinder- und Jugendliteraturpreis ist eine Art Gütesiegel, die auch den Käuferinnen und Käufern, die eher unsicher sind, welches Buch sie kaufen sollen, eine Orientierung bieten. Die Nominierung für den Adolf-Grimme-Preis des Deutschen Volkshochschul-Verbands ist für alle Fernsehanstalten – private wie öffentlichrechtliche – eine wichtige Auszeichnung. In Pressemitteilungen wird wie in einer Leistungsbilanz darauf verwiesen wie gut die Sender jeweils abschneiden. Speziell für private Fernsehanbieter, die teilweise eher ein „Schmuddelimage“ haben, ist eine Auszeichnung mit einem Grimme-Preis von sehr hohem Wert. Im Gegenzug fühlen sich die öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten angespornt, den Wettbewerb um den Adolf-Grimme-Preis für sich zu gewinnen. Wettbewerb – und sei es auch ein immaterieller – belebt also bei den Massenmedien das Geschäft. In einem unübersichtlichen Markt bürgen anerkannte Auszeichnungen für hohe Akzeptanz wie z.B. der Echo oder für besondere Qualität wie z.B. der Adolf-Grimme-Preis.

In der Computer- und Konsolenspielebranche fehlen solche Auszeichnungen bislang. Zwar bewerten die Computer- und Spielezeitschriften die Games, doch werden diese eher von den Insidern gelesen, die ohnehin die Medien bereits nutzen. Diejenigen, die nach einer Orientierung auf dem Markt suchen, wie z.B. Großeltern, die ihren Enkeln ein „gutes“ Spiel schenken wollen, stehen zumeist ratlos vor einem großen Angebot. Eine Auszeichnung besonders interessanter oder innovativer Spiele könnte zur Markttransparenz beitragen sowie die Entwicklung von Spielen stimulieren. Ein solcher roter Teppich für die Spielebranche würde neue Impulse geben und dazu beitragen, das Schmuddelimage abzubauen.

Zuerst erschienen in politik und kultur Mai – Juni 2007

Computerspiele: Blicke in die Forschung

Wilfried Kaminski

Wie Jugendliche Computerspiele rezipieren – Blicke auf einen bedeutsamen Aspekt der zeitgenössischen Jugendkultur

Die Zahlen der 2006er *JIM-Studie* des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs) sprechen eine deutliche Sprache. Beinahe alle Jugendlichen haben daheim Zugang zu Computern und mehr als die Hälfte der 12-19jährigen besitzt einen eigenen Rechner. Von diesen wiederum spielen bei den Jungen beinahe 60% regelmäßig Computerspiele. Diese sind also gerade kein Medium einiger weniger Verwirrter, sondern stehen mittendrin im Interessenshorizont der Jungen. Sie sind in zunehmendem Maße auch für Mädchen Kernstücke ihrer Alltagswelt.

Die Beschreibung eines doppelseitigen Fotos aus dem eher unverdächtigen evangelischen Magazin *Chrismon*, kann das eben Genannte erläutern. Das Bild aus dem Jahre 2004 zeigt eine LAN-Party, an der in einer der charakteristischen Hallen mit endlosen Reihen von Computern mehrere hundert Jugendliche – meist junge Männer – teilgenommen hatten. Wir sehen sie nebeneinander sitzen auf ihren nicht immer ergonomischen Stühlen, sie wippen hin und her, vor und zurück, sind konzentriert und spielen, oft ein ganzes Wochenende durch, rund um die Uhr. Um dabei zu sein, sind sie von weither angereist, haben planen müssen, haben die Netzwerke eingerichtet, haben Kontakt halten und sich austauschen müssen. Alles beeindruckende Hinweise auf vielfältig vorhandene *softskills*, d.h. soziale Kompetenzen und zwar in Verbindung mit dem viel kritisierten Spiel *Counterstrike*. Am Schluss der Textspalte heißt es dann: „Zu einer guten Tradition sind [...] inzwischen die so genannten LAN-Partys geworden, bei der Terroristen und Gegner in fröhlicher Runde gemeinsam viel Spaß haben.“ Damit werden Teamgeist, plus Fröhlichkeit, plus Spaß als die Hauptattraktionen des digitalen Spielens herausgestellt.

In den vergangenen Jahren sind immer wieder Computerspiele auf den Markt gekommen, die einerseits bei den meist männlichen Spielern auf großes Echo stießen und die andererseits von selbsternannten Jugendschützern argwöhnisch, bis ablehnend beurteilt wurden. Viele Jugendliche fahren ab auf Kampf- und Kriegsspiele wie *Counterstrike*, *Command & Conquer* oder *Doom*, während Politik, Pädagogik und manche Eltern nach Verbot und Zensur rufen; weil diese Spiele Gewalt verherrlichen und sogar zu Gewalttaten angestiftet haben sollen.

In der Computerspielforschung treffen wir nun auf eine Kontroverse: Für die eine Seite besteht kein Zweifel daran, dass die Flut gewalthaltiger Bilder wie ein systematischer Konditionierungsprozess auf die geistige und seelische Entwicklung der Kinder einwirke und damit die Grundlage für gewalttätiges Verhalten schaffe. Vor allem die so genannten Ego-Shooter werden als „killing simulators“ charakterisiert. Diese Gruppe, weil medienzentriert, fragt nicht nach Motiven, nicht nach dem Umfeld und auch nicht nach sozialen und seelischen Dispositionen der Gamer jenseits der Computerspiele.

Der Kölner Computerspieleforscher Jürgen Fritz hält dagegen, dass für die meisten Computerspieler spätestens ab dem 12. Lebensjahr die Rahmungskompetenz so stabil sei, dass sie unzweideutig zwischen der virtuellen Welt und der realen zu unterscheiden gelernt haben. Sie sind geistig und moralisch in der Lage, die Welt des Computerspiels als eine *eigenständige* Welt mit besonderen Verhaltensanforderungen zu begreifen, deren Gültigkeit sich ausschließlich auf diesen Bereich beschränkt.

Ihre Motive, sich einem Computerspiel zuzuwenden, sind mit denen bei jeder anderen Freizeitbeschäftigung vergleichbar: Es geht zuerst um Spaß, Zerstreuung und Herausforderung. Gewaltförmige Darstellungen erfahren die Jugendlichen als phantastisch und grotesk. Sie entwickeln für die Einschätzung virtueller Gewalt spezifische Kriterien, die mit den Spielen zu tun haben und nicht mit einer jenseits

existierenden Alltagswirklichkeit. Die Spieler legen Wert auf das Gefühl der Kontrolle, der Spielbeherrschung und des Erfolges sowie die „Flow“-Erfahrung. Es geht nicht um die Einübung reaktiver Handlungsschemata. Die Jugendlichen wollen gemeinsam Strategien und Taktiken entwickeln, aber auch im Spiel miteinander flexibel und reaktionsschnell handeln.

Gilt den Spielern die virtuelle Spielwelt als von Ethik und Moral freier Raum, ausgerichtet einzig auf Macht, Kontrolle und Herrschaft? Auf die Fragen der Kölner Forscher um Jürgen Fritz nach ihrem Verständnis von Spiel- und Alltagsmoral antworteten diese beispielsweise: „Also das ist was völlig anderes, ob ich jetzt auf so ein Männchen auf einer schönen Spielgrafik schieße oder auf einen Menschen. Das ist für mich was völlig anderes“. Ein anderer Spieler sagte: „Sonst hätte ich auch Bedenken, wenn ich jemanden angreife beim [virtuellen, d.V.] Auto fahren – wenn ich jemanden ramme. [...] Aber, nee. Im Computerspiel ist das völlig was anderes. Da kann man sich so richtig austoben, wirklich.“ Ein dritter Spieler offenbarte: „Beim Computerspiel ist mir das eher wichtiger, dem anderen weh zu tun, die Stützpunkte und so was, kaputt zu machen. Aber im realen Leben bin ich ein friedlicher Mensch eigentlich. Ich gehe dann immer – also wenn sich da ein paar zanken sollten, dann gehe ich immer weg. Dann mache ich da lieber nicht mit“.

Diese Gamer erweisen sich als durchaus reflektierte Personen. Ihr „aggressives“ Spielverhalten, so wäre zu folgern, ist das eine und erlaubt keinesfalls, etwas über das mögliche aggressive Verhalten der Befragten in außerspielerischen Situationen zu unterstellen. Sie unterscheiden strikt zwischen Spielerleben und Handlungen in der außerspielerischen Wirklichkeit. Die Spieler wissen, dass beides nicht ineinander überführt werden kann, sondern dass da eine Kluft existiert. Wobei einige durchaus zugeben, dass ihnen Computerspiele gestatten, „böse“ zu sein, „ein Killer und Schwein“ und für manche wirken sie als „Seelenhygiene“.

Computerspieler, ganz gleich, ob sie sich für *Diablo*, *Quake* oder *Command & Conquer* entscheiden, spielen, wollen den sportlichen Wettkampf. *Quake* ist dann ein Teamspiel und ein Sport, und es geht den Gamern darum, besser als der Gegner zu sein. Dazu passt, dass bei Online-Shooterspielen klare Regeln gelten und Erwartungen vorhanden sind, was die spielbezogene Kommunikation der am Spiel Beteiligten anbelangt. Sie ist höflich und von gegenseitigem Respekt getragen: „Also bei dem Spiel, das ich spiele, da weiß ich, ich spiele mit anderen Menschen und dann ist es für mich selbstverständlich, dass ich mit diesen Menschen auch so umgehe, wie ich in der realen Welt mit Menschen umgehen würde. Dass man einfach freundlich zu einander ist. [...] Das sind einfach ganz wichtige Regeln des Umgangs miteinander. Das macht einfach wesentlich mehr Spaß, wenn man mit Leuten auf einem Server spielt, die nett und cool zu einander sind, die sich auch gegenseitig loben und miteinander lachen oder so. Wenn du da irgendwelche Leute hast, die sich gegenseitig beschimpfen, das ist total dämlich. [...]“

Führt also ein direkter Weg vom Voyeur virtueller Gewalt zum realen Täter? Das tut er eben nicht, denn die Medienwelt und auch die der Computerspiele bleibt eine sekundäre, eine symbolisch vermittelte Welt. Sie ist nicht die Realität selbst, auch wenn sie mit dieser eng verflochten scheint. Medien sind niemals allein agierend und alleinverursachend. Wenn gleichwohl befürchtet wird, dass Spieler die Prämissen, Handlungsvorgaben und Werte der Spiele übernehmen, dann stellt sich die medienpädagogische Aufgabe – und sie ist allemal besser als Zensur und Indizierung – um so stärkere Widerstandskräfte und Realorientierungen der Einzelnen aufzubauen und die notwendige Rahmungskompetenz zu entwickeln, um sich der eigenen sozialen Existenz zu versichern.

Pädagogische wie politische Diskussionen über die Gewalthaltigkeit von Computerspielen müssten ehrlicherweise auf die verbreitete Gewalt moderner Gesellschaften zurückverweisen. Auch moderne Gesellschaften sind von archaischen, immer wieder neu geformten und auch ästhetisierten Gewalt-

bestrebungen durchherrscht, was in Spielen seinen Ausdruck findet. Computerspiele sind nur so weit entwickelt wie die Gesellschaft, in der sie entstehen und genutzt werden.

Sollte aber die fehlende ethische Qualität mancher Computerspiele eine Aussage über den Zustand der Gesellschaft sein, dann müssen wir schnellstmöglich darangehen, die Gesellschaft menschlicher einzurichten.

Ein Verbot von Computerspielen bedeutete, den größten Teil der heutigen Jugendlichen zu kriminalisieren. Die Spiele gehören zu ihrem Alltag und sind „normaler“ Bestandteil ihrer Freizeit. Wenn die Politik dennoch gegen die Jugendlichen entscheiden würde, wäre das ein weiteres Zeichen, dass es wieder einmal um bloße symbolische Politik geht und ein Sündenbock gebraucht wird, um von eigenem Versagen abzulenken, und eine ganze Generation würde unter Verdacht gestellt. Das aber mutet seltsam an, wenn wir die Ergebnisse der jüngsten *Shell-Jugendstudie* (2006) dazu in Beziehung setzen, die den Jugendlichen eine positive und stabile Werthaltung attestiert und vermerkt, dass sie sich verstärkt auf den Nahraum Familie und Freundschaft orientieren und bei allem Streben nach Unabhängigkeit zugleich den Sekundärtugenden Ehrgeiz und Fleiß huldigen.

Zuerst erschienen in politik und kultur Mai – Juni 2007

Lothar Mikos

Kulturtechnik Computerspiel – Zu Unrecht zum Sündenbock gemacht

Computerspiele geraten immer wieder in die öffentliche Diskussion, denn sie werden gerne als Sündenbock benutzt, wenn es darum geht, Gewalttaten von Jugendlichen zu erklären. Die generelle Urfurcht vor negativen Auswirkungen von Medien im Allgemeinen und Computerspielen im Besonderen verstellt den Blick für die positiven sozialen und individuellen Auswirkungen der Medien.

Schließlich spielen Computerspiele im Leben von Jugendlichen auch keine Hauptrolle. Die wichtigste Freizeitaktivität ist nach wie vor das Treffen mit Freunden. Lediglich 12 Prozent der 12 bis 19-jährigen nutzt Computerspiele täglich bzw. mehrmals pro Woche, wie die aktuelle Studie „Jugend in den Medien 2006“ (JIM 2006) des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest ausweist. Hinzu kommen noch einmal 16 Prozent, die sich einmal pro Woche bis einmal in 14 Tagen mit Computerspielen befassen. Allerdings sind es 40 Prozent der Jungen und nur 11 Prozent der Mädchen, die sich spielerisch am Computer betätigen. Für diese Jugendlichen gehören Computerspiele zu ihrem Alltag dazu. Das heißt aber nicht, dass sie täglich davor verkümmern und keine anderen sozialen Kontakte hätten. Die medienpädagogische Forschung zum Medienalltag von Kindern und Jugendlichen hat immer wieder gezeigt, dass es besonders aktive Kids gibt, die sich allen Medien und anderen Freizeitaktivitäten überdurchschnittlich häufig zuwenden, und solche, die das seltener tun. So gibt es, wie die Daten der JIM-Studie ausweisen, erheblich mehr Jugendliche, die sich lesend betätigen als solche, die sich Computerspielen zuwenden. Allerdings zeigt sich hier ein umgekehrter Effekt, denn es sind mehr Mädchen, die lesen.

Sowohl das Lesen als auch das Computerspielen sind als Kulturtechniken zu begreifen – das gilt auch für Fernsehen und Filme schauen. Lesend und Computer spielend eignen sich junge Menschen die Welt an – nicht die Welt, wie sie ist, sondern eine mögliche Welt. Das ist eine der wesentlichen Eigenschaften von Erzählungen: Sie stellen mögliche Welten dar, in die der Spieler und die Leserin eintauchen können. Diese möglichen Welten müssen so gestaltet sein, dass die Nutzer damit etwas anfangen können, das heißt, es muss Anknüpfungspunkte zu ihrem Leben geben, zu der Welt, die sie kennen. In einer erzählten Welt müssen daher ähnliche Regeln gelten, wie in der wirklichen Welt. Hier wie dort muss aufgrund der Schwerkraft ein Apfel vom Baum fallen. Tut er das nicht, sondern entschwebt leicht wie eine Feder, müssen Erklärungen dafür gefunden werden. So kann es sich z.B. um Science Fiction handeln – die erzählte Geschichte spielt dann in einer Welt, in der andere Regeln und Gesetze gelten, als in unserer Alltagswelt. Die Faszination der Medien gründet in erster Linie darin, dass sie uns ein Probandeln in der Phantasie gestattet, ohne dass wir Konsequenzen in unserer sozialen Wirklichkeit befürchten müssen. Der Sozialpsychologe George Herbert Mead hatte dies bereits in den 1920er Jahren des vorigen Jahrhunderts erkannt. In seinem Hauptwerk „Geist, Identität und Gesellschaft“ heißt es: „In der Literatur, im Film und in der Kunst leitet sich ein Großteil unseres Vergnügens aus der Tatsache ab, dass zumindest in der Phantasie Möglichkeiten freigesetzt werden, über die wir verfügen oder von denen wir wünschten, dass wir sie hätten.“ Aus diesem Grund sind Medien für die Ausbildung der eigenen Identität besonders wichtig. Das trifft auch auf Computerspiele zu, auch wenn Mead sie noch nicht kennen konnte.

Computerspiele gestatten den Spielern, in der Phantasie Kontrolle über eine fiktive Welt zu erlangen, gepaart mit dem Wunsch erfolgreich zu sein, wie der Computerspiel-Experte Jürgen Fritz festgestellt hat. Wettbewerbsorientierte Spiele sprechen Macht- und Ohnmachtsgefühle der Spieler an. Wird die Handlungsanforderung erfolgreich bewältigt, verhilft dies zu einer spezifischen „Erledigungsmacht“. Kinder und Jugendliche werden in ihrem Alltag kontinuierlich mit Situationen des Kontrollverlust über

eigene Entscheidungen konfrontiert. In Computerspielen, die diese Thematik aufgreifen, bieten sich Anknüpfungspunkte und die Möglichkeit positive Machtsituationen zu erfahren. Im Spiel lässt sich die Anerkennung erlangen, die im Alltag manches Mal versagt bleibt. Das Gefühl der Handlungsmächtigkeit zählt zu den wesentlichen positiven Effekten von Computerspielern. Außerdem bieten gerade die actionreichen Computerspiele ähnlich wie Horrorfilme die Möglichkeiten, sich im Spiel und in der Phantasie mit Tabubrüchen auseinanderzusetzen. Daraus lässt sich ein besonderes Vergnügen mancher Spieler ableiten. Die Nichtbeachtung gesellschaftlicher Konventionen, die sich in der ablehnenden Haltung zahlreicher Eltern, Pädagogen und Politiker gegenüber diesen Spielen ausdrückt, kann so zu positiven Emotionen der jugendlichen Spieler führen. Allerdings soll nicht verschwiegen werden, dass ein missglückter Spielverlauf zu Frustrationen auf Seiten der Spieler führen kann. Das Aushalten von Frustrationen und Niederlagen ist jedoch ein wichtiger Lernaspekt im Sozialisationsprozess von Kindern und Jugendlichen, der gerne vernachlässigt und unterschätzt wird. Computerspiele fördern daher kognitive und emotionale Fähigkeiten, wenn man die Kulturtechnik des Spielens denn beherrscht.

Für Computerspiele gilt denn auch, was für alle anderen Medien und Kulturtechniken auch gilt: Vom Inhalt eines Spiels, eines Buches oder eines Films allein lässt sich nicht auf eine Wirkung schließen, sondern auf den sozialen Gebrauch kommt es an. Erst eine Auseinandersetzung mit den Gesehenen oder Erlebten führt zur Reflektion und Bewertung der Inhalte. So kann ein Spiel beispielsweise trotz eines erfolgreichen Spielverlaufs von einem Spieler aufgrund bestimmter inhaltlicher oder moralischer Aspekte abgelehnt und damit auch abgewertet werden. Diese Bewertungen sind in der sozialen Wirklichkeit der Spieler verankert. Vor allem mit Gleichaltrigen wird die Bedeutung von Medien ausgehandelt, und eben nicht mit Erwachsenen, seien es nun Eltern, Pädagogen oder Politiker. Die haben aufgrund ihrer eigenen Mediensozialisation in der Regel keinen Zugang zu Computerspielen, sondern wenn sie älter als 50 Jahre sind häufig noch nicht einmal zum Film und zum Fernsehen, sondern lediglich zu Büchern und anderen Printmedien. In der öffentlichen Diskussion zeigen sie dies nur allzu gern und offenbaren damit vor allem ihre Ängste im Umgang mit neueren Medien.

Computerspielen gehören in Maßen zum Alltag heutiger Jugendlicher, aber sie dominieren diesen Alltag nicht. Jugendliche gehen mit einer Vielzahl von Medien um und haben dabei Nutzungsmuster entwickelt, die sich von denen der Erwachsenen unterscheiden. Wenn es denn eine negative Auswirkung von Computerspielen zu geben scheint, liegt sie offenbar in einer Verfestigung geschlechtsspezifischer Rollenmuster. Während Jungen sich spielerisch kognitive und emotionale Fähigkeiten aneignen, die sie auf eine Logik des Computers und seiner Handhabung beschränken, orientieren sich Mädchen offenbar an der „alten“ Kulturtechnik des Lesens. Während die Jungen in fremde Welten eintauchen, um sie aktiv zu gestalten – wenn auch nach einer vorgegebenen Logik, scheinen Mädchen in fremde Welten zu entfliehen, die sie sich passiv lesend aneignen. Welche dieser beiden Kulturtechniken für die künftige individuelle, soziale und gesellschaftliche Lebensgestaltung bedeutsamer ist, lässt sich nicht entscheiden. Vielmehr geht es darum, möglichst vielen Jugendlichen unabhängig welchen Geschlechts den Zugang zu einer Vielzahl von Kulturtechniken zu ermöglichen, denn nur so werden sie in die Lage versetzt, selbst über Sinn und Unsinn von Medien zu entscheiden. Ziel aller medienpädagogischen Bemühungen ist und bleibt der sozial handlungsfähige Mensch.

Zuerst erschienen in politik und kultur Mai – Juni 2007

Sabine Feierabend, Thomas Rathgeb

Nur noch virtuelle Welten? – Fakten zur Nutzung von Computerspielen

Beim Umgang von Kindern und Jugendlichen mit Computer und Internet nehmen Spiele einen hohen Stellenwert ein, erfolgt doch die erste Heranführung an diese Medien meist über diese Form der Zuwendung. Mit zunehmendem Alter der Kinder und Jugendlichen geht die Faszination der Spiele zwar deutlich zurück, aber auch für Jugendlichen stellen digitale Spiele eine bedeutende Freizeitbeschäftigung dar. Welchen Stellenwert Computerspiele in der (Medien-)Welt von Jugendlichen einnehmen, zeigt die JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs), die seit 1998 Entwicklungen und Perspektiven im Medienumgang junger Menschen in Deutschland in Form einer repräsentativen Studie untersucht.

Generell steht Jugendlichen ein beachtliches Medienrepertoire zur Verfügung: Neben Fernseher und Handy findet sich in fast allen Haushalten, in denen Jugendliche heute aufwachsen, mindestens ein Computer, 92 Prozent der Haushalte haben einen Internetzugang. In mehr als der Hälfte der Haushalte ist eine Videospielkonsole vorhanden, eine tragbare Spielkonsole haben 42 Prozent der Haushalte. Auch der persönliche Besitz der Jugendlichen ist breit gefächert: 92 Prozent haben ein Handy, 64 Prozent einen Fernseher, 60 Prozent einen eigenen Computer bzw. Laptop, 38 Prozent verfügen über eigenen Internetzugang. Weit verbreitet sind unterschiedliche Spielkonsolen: Hier wird zwischen Spielkonsolen für den Fernseher oder den PC-Bildschirm (42 %) und tragbaren Spielkonsolen (30 %) unterschieden. Eine Play Station Portable (PSP), eine tragbare Konsole, die erst seit 2005 auf dem Markt ist, besitzen 12 Prozent der Jugendlichen.

Jungen sind bei Computer, Internetzugang und Spielkonsolen deutlich besser ausgestattet als Mädchen: Über die Hälfte der Jungen hat eine stationäre Spielkonsole für Computer oder Fernsehgerät, ein Drittel besitzt eine tragbare Spielkonsole. Der Bildungsgrad der Jugendlichen spielt hinsichtlich des persönlichen Medienbesitz an verschiedenen Stellen eine Rolle: Über Computer und Internet verfügen deutlich mehr Gymnasiasten als Hauptschüler, Fernsehgeräte und Spielkonsolen hingegen sind bei Jugendlichen mit geringerem Bildungsniveau häufiger im eigenen Zimmer zu finden.

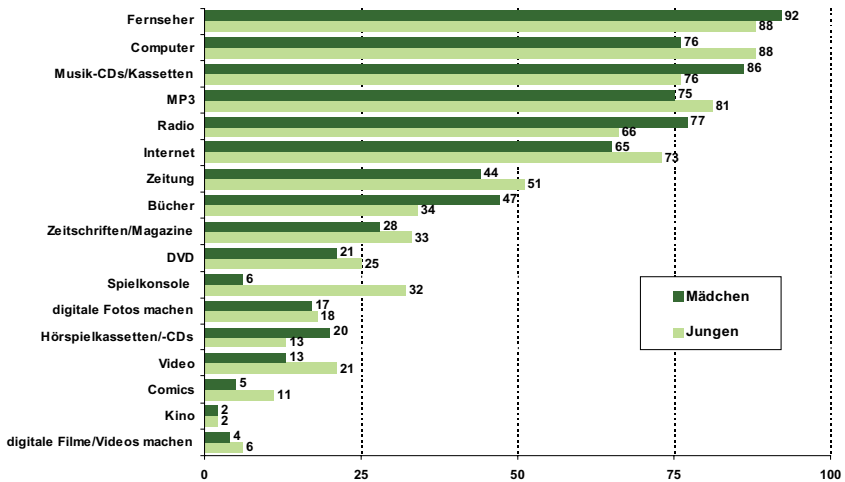
Das Freizeitverhalten von Jugendlichen ist sehr differenziert. Betrachtet man die Medientätigkeiten, so steht das Fernsehen an erster Stelle, das 90 Prozent mehrmals die Woche nutzen, ebenso regelmäßig sitzen 83 Prozent vor dem Computer. Etwa ein Fünftel nutzt mit dieser Häufigkeit die Spielkonsole an Fernseher oder Computer – bei den Jungen liegt der Anteil etwa fünfmal höher als bei Mädchen. Diese widmen sich häufiger als Jungen den „klassischen“ auditiven Medien (Tonträger, Radio) und Büchern.

Nahezu alle Jugendlichen haben heutzutage Computererfahrung und zählen zum Kreis der Computernutzer. Die häufigste Offline-Tätigkeit – die Online-Nutzung einmal nicht berücksichtigt – ist hierbei das Abspielen von Musik, erst an zweiter Stelle folgt die Nutzung von Computerspielen. Jungen wenden sich fast allen Anwendungsmöglichkeiten intensiver zu als weibliche Computernutzer, am deutlichsten wird dies bei Computerspielen. Mädchen hingegen nutzen Computer regelmäßiger als Jungen für das Schreiben von Texten, für schulische Belange oder für Lernprogramme. Während andere Tätigkeiten am Computer im Vergleich zum Vorjahr deutlich häufiger ausgeführt wurden ist das Spielen von Computerspielen auf Vorjahresniveau geblieben.

Insgesamt lassen sich die Tätigkeiten am Computer grob in drei Bereiche einteilen: Als Online-Tätigkeit die Nutzung des Internet bzw. von Online-Diensten, als Offline-Tätigkeiten Spiele sowie der Bereich Lernen/Arbeiten. Weist man die Selbstauskünfte über die jeweilige zeitliche Zuwendung der Jugendlichen

entsprechend zu, so entfällt bei den Computernutzern mehr als die Hälfte der Nutzungszeit auf die Onlinenutzung, jeweils ein Fünftel der Zeit wird mit Spielen bzw. Arbeiten/Lernen verbracht. Auch hier wird die Präferenz der Jungen für Computerspiele deutlich – nach eigenen Angaben verbringen Jungen und junge Männer 28 Prozent ihrer Zeit am Computer mit Spielen, bei den Mädchen sind es gerade neun Prozent. Mädchen verwenden einen größeren Teil ihrer Computerzeit auf schulische Belange und die Online-Nutzung. Betrachtet man die Altersgruppen, so bleibt der Anteil für das Internet vergleichsweise stabil, mit zunehmendem Alter geht die Nutzung von Spielen zu Gunsten von Lernen/Arbeiten zurück (siehe Abb.1).

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2006 - täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2006, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.205

Wirft man einen Blick auf den aktuell intensiv diskutierten Bereich der Computerspiele, stellt man überrascht fest, dass ein großer Teil der 12- bis 19-jährigen hier wenig oder gar kein Interesse zeigt. Nimmt man alle Jugendlichen als Grundlage – unabhängig davon, ob sie Computernutzer sind (das sind 97 %) oder nicht – so zählen 37 Prozent zu den intensiven Spielern (täglich/mehrmals pro Woche), weitere 15 Prozent spielen einmal pro Woche bzw. einmal in 14 Tagen. Ein Fünftel kann als eher sporadische Spieler beschrieben werden (einmal im Monat oder seltener) und immerhin 28 Prozent spielen überhaupt nicht.

Die Differenzierung nach Geschlecht und Alter zeigt die bekannten Muster, mehr als die Hälfte der Jungen weisen eine starke Nutzung auf. Drängt sich in den aktuellen öffentlichen Debatten um die Folgen und Wirkungen von Computerspielen („dick“, „dumm“, „gewaltbereit“) oft der Eindruck auf, Jugendliche würden durch die Bank weg einen Großteil ihrer Freizeit mit Spielen verbringen, so überrascht es dann doch, dass selbst bei den Jungen 13 Prozent überhaupt nicht spielen und weitere 15 Prozent nur sporadisch. Zwei Fünftel der Mädchen sind Nicht-Spieler, für sie stellen Computerspiele keine adäquate Form der Freizeitgestaltung dar. Auf der anderen Seite wird aber auch deutlich, dass sich regelmäßiges

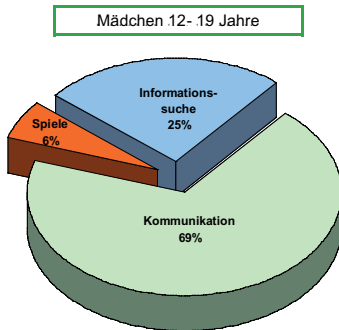
Computerspielen nicht auf eine kleine Gruppe beschränkt, immerhin kann man mehr als die Hälfte der Jungen zu den regelmäßigen Spielern zählen. Es zeigt sich, dass „die Jugend“ eben sehr heterogen ist und es stets einer differenzierten Betrachtung bedarf. Die Nutzung von Computerspielen geht mit zunehmendem Alter der Jugendlichen zurück – nur etwas mehr als ein Viertel der volljährigen Jugendlichen geht dieser Form der Freizeitbeschäftigung noch regelmäßig nach.

Betrachtet man nur die Spieler, so zeigt sich, dass insgesamt bei der Hälfte dieser Jugendlichen eine starke Einbettung in den Alltag stattfindet, gespielt wird nahezu jeden Tag. Bei den Jungen ist diese Gruppe mehr als doppelt so groß wie bei den Mädchen. Auch zählen deutlich mehr Spieler mit Hauptschulhintergrund zu den intensiven Nutzern als Gymnasiasten. Der Anteil derjenigen, die nur einmal im Monat oder seltener spielen, liegt je nach Altersgruppe oder Bildungsgrad zwischen 20 und 34 Prozent.

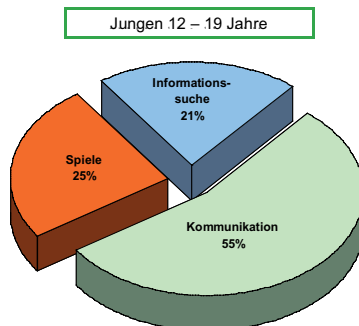
Computerspiele werden auch online genutzt, derzeit jedoch fast nur von Jungen. Etwa ein Viertel von ihnen spielt regelmäßig online, bei den Mädchen sind es nur vier Prozent. Wie intensiv das Spielen die Online-Nutzung insgesamt bestimmt, zeigt sich vor dem Hintergrund der von den Jugendlichen selbst eingeschätzten Zeitbudgets für die Bereiche Kommunikation (E-Mail, Instant Messaging, Chat), Information (Lernen und Arbeit) und Spiele. Demnach wenden die Jugendlichen 60 Prozent ihrer Online-Nutzungszeit für Kommunikation auf (Mädchen: 69%, Jungen: 55%), 23 Prozent entfallen auf die Suche nach Information und 17 Prozent auf Spielen. Es überrascht wenig, dass auch hier die Jungen beim Spielen eine weit intensivere Nutzung zeigen als Mädchen – männliche Internutzer verbringen ein Viertel ihrer Zeit im Internet mit Online-Spielen – viermal mehr als die Mädchen (6%). Siehe dazu Abb. 2

Verteilung Internet-Nutzung

- Kommunikation / Spiele / Informationssuche -



Quelle: JIM 2006, Angaben in Prozent



Basis: Internet-Nutzer, n= 1.088

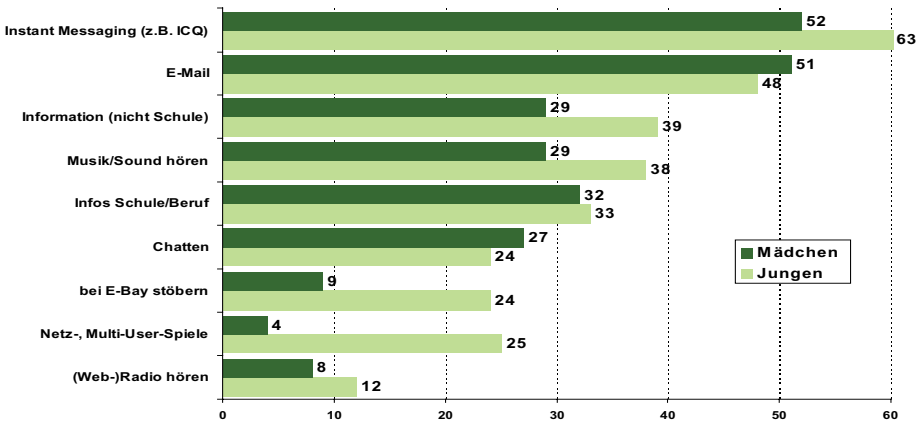
In der JIM-Studie 2005 lag ein Schwerpunkt im Bereich Computerspiele und Jugendschutz. Da bekannt ist, dass Spiele, die eigentlich für Jugendliche nicht freigegeben (oder gar indiziert) sind, unter den Jugendlichen dennoch bekannt sind und auch gespielt werden (JIM-Studie 2004; Kapitel 8.3), wurde dieses Thema in der JIM-Studie 2005 etwas näher beleuchtet. Demnach wissen 97 Prozent der PC-

Spieler, dass es bei Computerspielen Mindestaltersbegrenzungen gibt. Von diesen geben 61 Prozent an, schon einmal Spiele gespielt zu haben, für die sie eigentlich zu jung sind, bei den Jungen sind es sogar über drei Viertel (Mädchen: 31%). Nun sollten Jugendliche eigentlich keinen Zugang zu Spielen haben, die von der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) für deren jeweilige Alterstufe nicht freigegeben sind. Drei Viertel der Befragten schätzen aber die Möglichkeit, sich solche Spiele zu beschaffen, als sehr einfach oder einfach ein.

Als potentielle Bezugsquelle für solche Spiele geben hier 57 Prozent ihre Freunde an, allerdings spielen Ladengeschäfte (45%) genauso wie das Internet (45%) ebenfalls eine große Rolle. Überraschenderweise tragen auch die Eltern (18%) dazu bei, dass Jugendliche an Computerspiele kommen, die nicht für sie geeignet sind und gesetzlichen Restriktionen unterliegen, dies gilt für 12- bis 13-Jährige (19%) ebenso wie für 16- bis 17-Jährige (18%). Somit wird deutlich, dass die aktuelle Debatte über eine restriktivere Regulierung von Spielen sich stärker um eine Einhaltung der bereits bestehenden Regelungen drehen sollte (siehe Abb. 3).

Internetaktivitäten 2006

- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2006, Angaben in Prozent

Basis: Internet-Nutzer, n=1.088

Insgesamt wird deutlich, dass Computerspiele derzeit vor allem ein Thema bei Jungen und jungen Männern sind. Trotz eines enormen Spieleangebots und immer weiterer ausdifferenzierter Spielgeräte mit Kommunikationsmöglichkeiten spricht diese Freizeitaktivität Mädchen und junge Frauen derzeit noch weniger an. Inwieweit Marketingkampagnen mit speziell auf Mädchen zugeschnittenen Angeboten eine Nutzungsänderung bewirken, wird die nächste Studie zeigen. Bei den Jungen haben Computerspiele unbestritten eine sehr große Bedeutung. Was die Häufigkeit und die Intensität betrifft, nehmen virtuelle Spiele für einen Großteil der Jungen viel Raum ein. Wenn diese Spiele mit zunehmendem Alter zwar an Bedeutung verlieren, so sind sie doch ein wichtiges Element der Jugendkultur, das einer ernsthaften und differenzierten gesellschaftlichen Debatte bedarf und wert ist.

Zuerst erschienen in politik und kultur Juli – August 2007

Theresia Höyneck, Thomas Mößle, Matthias Kleimann, Christian Pfeiffer, Florian Rehbein

Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK in der Kritik

Das Konzept des Jugendmedienschutzes bei Computerspielen beruht seit der 2003 erfolgten Novellierung des Jugendschutzgesetzes auf verbindlichen Alterseinstufungen. Diese entfalten allerdings nicht die erhoffte Wirkung.

Die KFN-Schülerbefragung (Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen) des Jahres 2005 mit 6.000 Viertklässlern und 17.000 Neuntklässlern hat erbracht, dass jeder zweite 10-jährige Junge über Erfahrungen mit Spielen verfügte, die ab 16 oder ab 18 eingestuft sind und dass jeder Fünfte solche Spiele aktuell nutzte; von 14-/15-jährigen Jungen hatten 82 Prozent Erfahrungen mit Spielen, die keine Jugendfreigabe erhalten haben, ein Drittel spielte sie regelmäßig. Die Indizierung von Spielen durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) – Werbeverbot, kein öffentlicher Verkauf – erweist sich dagegen als sehr effektiv. Nur 0,1 Prozent der befragten 10-Jährigen und 2,5 Prozent der 14-/15-Jährigen nutzten derartige Spiele.

Zur Wirkung gewalthaltiger Spiele ist eines zu beachten: an der Spielkonsole wird persönliches Engagement gefordert, wenn man aktiv in die Rolle desjenigen einsteigt, der andere tötet oder foltert. Dies erklärt, warum die intensive Nutzung solcher Spiele nach Erkenntnissen amerikanischer und deutscher Wissenschaftler Desensibilisierungsprozesse auslöst und die Empathiefähigkeit weit stärker reduziert als das passive Betrachten eines entsprechend brutalen Films. In Verbindung mit anderen Gefährdungsmerkmalen erhöhen derartige Spiele damit das Risiko, dass die Nutzer Gewalttaten verüben. Hinweisen möchten wir ferner auf einen Aspekt, der für die aktuelle Leistungskrise der Jungen bedeutsam ist. Je mehr Zeit Kinder und Jugendliche in das Computerspielen investieren und je brutaler die Inhalte sind, umso schlechter fallen die Schulnoten aus.

Das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen hat angesichts dieser alarmierenden Befunde Anfang dieses Jahres eine von der Fritz Thyssen Stiftung geförderte Untersuchung zur Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) durchgeführt. Gegenstand der Analyse waren 62 gewalthaltige Computerspiele mit den Alterseinstufungen „ab 12“, „ab 16“, und „Keine Jugendfreigabe“ sowie 10 weitere, inzwischen von der BPjM indizierte Spiele, die von der USK entweder keine Kennzeichnung erhalten hatten oder der USK nicht vorgelegt worden waren. Alle Spiele wurden von speziell geschulten Testern des KFN vollständig gespielt und auf der Grundlage eines neu entwickelten, standardisierten Testberichtschemas detailliert beschrieben und bewertet. Unabhängig davon wurden die 72 Gutachten der USK einer gründlichen Analyse unterzogen und unter Berücksichtigung der KFN-Testberichte bewertet.

Im Ergebnis sind von den 62 mit USK-Alterskennzeichen versehenen Spielen nach unserer Einschätzung nur 22 (35,5%) angemessen eingestuft worden, bei 17 (27,4%) haben wir Zweifel an der Alterseinstufung, bei 23 (37,1%) halten wir sie für nicht angemessen. Mindestens sechs Spiele hätten aus unserer Sicht keine Kennzeichnung erhalten dürfen, mit der Folge, dass sie dann vermutlich indiziert worden wären; sechs weitere, die bisher ab 16 eingestuft wurden, bewerten wir als Grenzfälle zur Indizierung.

An den USK-Gutachten sind uns eine Reihe von häufig wiederkehrenden Mängeln aufgefallen:

- In einer Reihe von Gutachten werden falsche oder verharmlosende Feststellungen zu jugendschutzrelevanten Punkten getroffen, während wichtige Punkte oft fehlen; die Frage liegt nahe, ob sie den Gutachtern überhaupt bekannt geworden sind.

- Unter Jugendschutzerwägungen zu kritisierende Handlungsmöglichkeiten (z.B. Tötung eines unbeteiligten Passanten) werden dann nicht für problematisch gehalten, wenn sie nicht spielnotwendig sind oder es wird davon ausgegangen, dass gewaltfreie Spielelemente wie etwa Rätsel dominierende Gewaltinhalte neutralisieren können.
- Die Gutachten enthalten zu indizierten Vorgängerversionen der zu prüfenden Spiele keine Auseinandersetzung mit den jeweiligen Indizierungsentscheidungen; entgegen der gesetzlichen Vorgabe findet eine formelle Einbeziehung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien bei Grenzfällen zur Indizierung offenbar fast nie statt.
- Die USK-Gutachten vermitteln häufig den Eindruck, dass die Prüfer spielerfahrene, medienkompetente Kinder und Jugendliche vor Augen haben und nicht solche, die aufgrund ihres Alters und ihrer geringen Medienerfahrung besonders schutzbedürftig erscheinen.
- Häufig werden Bedenken in Bezug auf die Intensität der Gewalt mit eher formelhaften Begründungen verneint (z.B. die Gewalt gehe nicht über das Genretypische hinaus); die wünschenswerte Auseinandersetzung mit den Besonderheiten des Spiels und seinen möglichen jugendbeeinträchtigenden Wirkungen findet dann nicht statt.
- Bei allen untersuchten, so genannten Kriegsshootern drängt sich zumindest eine Prüfung des Indizierungsmerkmals der Kriegsverherrlichung auf. Typischerweise werden sie allerdings von der USK unter Verweis auf eher „unblutige“ Verletzungsanzeigen und nur „genretypische“ Gewalt in einem historischen Szenario ab 16 oder 18 frei gegeben.
- Werbetrailer für Spiele werden niedriger eingestuft als das eigentliche Spiel; man nimmt damit in Kauf, dass Kinder und Jugendliche dadurch verführt werden, sich solche Spiele illegal zu kaufen.

Für die festgestellten Mängel sehen wir vielfältige Ursachen. So sind die das Handeln der USK steuernden gesetzlichen Normen und die sie ergänzende Prüfordnung sehr allgemein gehalten; es wird wenig Orientierungshilfe geboten. Für die Zweifelsfälle, ob eine Jugendgefährdung vorliegt, fehlt eine Regelung, wonach die USK dann durchweg die BPjM einzuschalten hat. Im Hinblick auf die Tester, die die Gutachter über den Inhalt der Spiele informieren, haben sich auf der Grundlage von Berechnungen zur Spieldauer erhebliche Zweifel daran ergeben, ob die Tester die gewalthaltigen Spiele tatsächlich vollständig durchgespielt haben oder sich bei ihren Berichten teilweise auf Inhaltsangaben der Hersteller stützen. Sehr problematisch erscheint zudem, dass sie nach eigenen Angaben teilweise für die Herstellerfirmen als Produktionsberater dabei behilflich sind, die Spiele so zu gestalten, dass diese die vom Hersteller angestrebte USK-Alterseinstufung erreichen können. Ferner gibt es möglicherweise nach jahrelanger Mitwirkung an Prüfungstätigkeiten Abstumpfungsgefahren, die die Akteure der Alterseinstufung unsensibel für das werden lassen, was die Spiele an Gewaltexzessen beinhalten. Und schließlich kritisieren wir eine zu geringe Distanz der USK zur Computerspielindustrie und ihren Interessen und belegen dies anhand von Beispielen.

Aus dieser Kritik haben wir eine Reihe von Folgerungen für die zukünftige Gestaltung des Jugendmedienschutzes abgeleitet. Dazu einige Vorschläge:

- Eine grundlegende Reform der USK und ihrer Zusammenarbeit mit der BPjM, die insbesondere erwarten lässt, dass in Zweifelsfällen im Interesse des Jugendmedienschutzes Indizierungen häufiger ausgesprochen werden.
- Eine stärkere Einflussnahme durch den Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden; zu prüfen wäre hier, ob die Einbindung von jeweils drei Bundesländern besser absichern kann, dass die Belange des Jugendmedienschutzes angemessen vertreten werden.
- Strategien zur Verhinderung von Abstumpfungprozessen (Fortbildung, Rotation, zeitliche Obergrenze für die Mitwirkung als Ständige Vertreter, Tester, Gutachter usw.).
- Eine Präzisierung der gesetzlichen Normen und weiteren Regelungen, die für die Alterseinstufung von Computerspielen maßgeblich sind, z.B. eines standardisierten Kriterienkataloges.
- Wer Gefahren schafft, sollte auch zur Deckung der zu ihrer Beherrschung erforderlichen Kosten her-

angezogen werden. Wir schlagen deshalb vor, die Herstellerfirmen zur Zahlung einer Abgabe pro verkauftes Spiel zu verpflichten. Bei nur 50 Cent pro Spiel wären dies bereits pro Jahr ca. 20 Millionen Euro, die man für die Entwicklung von tauglichen Therapien gegen Computerspielsucht, für Medienwirkungsforschung, für eine bundesweite Aufklärungskampagne zum Jugendmedienschutz sowie für den Aufbau einer starken, von der Industrie unabhängigen USK einsetzen könnte.

- Im Hinblick auf das strafrechtliche Verbot so genannter Killerspiele gibt es im Team der Autoren des Forschungsberichtes zwei unterschiedliche Positionen. Angesichts der wissenschaftlichen Befunde, wonach von der aktiven Nutzung sehr gewalthaltiger Spiele im Vergleich zum passiven Betrachten entsprechender Filme eine deutlich stärkere Belastung ausgeht, hält Christian Pfeiffer es für richtig, hier eine gesonderte strafrechtliche Verbotsnorm ins Auge zu fassen. Die anderen Autoren meinen dagegen, dass diesem Gesichtspunkt auch im Rahmen einer Strafverfolgung nach dem geltenden §131 StGB ausreichend Rechnung getragen werden kann.
- Eing sind wir uns darin, dass es nicht ausreicht, gesetzliche Reformen zum Jugendmedienschutz durchzuführen. Mindestens ebenso wichtig erscheint es, die Eltern dabei zu unterstützen, dass sie ihre Kinder vor einem exzessiven gewaltorientierten Medienkonsum bewahren können und dass wir insbesondere über (Ganztags-)schulen und Vereine ein Programm umsetzen, dass nach dem Motto „Lust auf Leben wecken“ Kindern und Jugendlichen attraktive Freizeitangebote für Sport, Musik und gesellschaftliche Handlungsfelder eröffnet.

Zuerst erschienen in politik und kultur Juli – August 2007

Inka Brunn und Stephan Dreyer

Jugendschutz für Spiele – ein Spiel für den Jugendschutz? Was die Novellierung des Jugendmedienschutzes dem Bereich der Video- und Computerspiele gebracht hat

Ein Jahr lang analysierte das Hans-Bredow-Institut aus Hamburg im Auftrag von Bund und Ländern das deutsche Jugendmedienschutzsystem. Die rechtlichen Regelungen in diesem Bereich waren zuvor, im Jahr 2003, großflächig reformiert worden. Die wissenschaftliche Evaluation sollte zeigen: Hat sich der Jugendschutz durch die Novelle verbessert? Gibt es neue oder alte Defizite? Haben Bundes- und Länderparlamente mit der Reform einen Schritt in die richtige Richtung gemacht? Die Ergebnisse der Untersuchung in Bezug auf den Bereich der Video- und Computerspiele sollen hier kurz dargestellt, mögliche Umgehungen oder gar Durchbrechungen des Jugendmedienschutzes aufgezeigt werden – und es soll erklärt werden, warum der Staat trotzdem nicht einfach auf Gesetze verzichten kann.

2003: Erstmals verbindliche Altersfreigaben für Games

Das Jugendschutzgesetz (JuSchG) des Bundes galt bereits vor der Novelle für Kinovorführungen und Filme auf Videokassetten, CDs oder DVDs. Für entwicklungsbeeinträchtigende Video- und Computerspiele gab es dagegen keine Vorschriften. Mit der 2003 erfolgten Reform des Jugendmedienschutzes ist der Anwendungsbereich des JuSchG auch auf so genannte „Spielprogramme“ erweitert worden. Seitdem werden auch Video- und Computerspiele, sofern sie auf Trägermedien (CDs, DVDs, UMDs, Cartridges etc.) abgegeben werden, von dem gesetzlichen Jugendschutz umfasst. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) prüft zwar bereits seit April 1994 in ihren unabhängigen Expertengremien Spiele auf ihre Tauglichkeit für Kinder und Jugendliche und hat bis Ende 2001 insgesamt 6.610 Spielprogramme mit Altersempfehlungen versehen. Diese „früheren“ Kennzeichnungen waren jedoch vor Inkrafttreten des novellierten Jugendschutzgesetzes lediglich unverbindliche Alterseinstufungen mit Orientierungscharakter. Mit dem Inkrafttreten der Novelle ist ein System etabliert worden, dass auf stärkeren staatlichen Einflussnahmemöglichkeiten in Bezug auf die Freigabeentscheidung bei der USK fußt. Im Gegenzug sind die USK-Kennzeichen seit der Reform verbindliche Entscheidungen aller Bundesländer, die unmittelbar für Publisher, Vertrieb und Händler bindend sind. So dürfen gekennzeichnete Spiele (Freigegeben ohne Altersbeschränkung, freigegeben ab 6 Jahren, freigegeben ab 12 Jahren, freigegeben ab 16 Jahren, keine Jugendfreigabe) nur an Kinder und Jugendliche abgegeben werden, die das entsprechende Mindestalter erreicht haben. Entscheidet sich ein Spiele-Hersteller bzw. ein Publisher gegen die (wohlgemerkt freiwillige) Einreichung seines Spiels bei der USK, so gelangt das Spiel ohne Kennzeichen in den Handel und wird wie ein Spiel mit dem Kennzeichen „Keine Jugendfreigabe“ behandelt.

Nicht von der USK gekennzeichnet werden jugendgefährdende Video- und Computerspiele, die etwa besonders gewalthaltig, menschenverachtend oder pornografisch sind. In Bezug auf derartige Spielprogramme konnte und kann die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) eine Indizierungsentscheidung treffen und das entsprechende Programm in die Liste für jugendgefährdende Medien aufnehmen. Indizierte Produkte wandern aus dem Regal unter den Ladentisch: Das Spiel ist weiterhin für Erwachsene erhältlich, darf aber weder öffentlich beworben noch offen im Handel ausgestellt werden. Insgesamt hat Deutschland mit diesem zweistufigen System der Altersfreigabe und Indizierung eines der strengsten Jugendschutzsysteme in der westlichen Welt etabliert.

Ergebnisse der Jugendschutz-Evaluation im Bereich Spiele

Die am Hans-Bredow-Institut durchgeführte Untersuchung, ob und inwieweit der Jugendmedienschutz effektiv funktioniert, muss im Hinblick auf einen Vorher-/Nachher-Vergleich zunächst zu dem Ergebnis kommen: Der Jugendschutz im Bereich der Video- und Computerspiele hat sich durch die Novellierung verbessert; schließlich gab es vorher keine verbindlichen Vorschriften für entwicklungsbeeinträchtigende Spiele, altersgestaffelte Abgabebeschränkungen waren nicht existent. Dennoch identifiziert die Studie Optimierungsmöglichkeiten, etwa in Bezug auf die Verfahren, gesetzliche Anwendungsbereiche und den Vollzug.

Defizite im Bereich des Verfahrens

In Bezug auf die Verfahren der Freigabeentscheidungen bei der USK hat die Evaluation einige Defizite von unterschiedlichem Gewicht und Tragweite aufgefunden. So werden der USK produktionsbedingt oft unfertige Versionen vorgelegt, z.B. ohne deutsche Sprachausgabe. Einerseits kann dies Arbeits- und Prüfungszeit bei der USK unnötig binden, ohne dass letztendlich eine abschließende Altersfreigabe erfolgen kann. Andererseits muss in den Fällen, in denen eine Altersklassifizierung für ein noch nicht gänzlich fertiges Produkt vorgenommen wird, eine systematische Kontrolle stattfinden, ob die Altersfreigabe auch noch für das dann am Markt angebotene Spiel legitim erscheint.

In der Öffentlichkeit heftig diskutiert wurde der Testbereich der USK. Spiele werden bei der USK – genauso wie bei der BPjM – durch Tester gesichtet und dann dem Entscheidungsgremium präsentiert. Die Einflussnahmemöglichkeit der Tester auf die Präsentation war dabei meist Ursache für Kritik, eine andere praktikable Lösung ist allerdings schwer vorstellbar: Viele Spiele sind in ihrer Mechanik so ausgefeilt und differenziert, dass es kaum denkbar erscheint, dass Personen, die die nötige Kompetenz zur jugendschutzrechtlichen Beurteilung mitbringen, zugleich in der Lage sind, alle in Frage kommenden Spiele durchzuspielen. Wird insofern an dem bisher praktizierten Konzept festgehalten, sollten aber Möglichkeiten der Qualitätssicherung in Bezug auf den Testbereich genutzt werden, etwa in Form von Doppelsichtungen durch zwei Tester oder Parallelpräsentationen zum Erkennen von Inkonsistenzen.

Die Evaluation hat ferner ergeben, dass die im Reihum-Verfahren von unterschiedlichen Gutachtern erstellten Prüfprotokolle von unterschiedlicher Differenziertheit und Struktur sind. Diese Kritik wird auf Seiten der USK bereits adressiert. Wird ein Spiel durch die USK gekennzeichnet, kann es nicht mehr von der BPjM indiziert werden. Im Bereich dieser „Sperrwirkung“ der USK-Kennzeichen berühren sich Indizierungs- und Kennzeichnungsverfahren. Um zu gewährleisten, dass Spiele, die Indizierungskriterien aufweisen, entsprechend von der USK behandelt werden, muss sichergestellt sein, dass die angelegten Kriterien bei USK und BPjM möglichst deckungsgleich sind. Vieles spricht bereits für eine Konsistenz in der Kriterienanwendung, dennoch weist die Evaluation auf noch zu wenig genutzte systematische Formen des Austausches von BPjM und USK über Kriterien und Kriterieninterpretationen hin.

Online-Spiele als Herausforderung für den Jugendschutz

Die zunehmende Bedeutung von Spielen, die mit anderen Personen über das Internet gespielt werden oder ausschließlich über das Internet vertrieben und verkauft werden, führt zu dem Problem, dass solche reinen Online- und Download-Spiele nicht gekennzeichnet werden können. Das JuSchG gilt nur für Spiele, die (auch) auf Trägermedien vorliegen, also etwa auf CD oder DVD. Für reine den Telemedien zugehörige Games – etwa Browser-Spiele – gilt vielmehr der Jugendmedienschutz-Staatsver-

trag (JMStV) der Länder, der ein Kennzeichnungsverfahren gerade nicht kennt. Hier fallen also unterschiedliche Spiele unterschiedlichen Gesetzen und Jugendschutzkonzeptionen. Mittelfristig müssen hier gangbare Lösungen gefunden werden, zumindest können schon jetzt im Ansatz Maßnahmen zur Optimierung getroffen werden: Bei der Alterseinstufung von Spielen, die über Online-Funktionalitäten verfügen, sollten schon bei der Beurteilung der Offline-Version die Möglichkeiten beachtet werden, die die Software für Online-Veränderungen bietet und welche Risiken sich daraus ergeben.

Schwacher Vollzug führt zu geringem Verfolgungsdruck bei „schwarzen Schafen“

Ein für das Jugendschutzkonzept wichtiger Punkt ist die Frage, inwieweit sich der Handel an die gesetzlichen Vorgaben – sprich: die ausschließlich altersgerechte Abgabe – hält. Die zuständigen kommunalen Ordnungs- und Gewerbeaufsichtsämter überprüfen die Einhaltung der Abgabebeschränkungen regional ganz unterschiedlich intensiv und eher punktuell als systematisch. Auch wenn mangels zentraler Statistiken die tatsächliche Zahl von Abgabeverstößen nicht geschätzt werden kann, ist es auf Grundlage der vorhandenen Informationen anzunehmen, dass hier keine hinreichende Sanktionswahrscheinlichkeit besteht. Möglichkeiten der Verbesserung des Vollzugs werden insofern bereits im politischen Raum diskutiert.

Die Realität als Konterkarierung des Jugendschutzes?

Auf dem Papier erscheinen die Konzepte von Kennzeichnung oder Indizierung sachgerecht. Im Alltag können diese allerdings unterlaufen werden. So zeigen etwa die JIM-Studien des MPFS, dass die Möglichkeit, ein nicht dem Alter angemessenes Spiel zu erwerben oder nutzen, keine reine Randerscheinung ist. So passiert es, dass Eltern, Geschwister oder ältere Freunde altersunangemessene Spiele zugänglich machen, etwa durch Kauf, Schenken oder Weitergabe im Familien- und Freundeskreis oder in der Schule. Auch zeigen Testkäufe und Kontrollen immer wieder, dass einzelne Händler sich nicht an die gesetzlichen Vorgaben halten und Produkte an zu junge Käufer abgeben. Ferner erscheinen ausländische Online-Versandhändler, für die das deutsche Jugendschutzrecht nicht gilt, als Einfalltor für das Umgehen hier geltender Abgabebeschränkungen. Letztlich führt auch der technisch versierte Umgang von Kindern und Jugendlichen mit dem Internet dazu, dass Teile der Minderjährigen Spiele über Online-Tauschbörsen, Warez-Foren und andere Wege aus dem Internet heruntergeladen, die nicht für ihr Alter freigegeben sind.

Jugendschutz als ernstes Spiel

Jugendmedienschutz im Bereich Video- und Computerspiele ist selbst ein „Spiel“ mit großer Dynamik und mit sich schnell bewegenden Objekten. Die Spieleangebote selbst verändern sich rasch und Kinder und Jugendliche sind findig im Umgehen von Zugangs- und Vertriebsbeschränkungen. Dies kann aber nicht als Konsequenz nach sich ziehen, dass sich der Staat aus dem Jugendschutz resigniert zurückzieht und die Eltern und Jugendlichen sich selbst überlässt – im Gegenteil: Den Gesetzgeber trifft die verfassungsrechtliche Pflicht, Minderjährigen eine Entwicklung ihrer Persönlichkeit möglichst frei von schädlichen (Medien-)Einflüssen zu ermöglichen und Eltern solche Rahmenbedingungen an die Hand zu geben, die die optimale Ausübung ihres verfassungsrechtlich verbürgten Erziehungsrechts gewährleisten.

Jugendschutz ist zudem eine Form von Risikomanagement: Dort, wo mit Vorschriften tatsächliche Wirkungen erzielt werden können, müssen Rechtsvorschriften ansetzen. Dies gilt insofern vor allem in Hinblick auf das ungewollte Inkontaktkommen ist entwicklungsbeeinträchtigenden Spielen und die Abgabe von Spielen im deutschen Einzel- und Versandhandel. Für ausländische Angebote und das Internet stößt nationales Recht schnell an seine Grenzen – genauso wie in Bezug auf den Jugendlichen,

der partout an „sein“ Spiel kommen will. Hier bringen auch Rufe nach allgemeinen Verboten nichts, denen in Hinblick auf im Grundgesetz garantierte Meinungs-, Informations- und Kunstfreiheit ohnehin enge verfassungsrechtliche Grenzen gesetzt sind.

Die Studie ist abrufbar unter: [http://www.hans-bredow-Institut.de/forschung/recht/071030 Jugend-schutz-Endbericht.pdf](http://www.hans-bredow-Institut.de/forschung/recht/071030_Jugend-schutz-Endbericht.pdf)

Zuerst erschienen in politik und kultur Januar – Februar 2008

Computerspiele: Herausforderung für die Bildung

Wolfgang Zacharias

Die Welt, das Leben, ein Spiel? – Schöne neue Netzkulturen und digitale Spielwelten

Die Dynamik der Entwicklung digitaler Spiel- und Lernwelten, der Computer- und Konsolenspiele, der Online-Spiel-communities und der Webplattformen auch für massenhaft ins Netz gestellte Individualität ist rasant. Sie expandiert permanent und verwandelt Kommunikationskulturen, Wahrnehmungs- und Ausdrucksformen: Kurzzeitig und im Einzelnen fast unscheinbar und unauffällig, geradezu subversiv. Aufs weltweite, interkulturelle und intergenerative „Ganze“ gesehen ist dies allerdings wohl ein gewaltiger Kultur(um)bruch, alle Lebenswelten und Gesellschaftsbereiche betreffend.

Die erste Generation @, die neue Mediengener@tion der goer Jahre, die in der „Netzwerkgesellschaft des Informationszeitalters“ (Castells) aufwächst, hineinwächst, wird erwachsen. Zu glauben, das würde unsere gewohnten, tradierten Kunst-, Kultur- und Spielwelten nicht sonderlich berühren und verändern, ist, leicht prognostizierbar, naiv bis illusionär. Wir verlassen soeben und endgültig die „Gutenberg-Galaxie“ mit der Dominanz des Gedruckten – mit offenem, unbekanntem Ziel. An einigen aktuellen Indikatoren und Impressionen skizziert, gilt es, den digitalen und wohl fundamentalen Wandel zumindest spekulativ auf Kultur und Bildung zu beziehen. Diesen gilt es dann auf „Kulturelle Bildung“ im je erweiterten Verständnis und mit einer unübersehbar durch Medialisierung und Digitalisierung expandierenden Schnittmenge zu fokussieren. Insbesondere gilt es, dies auf Weltwahrnehmung und Weltaneignung der Kinder und Jugendlichen von heute, auf die ihnen im Umgang mit je neuen Technologien und deren „content“, den ihnen eigenen Spiel- und Lernkulturen zu projizieren – mit Fragen und gegebenenfalls neuen Auftragslagen für entsprechend nachhaltige Kulturpolitik und Kulturpädagogik: Welche kulturellen Kompetenzen werden erworben und gelernt und welche vielleicht nicht (mehr)? Welche sollten erworben werden und welche vielleicht nicht (mehr)? Welche werden, würden gebraucht für das „Web 2.0“ und die neuesten Cybergames, der aktuellen technologischen Hard- und Softwaregeneration?

Aufwachsen in der digitalen Medienkultur

Zugespitzt insbesondere auf die Kinder und Jugendlichen von heute verschärft sich die Lage: „Was wir über die Gesellschaft wissen, ja über die Welt, in der wir leben, wissen wir über die Massenmedien“, formulierte der Soziologe Niklas Luhmann bereits 1996. Und der Medienpädagoge Stefan Aufenanger spitzt die technisch-kommunikativen Zugänge zu diesem Wissen zu: „Gab es jemals den Fall, dass die Kinder mehr wussten und konnten als die Erwachsenen?“

Die nachwachsende Netzgeneration ist inzwischen mehrheitlich online. Sie ist zudem mit dem Multifunktionshandy als allzeit getreuen Begleiter permanent mit vielerlei sozialen und informationellen Kontexten verbunden, Empfänger und Sender zugleich, wie es beliebt und wo auch immer (soweit man allerdings nicht in eine Schuldenfalle gerät oder aus sozialen, ökonomischen Zwängen am digitalen Kommunikationsspiel nicht teilnehmen kann).

„Lass krachen“ im „Eldorado für Daddler“

So der Werbe-O-Ton Ende August in Leipzig: über 100.000 sehr junge Jugendliche und auch Kinder versammeln sich 2006 nun zum dritten Mal zur „Games-Convention“ auf dem Messegelände. Gutaussehende, speziell und variantenreich gestylte junge Menschen feiern live: Sich und die neuen und neuesten digitalen Spiele, Rituale, Events, Gamers choice, Awards, angeführt von den „Giganten“ Sony, Nintendo, Microsoft und Electronic Arts. Die Werbung verspricht „Europas wichtigste Erlebnismesse

für interaktives Entertainment, Hardware und Lernsoftware, unzählige Welt-, Europa- und Deutschlandpremiere, massenhaft Goodies, schrille Shows, Stars und Fun-Sport-Areas bis zum Abwinken“.

Es wird also das Neueste für Konsolen, PCs und Handys offeriert und propagiert – und nicht nur für „Techies“, alles auf 70.000 qm. Das Outfit der Besucher, die Atmosphäre und die kulturellen Gebräuche, Kommerz und Kommunikation Hand in Hand, durchsetzt mit vielen jungen Damen in knapper Kleidung lässt Besucher bereits über 25, 30 Jahre im wahrsten Sinne des Wortes „alt“ aussehen. Das sollte man gesehen, erlebt haben, zum Beispiel als Profi aus Kultur und Bildung, schon aus Gründen des intergenerativen Verständigungsinteresses und sozusagen Aug in Aug, in Tuchfühlung mit dieser Generation @ /web 2.0. Auch wenn man fast nicht kapiert, ein echter Outcast ist, verschärft im Alter über 30 oder 40 Jahre sollte dies interessieren, so man noch im Erziehungs- und Bildungsgeschäft tätig ist, insbesondere kulturpädagogisch. Und dann anfängt darüber nachzudenken: welche kulturelle Bildung, welche medienkulturellen Kompetenzen können wir den Jungen, die sich da lustvoll und neugierig tummeln, sinnvollerweise eigentlich (noch?) anbieten, vermitteln, ermöglichen oder aufzwingen?

Don't be afraid, upgrade to simplicity!

Die (Medien-)Kunst-Interessierten fahren im Sommer eher nach Linz, zur ARS ELEKTRONIKA, dem genialen „Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft“. Hier werden insbesondere für die Künste, aus den Künsten heraus seit vielen Jahren die richtigen Fragen gestellt. Künstler, Interpreten, Experten, aber auch die interessierte Jugend, haben dort die Chance zu experimentellen Produktionen, Entwürfen und Antworten. Thema 2006: „Simplicity, the art of complexity“ einschließlich „usability“, der technologischen Bedienbarkeit für alle.

Gerfried Stocker, Leiter der Ars Elektronika, stellt die Frage: „Ist es nicht seltsam, dass wir ständig neue Technologien entwickeln, um uns Leben und Arbeit einfacher zu machen? Und entwickeln, um uns Leben und Arbeit weniger zu machen? Und am Ende haben wir den Eindruck, es sei alles viel komplizierter geworden“. Es geht um menschengerechte Technologie – als kulturell-humane Dimensionen des Technischen: „Technologie ist keine Naturgewalt, sondern wird vom Menschen gemacht – also sollte es doch auch möglich sein, sie für Menschen zu machen“. Das durchaus sowohl ästhetische wie politische Leitbild also ist: „Im Mittelpunkt der Mensch“.

Der Beitrag der Künste und Künstler könnte sein: „An den Schnittstellen und Frontlinien zwischen Mensch und Maschine findet die künstlerische Arbeit statt und reflektiert die Umstände und Rahmenbedingungen dieser Liaison“. Ein großartiges und lebendiges Konzept fürs 21. Jahrhundert!

Online sein oder nicht sein: Präsenz im digitalen Feuerwerk

„Du bist das Netz!“, so titelt der Spiegel 29/2006 mit der überraschenden, weil inzwischen massenhaft beobachtbaren und kulturspezifischen Feststellung: „Im Internet sind die Nutzer neuerdings auch die Akteure. Sie schaffen sich ihre Inhalte selbst „mit prophezeiten gravierenden Folgen für Politik, Wirtschaft und Gesellschaft“. Das Leben spiegelt sich in unendlichen Brechungen, individuellen Varianten und in vielerlei symbolischen Formen in der Netzkultur, potentiell und eigentlich als unerwartete Qualität: von allen für alle. Es klingt wie die Erfüllung der guten alten Träume und Konzepte der Soziokultur in den 70er Jahren, aber halt nicht mehr im unmittelbaren sozialen, lebensweltlichen, politischen Raum, sondern im virtuellen „Space“, in den Web-Communities, den digitalen Spielwelten, der Wireless-Cyberkommunikation, auch mit sozialem, subjektivem, kulturellem, künstlerischem „content“.

Beispielsweise „Wikipedia“: Wissen wird gemeinsam und partizipativ generiert und kollektiv kommuniziert: „Ein Urtraum der Aufklärung scheint wahr zu werden. Die neue bunte Bildungsbürgerbewegung,

die mit Bühnen wie Wikipedia entstanden ist, fühlt sich dieser Tradition durchaus verpflichtet. Freiheit, Nützlichkeit, Vereinsarbeit: E-mancipation als Aufklärung 2.0.“ so der SPIEGEL. Youtube.com, flickr.com, myspace.com, podshow.com, lokalisten.de, Facebook und Study-lounge heißen Präsentationsräume und Kontaktplattformen für Selbstaussstellung und interaktive Kommunikationskulturen. Blogs/Weblogs sind Internettagebücher, Selbstdarstellungsprodukte im Netz auf der Suche nach und mit der Hoffnung auf Aufmerksamkeit und sozialkultureller Wahrnehmung – bis zum Exhibitionismus, alltäglicher Selbstentblößung – geschützt allerdings durch die symbolisch-mediale Distanz (Norbert Bolz).

Lost: Im Dschungel der Ursachen und Wirkungen

Medienwissenschaftler und Jugendforscher bestreiten übrigens, weitgehend übereinstimmend, einen systematisch-empirisch feststellbaren negativen Zusammenhang zwischen Computerspielen und Medienkonsum einerseits und Gewaltbereitschaft und Gewalttätigkeit andererseits. Dagegen bestätigen sie eher besondere durchaus zukunftsfähige Kompetenzentwicklungen beim spielerischen Umgang mit digitalen Simulationen, Dramaturgien, Gestaltungen und Kommunikationen: Strategisches Denken und symbolisches Handeln, mathematisch-technisches Verstehen und Experimentieren, Orientierungs- und Selbstorganisationswissen, Informationsbeschaffung und kulturelle Szenenbildung, Rollentraining und interkulturelle Wahrnehmung Richtung Toleranz und Respekt, jedenfalls mehrheitlich. Klar: Ausnahmen, Aufmerksamkeitsverluste für Anderes, Sinnlich-Soziales, Fehlentwicklungen, Gewaltausbrüche, Dramen und Katastrophen gibt es immer und überall, wie Spielsucht und Ausrasten, Schulversagen und Identitätsverlust, einzelne Gewalttaten und Schuldenfallen, Kontaktlosigkeit und Entwurzelung, sozialer Absturz, mit und ohne Medienhintergründe.

Aber hier heute eine dominante und systematische Medien- und Computerspielverursachung zu postulieren, ist einfach falsch. Wie wär's dagegen, Alkoholsucht und Arbeitslosigkeit, Eltern- und Schulversagen, Betreuungs- und Anregungsdefizite dafür analog zu untersuchen, gegebenenfalls verantwortlich zu machen und zu beseitigen zu versuchen?

Parallelwelten: Entdecke die Möglichkeit – Spiel mit der Welt und ihren Wirklichkeiten

Umgang und Wertschätzung des „Scheins“ ist ein Zentralmotiv von Schillers Briefen zur „Ästhetischen Erziehung des Menschen“ (1793). Der „schöne Schein“ vermittelt „auf den Flügeln der Einbildungskraft“ und des ästhetisch-imaginativen Entwerfens und Gestaltens den Wechsel vom „Reich der Notwendigkeiten“ in das „Reich der Möglichkeiten“, bei Schiller durchaus auch mit ethisch-politischen Implikationen. Den schillernden „schönen Schein“ kann man durchaus auf die simulativen, digitalen Scheinwelten, das Web, und die Cyberspiele übertragen, mit legitimatorisch-konzeptionellem Gewinn für die neuen symbolischen Formen der vernetzten Medienkultur – mit aller kritischer Distanz (Safranski).

„Spiel“ ist die anthropologische Kulturkompetenz, mit der der „homo ludens“ seine Innen- und Außenwelten sowohl nachahmt (Mimesis) in der symbolisch-gestaltenden Reproduktion wie auch neu und experimentell erfährt, entwirft, testet, veranschaulicht, als eine andere imaginiert: Nichts ist unmöglich – im Kontext der symbolischen, ästhetischen, künstlerischen, medialen Form. Die „Möglichkeitsräume“, (auch nichts im Prinzip Neues: Wenn es einen Wirklichkeitssinn gibt, muss es auch einen Möglichkeitssinn geben, schreibt Robert Musil Anfang des 20. Jahrhunderts in seinem Roman „Mann ohne Leidenschaften“) haben sich in den letzten Jahren, Jahrzehnten im Cyberspace, in den digitalen Simulations- und Spielwelten ungeahnt entfaltet. Bildlich, dramaturgisch, anschaulich in aller Vielfalt und mit differenzierten Anwendungen sowie mit der Chance, darin einzutauchen, teilzunehmen, sich oder dies und das zu testen, Rollen zu übernehmen: Zwischen „Rausch und Regel“ pendelt das Spiel – so der Untertitel einer entsprechenden Ausstellung 2005 im Dresdner Hygienemuseum: „Spielen“.

Im Katalog fragt die Medientheoretikerin Sybille Krämer „Die Welt, ein Spiel?“. Sie kommt zum Schluss, dass es darum geht „etwas, das kein Spiel ist, so zu betrachten, als ob es ein Spiel sei“ und dies als den „überzeugendsten Selbst-Ausdrucks unseres spielerischen Vermögens zu werten“. Genau diese ineinander verwobenen Wechselwirkungen „real/imaginativ“ bieten Computerspiele und ihre schönen, digitalen Scheinwelten – und der „Player“ bzw. „User“ erfährt sich dabei auch noch als Akteur und Regisseur.

Im gleichen Kontext konstatiert der Soziologe Gerhard Schulze („Erlebnisgesellschaft“) mit dem Titel „Das Leben, ein Spiel“ resümierend: „Die Menschen gewinnen Geschmack am eigenen Spiel. Computer, Internet, Handy, Digitalkamera, Musikdateien und Synthesizer sind Gelegenheitsstrukturen nicht für Konsumidioten, sondern für Spieler. Ohne Reflexivität, Eigensinn, Selbststeuerung und Erfindungskraft sind sie ja nicht zu benutzen. Wir können dieses oder jenes spielen, aber wir können nicht nicht spielen“.

Die Programmatik dieser Aussagen: Entdecke die Möglichkeiten der künstlichen Spielkulturen, begib dich in fremde, neue Welten, experimentiere mit Rollen und Identitäten, exponiere und teste dich, schaffe dir deine Symbolwelten und gestalte, partizipiere an kulturellen Räumen und Szenen: Sei wählerisch. Entscheide und unterscheide dich. Triff Freunde, tausche dich aus: Be part of it! Aber zunächst mal in den symbolischen Formen des Digitalen.

Zwei Berufsfeldern kommt hier und zukünftig erweiterte und verantwortliche Bedeutung zu

- den Mediengestaltern, Mediendesignern, Spieleerfindern im intermedialen Umgang mit Bildern, Klängen, Rollen, Charakteren, Dramaturgien, Motiven und dem Remix, dem Revival überlieferter kultureller Bestände, der traditionellen Mythen und Märchen einerseits wie auch der Entwürfe, der Szenarios für ins Bild gesetzte Phantasiewelten, Zukünfte, deren Teil die Mitspieler als symbolische Akteure werden. Der Part dieser professionellen Gestalter könnte auch so etwas wie eine selbstverpflichtende „Qualitätsetikette“ für Medienprodukte, Medienästhetik und Medienkommunikation sein.
- den Kultur- und Medienpädagogen, die „kulturelle Medienbildung“ nah dran und in Akzeptanz, Respekt der kinder- und jugendkulturellen Spielszenarien, ihrer kreativen Gebrauchs- und Kommunikationsästhetik mit je aktueller Technologie betreiben: Nicht nur für kulturelle Nachwuchseliten, nicht nur für die „Kinder des Olymp“. Beispiele und Modelle dafür gibt es genug, die institutionelle Struktur und die Qualifizierung des Personals fehlt. Dies der Schule allein auch noch aufzudrücken, etwa auch noch in bewährpädagogischer Attitüde, ist voll daneben, kann nicht gelingen.

Wie kulturell-künstlerische Mediengestaltung und Medienbildung funktioniert und auch gefördert werden kann? Dafür gibt es ein eindrucksvolles Beispiel: Es war die Initiative und ist das bleibende Verdienst von Wilfried Matanovic wie auch von Gabriele Vogt fünf Jahre lang das Programm der Bund-Länder-Kommunion: „Kulturelle Bildung im Medienzeitalter“ (2000 – 2005) engagiert gepowert zu haben. Nachzulesen im Enderbericht von Anette Brinkmann und Andreas Wiesand (ZfK, www.artcultmedia.de). Es ist übrigens ein exemplarischer Grund, sich für weitere Bundeszuständigkeiten in der Kultur- und Bildungspolitik, entgegen des Verlaufs der Föderalismusdebatte, einzusetzen.

Ideen, Ziele und Konflikte einer kulturellen Medienbildung für das 21. Jahrhundert

Das Spiel mit den Wirklichkeiten, das Lernziel der Navigationskompetenz im Datenraum, der interaktiven Selbstorganisation im Reich der möglichen Rollen, Szenarien und Identitäten funktioniert nur in offenen gestaltbaren Räumen mit informellen Bildungsformen und partizipativer Interaktivität: Als Kommunikationsmodell ist dies gleichzeitig der Vorschuss und Erfahrungsraum für demokratische Gesellschaften im Medienzeitalter, auch für Kinder und Jugendliche.

Was können und sollen wir ihnen (noch) bieten an Bildungsinhalten und Wissenswerten? Wie? Warum? Auf eine, ihre ungewisse, persönliche und professionelle Zukunft projiziert? Das ist die neue gemeinsame kulturpolitische und kulturpädagogische Herausforderung: Just imagine: Spielend leben lernen zwischen den „virealen“ Räumen der Möglichkeiten und den Zwängen des Jetzt und Hier, im Reich der Notwendigkeiten und den ernsten Spielen zwischen den Generationen.

Zuerst erschienen in politik und kultur September – Oktober 2006

Hartmut Warkus

Lernen mit Computerspielen – Die positiven Folgen des Computerspielens

Die öffentliche Diskussion, falls sie überhaupt stattfindet, zu populären Computerspielen wird durch die Thematisierung problematischer Aspekte und möglicher Risiken geprägt. Über positive Folgen des Computerspielens nachzudenken, scheint wenig ertragreich. Es ist jedoch auch Tradition in der Medienpädagogik (vgl. z.B. „Schulfilmbewegung“), auf positive Aspekte der Mediennutzung nicht nur hinzuweisen, sondern mögliche Chancen aufzuzeigen.

In der Forschung werden die den Spielen inhärenten Lernmöglichkeiten kaum untersucht und diskutiert. Das ist mehr als unverständlich angesichts der Tatsache, dass sich die Hypothese vom Vorhandensein von Lernpotenzialen in Computerspielen in der Regel schon durch einfache Beobachtung von am Computer spielenden Kindern stützen lässt. Meist ist der Erwachsene verblüfft von der Geschwindigkeit des Spiels, der Präzision und Sicherheit mit der Aufgaben und Probleme gelöst werden. Man sieht den Spielenden an, mit welcher Freude sie die Herausforderungen des Spiels annehmen, wie sie Wissen und Fähigkeiten abrufen, Fertigkeiten entwickeln, sich an schwierigen Aufgaben versuchen, ein Scheitern als Motivation zum neuen Versuch mit anderer Strategie nehmen und natürlich dabei lernen und Spaß haben.

Aber wir werden das nur bemerken, wenn wir hin- und nicht wegsehen. Lehrerinnen und Lehrer wären froh, wenn sie in ihrem Unterricht diese Beobachtungen bei den Lernenden machen können. Populäre Computerspiele, es sind hier nicht spezielle Lernspiele bzw. Lernsoftware gemeint, sind aber nicht die Konkurrenz zum Lernen in der Schule, sondern mögliche Ergänzung. Doch, um nicht missverstanden zu werden, ich bin auch als Spieler nicht der Meinung, dass jedes Computerspiel in oben beschriebenem Sinn genutzt werden kann. Hier müssen sehr wohl didaktisch begründete Entscheidungen getroffen werden. Ich bin jedoch überzeugt davon, dass Lehrerinnen und Lehrer, die selbst Computerspiele spielen, sehr bald Ideen dafür entwickeln, dass das, was den Kindern und Jugendlichen in ihrer Freizeit Spaß macht, potenziell auch zum Lernen zu nutzen.

Lehrende wissen, dass Lernen ein aktiver (auch interaktiver) Prozess ist, bei dem Lernende neues Wissen und neue Konzepte auf der Grundlage bereits vorhandenen Wissens herausarbeiten und aufbauen. Der Beitrag der Computerspiele zu diesem Prozess liegt auf der Hand, wird aber nicht im Selbstlauf erbracht. Spielinhalte und Spiele müssen zielgerichtet, didaktisch durchdacht eingesetzt werden. Die mediendidaktischen Konzepte als gedankliches Werkzeug, um im Unterricht sinnvoll, fachgerecht und erfolgreich mit neuen Medien handeln zu können, gibt es schon. Aber wo sind die Lehrerinnen und Lehrer, die dies umsetzen, die sich diese „aktive Gestaltung von Wissen“, wie sie sich im Alltag von Heranwachsenden beim Umgang mit Computerspielen fast selbstverständlich vollzieht, für das Lernen zum Nutzen machen.

Unsere Unwissenheit und Skepsis gegenüber dem, was Heranwachsende mit Computerspielen tun, verstellt uns den Blick auf die Lernpotenziale, und die Kinder und Jugendlichen selbst werden sie natürlich auch nicht entdecken. Wir dürfen nicht ungläubig, vielleicht sogar erschrocken daneben stehen und abfällige Bemerkungen zum Spiel machen, sondern müssen Fragen stellen, uns erklären lassen, was das Spiel ausmacht und was der Spielende mit welchem Ziel tut. Hier ist auch Geduld und Einfühlungsvermögen gefragt. Nur so haben wir die Chance zu verstehen und können Potenziale entdecken und nutzbringend verwenden.

Im Jahr 2004 hat das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis München ein Forschungsprojekt abgeschlossen, in dem nach „Kompetenzförderlichen Potenzialen“ in populären Computerspielen geforscht wurde. Untersucht wurden akribisch, theoriegeleitet und wissenschaftlich exakt dreißig damals aktuelle Computerspiele (ausschließlich Singleplayer). Die Analyse der Medien ergab förderliche Potenziale für kognitive und persönlichkeitsbezogene Kompetenz sowie für Sensomotorik. Eher gering waren die Förderungspotenziale für Medienkompetenz und soziale Kompetenz. Dringend geboten wären nun weitergehende Forschungen, die die erreichten Ergebnisse durch die Einbeziehung der Nutzerperspektive (wie nimmt der Spielende dies Potenziale wahr?) ergänzen würden. Ein entsprechender Auftrag ist längst überfällig.

Untersuchungsergebnisse zu Potenzialen von Computerspielen, aber auch die Praxis des Computerspielens müssen Gegenstand der Lehreraus- und Lehrerweiterbildung sein. Wenn eine Lehrerin oder ein Lehrer bemerkt, dass in einer Klasse ein Großteil der Schülerinnen und Schüler ein bestimmtes Computerspiel oder ein bestimmtes Spielegenre bevorzugen, sollte dies auch zum Gegenstand des Unterrichts werden. Natürlich erfordert dies den Lehrenden, der sich auskennt mit Spiel bzw. Genre. Das muss nicht bedeuten, dass genau dieses Spiel bekannt ist. Im Unterricht könnten von den Schülerinnen und Schülern entwickelte Lösungsstrategien, bewältigte Probleme, Ideen für künftige Spielzüge, aber auch nur einfache Schilderungen von Spielverläufen besprochen werden. Dies ist Gegenstand schulischen Lernens und lässt sich nicht nur im Curriculum des Faches Deutsch finden. Folgende Beispiele für eine Verbindung von allgemeinen Lernzielen und Potenzialen in Computerspielen sind auch denkbar: Rennspielfans wären nicht nur überrascht, sondern hoch erfreut, wenn ihnen der Physiklehrer nach dem gemeinsamen Anschauen eines gescheiterten Überholmanövers beim Spielen von „Need For Speed: Carbon“ die Ursache für das Scheitern erläutern würde und sie auch noch Tipps für eine erfolgreiche Fahrweise unter Beachtung physikalischer Gesetze erhalten könnten. Gegen ein gemeinsames Spielen mit anderen Lehrerinnen und Lehrern bei anschließender Auswertung hätte keine Schülerin und kein Schüler etwas einzuwenden.

Die vor allem bei Mädchen so beliebte Simulation „Die Sims“ bietet eine ganze Reihe von „interessanten“ Aufgaben, die viel lieber erledigt würden als die, die sich Lehrerinnen und Lehrer sonst so ausdenken. Die Darstellungsformen „Bericht“, „Schilderung“, „Erzählung“ werden sicher mit hoher Motivation entlang des Geschehens im beliebten Computerspiel geübt und gefestigt und obendrein kann man auch noch Handlungsweisen und Absichten der Spielerinnen diskutieren und bewerten.

Das in Deutschland entwickelte Spiel „ANNO 1701“ erschien Ende vergangenen Jahres als dritter Teil einer sehr beliebten Reihe. Es ist eines der erfolgreichsten, auch ausgezeichneten, Aufbau-Strategie-spiele. Im Spiel wird ein hohes Maß an Wissen zu den verschiedensten Sachgebieten verlangt, um das Spiel erfolgreich gestalten zu können. Die „künstliche Intelligenz“ ist so gestaltet, dass ein Spielen nach dem „Versuch-Irrtum-Muster“ keinen Erfolg und keinen Spaß bringt. Da man nicht nur Natur und Umwelt, sondern auch eine ganze Gesellschaft für das Spielgeschehen nutzt und voranbringen muss, um erfolgreich zu sein, ist hier der Rat von Erwachsenen, erfahrenen Personen, durchaus willkommen. Die Spielzüge sind immer diskutabel, da hier auch Alternativen zu finden sind. Das Spiel könnten und sollten Generationen miteinander spielen. Man wird viel voneinander lernen und Spaß dabei haben, und es sollte von Lehrern, siehe oben, beachtet werden. „ANNO 1701“ sei auch den bisherigen Skeptikern und Nichtspielern als Einstieg empfohlen.

Das „Tutorial“, eine Einführung in Spiel und Spielsteuerung, ist außerordentlich gelungen und macht es auch Anfängern leicht, zum Spiel zu finden. In Leipzig werden wir das Spiel in der Lehrerweiterbildung einsetzen. Nicht nur die Lehrerinnen und Lehrer für das Fach Geschichte werden sehr schnell die Potenzen für das Lernen erkennen.

Bei allen Bemühungen um ein „Lernen mit Computerspielen“ müssen jedoch von Beginn an die Spielerinnen und Spieler, die Heranwachsenden ernst genommen und einbezogen werden. Fragen bringen die Spielenden zum Nachdenken über ihr Tun, Erklären führt zur Reflexion und zu bewusstem Handeln. Das sollten wir befördern. Wir müssen den Spielerinnen und Spielern nicht das Spielzeug nehmen. Wir sollten gute Spiele definieren, herausstellen und entwickeln, und wir sollten ganz bewusst das Spielen zum Lernen nutzen. In der frühen Kindheit machen das Eltern mit großer Selbstverständlichkeit. Es muss überlegt werden, ob es nicht sinnvoller ist, statt Gesetze gegen Spiele in den Bundesländern zu diskutieren, sich Gedanken darüber zu machen, wie die Kluft zwischen denen, die neue Medien ganz selbstverständlich nutzen, und denen, die gar nicht wissen, was da eigentlich gespielt wird, verringert werden kann. Lehrerinnen und Lehrer zur jährlich nachzuweisenden Fortbildung zu neuen Medien zu verpflichten, könnten die Länder beschließen.

Zuerst erschienen in politik und kultur Mai – Juni 2007

Michael Schnell

Spielen? Aber sicher! – Die Spieletipps des Internet-ABC

Kinder spielen für ihr Leben gern, Spielen ist cool und Spielen macht Spaß! Und auch Eltern haben ihre Freude daran, wenn sie feststellen, dass ihre Kinder so richtig in einem Spiel aufgehen – zumindest wenn dieses Spiel draußen, an der frischen Luft, und mit Freunden stattfindet oder wenn eine, in den Augen der Eltern hohe kreative Leistung abgerufen wird (zum Beispiel beim Basteln).

Anders sieht es meist aus, wenn ein Bildschirm hinzukommt: Spielen am PC, an einer großen oder kleinen Konsole erscheint vielen Eltern weniger förderlich für das Kind und ist mit einer Reihe von Ängsten verbunden. Macht das Spielen vor dem Bildschirm nervös? Macht es dick und faul? Was passiert mit meinem Kind, wenn es ein gewalttätiges Spiel „zockt“? Kann mein Kind spielsüchtig werden?

Richtig ist sicherlich: Bewegung ist wichtig, ebenso wie das gemeinsame Erleben des Spielens mit Freunden. Genauso richtig ist aber auch: Für die meisten Kinder gehört der Computer bereits zum Alltag. Immerhin 81 Prozent der Kinder zwischen sechs und 13 Jahren besitzen bereits Computererfahrung, ein Großteil nutzt den PC mindestens ein- oder mehrmals in der Woche. Ihre Lieblingsbeschäftigung am Computer ist – richtig – das Spielen (KIM-Studie 2006). Hinzu kommen die oben genannten Konsolen.

Kinder strikt von jeglichen Bildschirmen und Tastaturen fernzuhalten, ist eine mögliche, aber sicherlich wenig realitätsnahe Lösung. Wie in fast allen Lebenslagen geht es auch beim Computerspielen um das „richtige“ Maß und die „richtige“ Begleitung der Nutzung durch Eltern und Erzieher. Das Spielen am Bildschirm soll kein Fußballspiel und kein Basteln ersetzen, sondern kann den Spielalltag der Kinder ergänzen. Und das durchaus sinnvoll! Woher weiß ich jedoch als Erwachsener, welches Spiel für mein Kind geeignet ist?

Über 530 Spieletipps

Hier hat das Internet-ABC (www.internet-abc.de) eine ganz besondere Hilfestellung zu bieten. Das Internet-ABC ist ein spielerisches und sicheres Onlineangebot für den Einstieg ins Internet, ein Ratgeber für die ersten Gehversuche im World Wide Web. Die werbefreie Plattform ist zweigeteilt: Es gibt einen Bereich für Eltern und Pädagogen und einen Bereich für Kinder, der derzeit komplett überarbeitet wird und sich künftig an Sieben- bis Zwölfjährige wendet. Das Projekt, das unter der Schirmherrschaft der Deutschen UNESCO-Kommission steht, wird initiiert von dem gemeinnützigen Verein Internet-ABC, dem 12 Landesmedienanstalten angehören.

Die Rubrik „Rund um's Netz“ des Eltern- und Pädagogenbereichs bietet eine Reihe grundlegender Informationen zu den Themen Computer und Internet. Hier finden sich auch die „Spieletipps“, also Empfehlungen für Computer- und Konsolenspiele – vom PC über die Xbox, den Gamecube und Playstation bis hin zu Gameboy und DS. Derzeit befinden sich über 530 Empfehlungen in der Datenbank – und Monat für Monat kommen aktuelle hinzu.

Das Besondere daran: Es handelt sich bei den Spieletipps um eine Positivliste. Das heißt: Bewertet wird lediglich Software, die ein Kind unter Berücksichtigung des Alters bedenkenlos spielen kann und die zudem ein gehöriges Maß an Qualität in sich birgt! Darin besteht der Unterschied zu den zahllosen Rezensionen in Computerspiel-Zeitschriften. So genannte „Killerspiele“ oder Spiele mit moralisch bedenklichem Hintergrund sind hier ebenso wenig vertreten wie Spiele, die kaum Spielspaß aufkommen

lassen und technisch mangelhaft sind. Zudem werden lediglich solche Spiele geprüft, die dem Zielpublikum des Internet-ABC entsprechen: Kinder bis 12 Jahre und die Eltern bzw. die Betreuer/Pädagogen dieser Kinder, so dass zwar Spiele ab 12 gelegentlich mit aufgenommen werden, Games mit der USK-Einstufung „ab 16“ hingegen nicht mehr.

Die innerhalb dieses „positiven“ Bereichs selbstverständlich vorhandenen qualitativen Unterschiede dieser Spiele werden an den Kategorien Spielspaß, Bedienung und Technik festgemacht: Ist das Spiel liebe- und phantasievoll, witzig und außergewöhnlich gestaltet? Wie lange bleibt der Spielspaß erhalten? Ist die Steuerung durch Tastatur, Maus, Pad oder Stift problemlos möglich? Hat das Spiel technische Fehler, so genannte Bugs, die den Spielfluss hemmen oder gar stoppen?

Jedes einzelne Spiel wird ausführlich von bekannten Spezialisten geprüft. Dazu gehören im Einzelnen: die Journalistin Ute Diehl von „bildungsklick.de“, die mit ihrem Redaktionsbüro Diehl jährlich den Software-Preis Giga-Maus organisiert; Jürgen Hilse, ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), Berlin; der Journalist Thomas Feibel, der zusammen mit einer Zeitschrift für Eltern und Kinder den deutschen Kinder-Software-Preis TOMMI verleiht.

Nach dem inhaltlichen und technischen Test werden die Spiele einem oder mehreren Genre(s) zugeordnet: Action und Adventure, Detektivspiele, Jump'n'Run, Lernspiele, Quiz und Denkspiele, Rollenspiele, Simulation/Sport und Simulation/ Strategie.

Eine praktische Hilfe für alle Eltern und Pädagogen stellt auch die Empfehlung dar, ab welchem Alter das Spiel geeignet ist. Neben der „offiziellen“ Altersangabe, der Einstufung durch die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK), liefert das Internet-ABC noch eine eigene Einschätzung – einerseits weil die die Spanne zwischen 6- und 12-Jährigen zu groß ist; andererseits fließen hier nicht nur jugendschutzrelevante Aspekte ein. Vielmehr berücksichtigt die Altersempfehlung des Internet-ABC auch den inhaltlichen und technischen Anspruch eines Spiels.

Eine praktische Suchmaschine hilft, Spiele gesondert nach Genre, Systemanforderung (PC, Konsole etc.), nach dem Erscheinungsjahr, dem Alter des Kindes und dem Preis zu finden.

Im Übrigen bietet das Internet-ABC eine ähnliche Auswahl für den Bereich Lern-Software an. Von Lernprogrammen bis zu digitalen Lexika kann hier alles recherchiert werden, was direkt auf Bildung abzielt.

Regeln vereinbaren und mitspielen!

Die „Spieletipps“ des Internet-ABC alleine garantieren natürlich noch keine sorgenfreie Bildschirm-Freizeit der Kinder. Faszinierender ist für sie manchmal durchaus das Verbotene. Der große Bruder des besten Freundes gibt schon mal leichtfertiger ein Spiel aus der Hand, das für die Jüngeren alles andere als geeignet erscheint. Wichtig für Eltern und Pädagogen ist es daher, nicht nur zu verbieten und passende Spiele herbeizuschaffen, sondern sich auch mit den Kindern intensiv über das Zocken am Bildschirm auszutauschen.

Probespielen lohnt sich – finden Sie heraus, welche Computerspiele Ihre Kinder gern spielen. Wer selbst die Maus in die Hand nimmt, wird besser nachvollziehen können, was Kinder an Computer- oder Konsolenspielen fasziniert. Es ist zu empfehlen, dass Eltern und Erzieher sich mit jüngeren Kindern gemeinsam vor den Bildschirm setzen. So können sie Fragen beantworten und die Spiele erklären – oder sich erklären lassen.

Trotz aller Gespräche wird es immer wieder vonnöten sein, klare Regeln zu vereinbaren. Kinder sollten wissen, dass sie am Computer nicht alles spielen oder gar zeitlich unbegrenzt vor dem Bildschirm sitzen dürfen. Gemeinsam mit ihnen sollte geklärt werden, wie Regeln aussehen könnten. Hierbei ist es hilfreich, die Gründe für gewisse Einschränkungen und Reglementierungen zu erläutern, und gleichzeitig Kontrolle und Freiheiten in ein richtiges, individuelles Verhältnis zu setzen.

Zuerst erschienen in politik und kultur Juli – August 2007

Stefanie Ernst interviewt Rauner Pöppinghege, Daniel Pickert und Alexander Schmeding

Ist Geschichte in Spielen nur ein Verkaufsargument?

puk: *Herr Pöppinghege, muss denn die Geschichte in Spielen immer realitätsnah abgebildet werden? Oder reicht es nicht bereits aus, dass Kinder und Jugendliche durch Spiele wie die Anno Reihe zur Beschäftigung mit vergangenen Epochen animiert werden?*

Rainer Pöppinghege: Das ist richtig. Spiele sind zunächst einmal nicht dazu da, Geschichte abzubilden. Wenn man sich die Motivation der Spieleentwickler anschaut, stellt man fest, dass Geschichte als Aufhänger und als Verkaufsargument genutzt wird. Es ist natürlich immer sinnvoll, sich mit Geschichte zu befassen. Ob das allerdings im Rahmen dieser Computerspiele geschieht, da habe ich so meine Zweifel.

puk: *Sie sind Historiker und lehren als Privatdozent an der Universität Paderborn. In einem Ihrer letzten Seminare, aus dem zwei Studierende heute auch anwesend sind, haben Sie zusammen mit den Teilnehmern Computerspiele auf ihren historischen Gehalt hin untersucht. Sind Sie selber Spieler?*

Pöppinghege: Nein, ich bin kein Spieler. Ich bin über meinen zwölfjährigen Sohn mit Computerspielen in Kontakt gekommen. Ein paar seiner Spiele weisen einen historischen Hintergrund auf. Ich habe ihm das ein oder andere Mal beim Spielen über die Schulter geschaut. Die Spielkompetenz haben allerdings meine Studenten eingebracht. Ich habe mich dem Thema eher von der historisch-wissenschaftlichen Seite genähert.

puk: *Herr Schmeding und Herr Pickert, das bedeutet, dass Sie von Haus aus Spieler sind? Was spielen Sie privat?*

Alexander Schmeding: Es gibt eine Vielzahl von Spielen mit historischem Background, die ich auch privat gespielt habe. Beispiele wären *Rome Total War*, *Medieval 1* und *2*, Spiele der Anno Reihe, aber auch die *Stronghold* Serie war mir bereits zuvor bekannt.

Daniel Pickert: Bei mir verhält es sich ähnlich. An einige Spiele bin ich allerdings erst durch das Seminar herangekommen. Man hat sich dann mit den Spielen näher auseinandergesetzt. Da waren durchaus einige interessante Titel dabei.

puk: *Wie viele Teilnehmer haben das Seminar besucht?*

Pickert: Ungefähr 120.

puk: *Im Verhältnis ist es so, dass mehr Jungen als Mädchen spielen. Hat sich das in der Zusammensetzung der Seminarteilnehmer widerspiegelt? Waren es mehr Studenten als Studentinnen?*

Pöppinghege: Das würde ich nicht unbedingt sagen. Möglicherweise waren es unter den Referenten, die sich aktiv irgendwo wieder gefunden haben, mehr männliche Studierende. Insgesamt war es schon gemischt.

puk: *Vor einigen Jahren gab es an der Universität zahlreiche Seminare zum Thema „Geschichte in Dokumentationen“ oder „Geschichte im (Kino-) Film“. Gibt es einen neuen Trend hin zur Untersuchung von Geschichte in Computerspielen?*

Pöppinghege: Das Seminar war sehr populär. Es hat zudem eine gewisse Außenwirkung entfaltet und so könnte ich mir durchaus vorstellen, ein weiteres anzubieten. Wenn man allerdings die Forschungslandschaft betrachtet und genauer hinsieht, was die Geschichtsdidaktik bislang dazu gemacht hat, dann wird man bis auf ein Fachbuch und ein oder zwei Aufsätze wenig finden. Zumindest was die „historischen Spiele“ anbelangt besteht hier noch sehr viel Forschungsbedarf. Von einem Trend würde ich somit noch nicht sprechen.

puk: *Welche Spiele haben Sie und Ihre Studenten im Laufe des Seminars untersucht?*

Pöppinghege: Das waren im Wesentlichen *Stronghold*, die Serie *Civilization*, *Age of Empires*, *Hearts of Iron*, die drei verschiedenen Anno Spiele, *Blitzkrieg*, sowie *Napoleon*, *Rome Total War* und *Hammer und Sichel*, ein Spiel zum Kalten Krieg.

puk: *Gibt es besonders beliebte Epochen, die durch Computerspiele abgedeckt werden oder besonders beliebte „historische Ereignisse“?*

Pöppinghege: Ja, das würde ich schon so sehen. Die Antike ist ganz gut vertreten, so sind zum Beispiel von dem Spiel *Caesar* insgesamt vier Folgen herausgekommen. Ein weiterer Schwerpunkt liegt im Mittelalter. Hier sind Spiele wie *Patrizier*, *Die Gilde* oder *Stronghold* angesiedelt. Dann beginnt es erst wieder mit Spielen zum Zweiten Weltkrieg. Zwar gibt es auch Material zum Amerikanischen Bürgerkrieg, aber wenn man die Quantitäten sieht, dann ist der Zweite Weltkrieg in der Neuzeit besonders stark vertreten.

puk: *Die Macher von Anno 1701 werben mit dem atemberaubenden Realismus bei Flora und Fauna. Und im Booklet von Die Gilde 2 ist zu lesen, dass ein vielfältiges und plastisches Bild vom Leben im Spätmittelalter vermittelt werden soll. Eine hohe Erwartungshaltung wird hier generiert. Was waren denn die größten Fehler und Irrtümer, die Sie aufgedeckt haben?*

Pöppinghege: In den meisten Spielen wird schon ein solides Lexikonwissen mitgeteilt und das ist wohl auch die Basis der Entwickler. Es sind vor allem strukturelle Gründe oder strukturelle Defizite, die ins Auge fallen. In *Caesar 4*, einem Aufbauspiel, kommt die Sklavenhaltung zum Beispiel gar nicht vor. Gezeigt wird eine rein marktwirtschaftlich-kapitalistische agierende Gesellschaft, mit der der Spieler konfrontiert wird. Ähnliches ist auch für die ganzen Spiele, die im Mittelalter angesiedelt sind, anzumerken. In diesen ist so etwas wie ein Lehnssystem gar nicht vorhanden. Was mich persönlich als Neuzeithistoriker besonders geärgert hat, ist, dass es Spiele zum Zweiten Weltkrieg gibt, in denen der Zweite Weltkrieg als ein Krieg wie jeder andere daherkommt. Also ein sauberer, steriler Krieg, ohne Tötung von Zivilisten in den Ostgebieten, ohne Ermordung von Juden und Partisanen. Vollkommen reduziert auf strategische Fragen.

puk: *Haben Sie bei Ihren Untersuchungen mehr nach dem großen Ganzen geschaut, wie dem Lehnswesen oder der Religion, oder haben Sie auch ins Detail geguckt und geprüft: Stimmt die Kleidung im Spätmittelalter, stimmen die verwendeten Münzen und wie verhält es sich mit der historischen Verbürgtheit des dargestellten Schiffstypus?*

Pöppinghege: Mir scheint es generell nicht besonders sinnvoll zu prüfen, ob nun eine authentische Waffe gebraucht wurde oder nicht. Bei einigen Spielen haben sich Studenten des Seminars aber tatsächlich auch diese Feinheiten angesehen. Sie stellten fest, dass es diesbezüglich durchaus noch Verbesserungspotenzial gibt. Falsche Waffen und falsche Kleidung findet man häufig. Besonders fällt auf, dass in früheren Zeiten die Menschen in den Spielen alle völlig uniformiert daherkommen. Man sollte allerdings nicht denken, dass im Mittelalter alle Menschen Uniform getragen haben.

puk: *Wie muss man sich die Arbeit im Seminar vorzustellen? Saßen Sie als Studierende am Computer und haben erst einmal gespielt, um sich einzufinden? Oder haben Sie direkt Themen für Hausarbeiten oder Referate angenommen und sich die Spiele auf diese Weise erschlossen?*

Pickert: Mit insgesamt 120 Teilnehmern an PCs zu arbeiten, wäre generell nicht möglich gewesen. Wir haben uns die Spiele über Referate angeeignet. Die Themen wurden chronologisch gegliedert. So untersuchten die einzelnen Studenten erst Spiele zur Antike, dann des Mittelalters bis zum Zweiten Weltkrieg. Das jeweilige Spiel und die Ergebnisse wurden danach im Plenum präsentiert und zur Diskussion gestellt. Zum Teil wurden auch Spielszenen mittels Beamer vorgeführt und besprochen.

puk: *Aus dem Seminar ist eine Projektgruppe zum Thema entstanden. Wie arbeitet die Projektgruppe? Ich habe gelesen, dass Sie in Schulen gehen und beraten. Wie muss man sich das vorstellen?*

Schmeding: Ja, wir haben damit angefangen, dass wir uns erst mal durch die Lektüre der wissenschaftlichen Literatur eine Grundlage geschaffen haben. Leider ist in diesem Bereich wenig Forschung betrieben worden, wie Herr Pöppinghege gerade schon ausführte. Dann haben wir ein bisschen Empirie betrieben. Unter anderem haben wir eine Umfrage an Schulen gemacht und nachdem die ganzen Ergebnisse dann zurückgelaufen sind, haben wir die erste Lehrerfortbildung zu dem Thema angeboten. Momentan präsentieren wir also die Ergebnisse der Studie an den Schulen in Westfalen.

puk: *Und gibt es Computerspiele, die Sie für den Geschichtsunterricht empfehlen würden? Kann man dieses Medium überhaupt im Unterricht einsetzen?*

Pöppinghege: Theoretisch kann man im Unterricht natürlich jedes Spiel daraufhin untersuchen, ob es irgendwelche Defizite aufweist. Das ist didaktisch allerdings ein bisschen schwierig, weil die Schüler bereits im Vorfeld über ein großes Wissen verfügen müssten. Es gibt einige Spiele, die auf den Schuleinsatz hin konzipiert wurden. *Die Stadt im Mittelalter* aus dem Jahr 1995 ist so ein Klassiker. Das ist aber kein richtiges Spiel. Oder *Historion*, welches ich meinem Sohn gekauft habe. In dem Spiel spaziert ein Astronaut durch das antike Griechenland und stellt sich verschiedenen Aufgaben.

puk: *Nach den hitzigen Debatten in der Vergangenheit zu den so genannten Killerspielen – Stichwort: Ego Shooter – mündet die Diskussion in der Öffentlichkeit und der Politik nun in seichterem Fahrwasser ein. Hier ist eine gewisse Trendwende zu beobachten. Kulturstatsminister Neumann hat gerade 300.000 Euro jährlich für einen Computerspielepreis ausgelobt und die große Koalition hat den Antrag in den Bundestag eingebracht, dass pädagogisch wertvolle Computerspiele gefördert werden sollen. Gibt es Spiele, die Sie für diesen Preis vorschlagen würden?*

Pöppinghege: Wie ich bereits sagte, ist Geschichte in den Spielen immer ein Aufhänger. So werden die Spiele interessant gemacht, man sollte allerdings nicht davon ausgehen, dass das historische Wissen vermittelt wird. Im besten Fall wird zeitloses Wissen vermittelt. Zum Beispiel wie Marktwirtschaft funktioniert und unter welchen Gesichtspunkten eine Insel besiedelt werden kann. Bestimmte Produktionsketten müssen aufgebaut werden, die dortigen Arbeiter müssen zufrieden gestellt und ernährt werden, Rohstoffe gilt es zu erlangen. Dieses „Wissen“ ist nicht an eine bestimmte Epoche gebunden. Hier sind viele Spiele in ihrem Setting austauschbar.

puk: *Würden Ihnen Computerspiele einfallen, die Sie für einen Computerspielepreis vorschlagen würden?*

Pickert: Nein, zuerst einmal nicht. Die normalen Computerspiele sind dafür konzipiert, dass man mit ihnen Gewinn erwirtschaften kann, verfolgen also kommerzielle Interessen. Natürlich gibt es auch den Bereich der „educational Spiele“. Diese weisen aber oftmals einen geringeren Spielspaß auf. Wenn man es schaffen würde, Spielspaß mit Wissen und Aneignung von Wissen zu kombinieren, dann wäre es bestimmt möglich, dass man ein solches Spiel als pädagogisch wertvoll ansehen könnte. Bei Spielen, wie bei dem bereits erwähnten *Historion*, erscheinen Textmeldungen mit bestimmten historischen Informationen, die allerdings für den Spielverlauf nicht relevant sind. Da erscheint es doch fraglich, ob ein 10-jähriger Junge tatsächlich jede Meldung bis zum Ende durchliest. Wenn man ein solches Faktenwissen, das bislang nur als Lexikonwissen präsentiert wird, in ein Spiel besser integrieren könnte, dann wäre das sicherlich ein Anwärter für einen solchen Preis.

puk: *In den Booklets zu den Spielen taucht immer häufiger das Wort „historical research“ auf. Glauben Sie, dass die Computerbranche ein Arbeitsfeld für Historiker sein könnte, das Zukunft hat? Könnten Sie sich vorstellen, dass Historiker verstärkt bei der Spieleindustrie tätig werden und diese bei Konzepten und der Ausgestaltung von Spielen wissenschaftlich berät?*

Pöppinghege: Diese Arbeit ist ja bei Spielfilmen bereits Gang und Gebe. Zumindest bei solchen, die ein bisschen was auf sich halten. Ich könnte mir schon vorstellen, dass man da noch ein bisschen mehr in die Tiefe

puk: *Abschließend an alle die Frage: Hat sich durch die Seminar- und Projektarbeit Ihre Einstellung zum Spielen und zu den Spielen generell geändert?*

Pöppinghege: Ich hab festgestellt, dass, je tiefer ich in das Thema und die Spiele eindreibe, desto weniger Geschichte finde ich in diesen Spielen. Natürlich würde ich ein solches Seminar noch einmal machen und demnächst wird bestimmt wieder Bedarf bestehen.

Schmeding: Ich habe jetzt noch einmal einen ganz anderen Blick auf die Spiele erhalten. Nach der Erfahrung aus dem Seminar und der wissenschaftlichen Beschäftigung mit den Spielen habe ich festgestellt, dass man sich zuvor beim privaten Spielen relativ unkritisch mit der Sache auseinandergesetzt hat. Zumal man erst einmal davon ausgeht, dass sich die Menschen, die die Spiele entwickelt haben, schon etwas dabei gedacht haben und dass die Fakten, die präsentiert werden auch korrekt sind. An einigen der untersuchten Beispiele musste ich dann jedoch feststellen, dass dem nicht so ist. Es finden sich durchaus auch negative Beispiele, wo nicht einmal Lexikonwissen abgebildet wird.

puk: *Herr Pickert: Eher Spieler geblieben? Mehr Spieler geworden?*

Pickert: An der Spielfreude hat sich nicht viel geändert. Aber ich gehe nun tatsächlich sehr viel kritischer an die Spiele heran. Nun hinterfrage ich viel häufiger, was vermittelt wird und was man an Wissen für sich selber mitnehmen kann. Und wenn wir dieses reflektierte Herangehen an Computerspiele in der Vortragsreihe an den Schulen vermitteln können und die Schüler zum kritischen Nachdenken anregen können, dann haben wir schon ein wichtiges Ziel erreicht.

Zuerst erschienen in politik und kultur Januar – Februar 2008

Kristin Bäßler

Die Frage nach einer Jugendkultur Eine Fortbildungsveranstaltung auf der Games Convention fragt nach Kultur-Games-Bildung

Am Anfang gab es nur eine Idee und die Frage: Alle sprechen von kultureller Bildung und Alltagskultur, aber warum wissen Medienpädagogen, Lehrer und politische Entscheidungsträger letztendlich so wenig über die Freizeitkultur von Kindern und Jugendlichen und stigmatisieren die Welt der Computerspiele, die mittlerweile einen großen Teil der Freizeitbeschäftigung von Kindern und Jugendlichen ausmacht, ins Unermessliche?

Eine Fortbildungsveranstaltung auf der *Games Convention*, dem Tatort des Computerspielens, sollte die Chance bieten, Lehrer und Kulturpädagogen mit Experten zusammen zu bringen und ihnen differenzierte Informationen über Computerspiele zu vermitteln. So trafen sich Vertreter des Deutschen Kulturrates, der Uni Leipzig, der Bundesvereinigung kultureller Kinder- und Jugendbildung, der Landesvereinigung kultureller Kinder- und Jugendbildung Sachsen, der Leipziger Messe, der Sächsischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (SLM), der Bundeszentrale für politische Bildung und des Kinderhilfswerks bereits 2006 und konzipierten gemeinsam eine Veranstaltung zum Themenkomplex Computerspiele. Das Ziel sollte sein, „Fach-Fremde“ aus den Bereichen der Kinder- und Jugendbildung, der Politik und aus den Kulturinstitutionen an das Thema heranzuführen und über für die rechtlichen und pädagogischen Aspekte von Computerspielen zu informieren. Kein leichtes Unterfangen, wenn man bedenkt, dass allein das Wort „Computerspiele“ fast schon zu einem Schimpfwort mutiert ist, das semantisch alle Gefahren für Kinder und Jugendliche impliziert. Um so wichtiger, sich dem Thema Computerspiele von einer anderen Perspektive aus zu nähern:

1. als ein Alltagsphänomen von Kindern und Jugendlichen,
2. als ein kulturelles Phänomen,
3. als ein Phänomen, das medienpädagogisch und jugendschutzrechtlich eine Herausforderung darstellt.

Um den Berührungspunkten, der Unwissenheit und den daraus resultierenden Vorurteilen der Erwachsenen entgegen zu treten, wurde den Teilnehmern der zweitägigen Fortbildungsveranstaltung neben AGs zum Jugendmedienschutz, zu Fragen zu Spiele-Genres und Spieleplattformen, zur Kunst der Spielentwicklung und zum Lernen mit Computerspielen auch die Möglichkeit geboten, selbst zu spielen – und das unter Anleitung von Studierenden der Medienpädagogik der Uni Leipzig. Nur durch das Miterleben und Mitspielen kann Verständnis entstehen, und da, wo es von Nöten ist, auch präventive Maßnahmen gegen den Missbrauch von Spielen herausgearbeitet werden.

Welche Rolle spielt in diesem Zusammenhang der Jugendmedienschutz? Entgegen vieler Meinungen gibt es in Deutschland bereits rechtliche Instrumente wie das Jugendmedienschutzgesetz, das dem Missbrauch von Computerspielen entgegen wirken soll. Doch trotz der bestehenden Gesetze, könnte, laut der im Juni vom Hans-Bredow-Institut vorgestellten Studie, „Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele“, die Akzeptanz und Nachvollziehbarkeit des Jugendschutzes im Bereich der Video- und Computerspiele durch eine transparentere Praxis durchaus verbessert werden.

Welche Institutionen kümmern sich um den Jugendmedienschutz, wie Computerspiele bezüglich des Jugendmedienschutzes behandelt und welche Aufgaben dabei die freiwillige Selbstkontrolle spielen

kann, diskutierten der Rechtsanwalt Marc Liesching und Jürgen Hilse von der Obersten Landesjugendbehörde bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK).

Marek Klingelstein, ebenfalls von der USK, erklärte wie die Tester eines Computerspieles vorgehen, welche verschiedene Genres es gibt, ob es sich um Arcade-Spiele oder Rollenspiele handelt, und welche Kriterien angesetzt werden, um eine Altersbestimmung festzulegen. Bei der Diskussion kam die Frage auf, was eigentlich bei der Darstellung von Gewalt problematischer sei: die Gewaltverherrlichung oder die Gewaltverharmlosung. Konsens bestand, dass es grundsätzlich wichtig sei, die unterschiedlichen Spielweisen von 12- oder 16-Jährigen zu berücksichtigen. Während ein 16-Jähriger eher mit einem reflektierten Verhalten an die Spiele und deren Inhalte herangeht, steht bei dem 12-Jährigen zumeist noch ein voyeuristisches Moment im Vordergrund. Je mehr Gewalt dargestellt wird, desto gefesselter sind die jüngeren Spieler. Dieses Kriterium muss bei der Altersfreigabe immer berücksichtigt werden. Dass Computerspiele nicht nur zum Spielen geeignet sind, sondern auch Lernpotentiale in sich bergen, zeigte die Arbeitsgruppe „Lernen mit Computerspielen“. So diskutierten Hans-Jürgen Palme von Studio im Netz SIN und der Medienpädagoge Hartmut Warkus unter der Moderation von Arne Busse, welche Möglichkeiten Computerspiele in Hinblick auf das Lernen darstellen, welche Inhalte von Computerspielen zum Lernen gebraucht werden und wie man grundsätzlich überhaupt mit dem Computer lernen kann. Mit der Frage, ob Computerspiele als Kunst zu werten sind, befasste sich eine weitere Arbeitsgruppe. Unter der Moderation von Olaf Zimmermann legten Andreas Lange vom Computerspiele Museum Berlin und Mathias Nock, Game Designer bei Related Designs (Produktionsfirma der legendären ANNO Spiele) dar, in welchen Arbeitsschritten ein Computerspiel entsteht und welche künstlerischen Elemente sich in Computerspielen wieder finden lassen. Während Mathias Nock anschaulich darstellte, dass beispielsweise für das Spiel „Anno 1701“ Texter, Schauspieler, Musiker, Dramaturgen und Designer ans Werk gehen, spannte Andreas Lange den Bogen etwas weiter und versuchte anhand des bereits zum Mythos gewordenen Videospieles „PONG“ zu zeigen, wie sich im Laufe der Zeit die Computerspiele weiter entwickelt haben und welche ästhetischen Einflüsse sie auch auf den Film ausüben. Die Machinima Filme belegen das anschaulich; mit Hilfe von so genannten Game-Engines, dem Grundgerüst für jedes Computerspiel, werden in der Ästhetik von Computerspielen Filme in Echtzeit produziert. Seit 2002 gibt sogar Festivals, die die besten Machinimas auszeichnen.

Den Abschluss des Workshops bildete der Vortrag der Direktorin des JFF-Instituts für Medienpädagogik Helga Theunert. Sie gab Einblicke in die konvergente Medienwelt von Kindern und Jugendlichen. Womit beschäftigen sich Kinder und Jugendlichen und vor allem *wie* beschäftigen sie sich? Theunert unterstrich zum einen, dass die Art des Umgangs mit Computerspielen sehr häufig etwas mit dem Bildungshintergrund der Kinder und Jugendlichen zu tun hat. Je umfangreicher der Bildungsgrad, desto kreativer und pragmatischer wird das weite Spektrum der Medien genutzt. Zum anderen gewährte sie Einblicke in die Ergebnisse einer Befragung, die das JFF durchgeführt hatte und die aufzeigt, wie unterschiedlich die Motivation der Jugendlichen ist, Computerspiele zu spielen. Während für den einen das Spielen mit anderen und seine daraus erzielten Erfolge im Vordergrund stehen, nutzt ein anderer die Spiele, um sich kreativ und ästhetisch auszuleben, indem er eigene Filme über die Spielabläufe seiner Freunde produziert und diese auf einer bestimmten Internet-Plattform präsentiert. Ein drittes Beispiel zeigte ein junges Mädchen, dass durch ihren Freund zum Spielen gekommen ist und die davon so fasziniert war, dass sie nun in der Jungen-dominierten Computerspielwelt bestehen und mithalten kann. Allen Beispielen ist die Suche nach sozialer Einbettung in ihre Peer-Groups gemein und das Streben nach Zugehörigkeit. Theunert machte deutlich, dass die Gewaltbereitschaft von Jugendlichen nicht primär im Spielen von gewaltdominierten Computerspielen zu suchen ist, sondern, dass vielmehr nach pädagogischen und sozialen Zusammenhängen gefragt werden muss. Anstatt Computerspiele per se zu verteufeln, sollte man die positiven Potentiale von Computerspielen beispielsweise für die pädagogische Arbeit nutzbar machen. Dazu bedarf es der Verbesserung der flächendeckenden Medienpädagogik und des genaueren Blicks, wer wo warum welche Spiele spielt. Ein Ziel sollte die „digitale Integri-

on“ der Eltern sein und der enge Kontakt zwischen Medienpädagogen und den Jugendlichen. Zudem sollte der Markt verstärkt darauf achten, dass Spiele angeboten werden, die wirklich den Interessen der Jugendlichen entsprechen: Dies sind vielfach nicht, wie stets befürchtet, die Ego-Shooter, sondern Strategiespiele, die ein hohes Maß an Taktik und Konzentration erfordern.

Während sich der erste Tag mit grundsätzlichen Fragen zum Thema Computerspiele beschäftigte, konnten die Teilnehmer am zweiten Tag selber spielen. Zur Auswahl standen „Anno 1701“ und „Counter-Strike“: Ein Strategiespiel und ein Ego-Shooter, das in einem separaten Raum gespielt wurde. Der Inhalt des Spiels „Counter-Strike“ kann relativ schnell zusammengefasst werden: „Gut gegen Böse“. „Anno 1701“ erforderte da schon mehr taktische Überlegungen, um in der Welt des beginnenden 18. Jahrhunderts bestehen zu können. Wirklich einmal vor einem dieser Spiele zu sitzen und sie auszuprobieren, war für die Teilnehmer, so die einhellige Meinung, eine interessante Erfahrung. Nicht nur aufgrund der gewonnenen Spielerfahrung, sondern auch aufgrund der Einblicke in die heutige Jugendkultur.

Den Abschluss der zweitägigen Veranstaltung bildete eine Podiumsdiskussion, an der neben dem Vorsitzenden des Deutschen Kulturrates, Max Fuchs, auch die Staatsministerin für Kunst und Wissenschaft des Landes Sachsen, Eva-Maria Stange, sowie Gunnar Lott, Chefredakteur der Zeitschrift „GameStar“, Roland Wöller, der medienpädagogische Sprecher der CDU-Fraktion im Sächsischen Landtag, der Vorstandssprecher des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungsmedien (BIU), Thomas Zeitner, und Arne Busse von der Bundeszentrale für politische Bildung teilnahmen. Sie diskutierten über die Frage nach dem Verhältnis zwischen Kultur, Bildung und Computerspielen. Grundsätzlich, und das wurde von allen Rednern unterstrichen, sei es wichtig, einen reflektierten und verantwortlichen Umgang mit Computerspielen zu vermitteln. Dazu können zum einen die Familien selber beitragen. Zum anderen müsse sich aber auch die Schule mit dem Phänomen „Computerspiele“ auseinandersetzen. Dazu, dies hob die Ministerin hervor, müsse Medienpädagogik integraler Bestandteil der Lehrerbildung werden. Darüber hinaus betonte Fuchs, dass es sinnvoll sei, nicht nur Negativlisten von den Computerspielen anzulegen, die besonders gewaltverherrlichend sind, sondern im Gegenteil Positivlisten, wie es das Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland bereits erstellt. Dieser Ansatz könnte zum einen die Spiele stärker ins Blickfeld rücken, die pädagogisch wertvoll gemacht sind, zum anderen ein höheres Maß an Verständnis für die Jugendkultur erwirken.

Als Erwachsener, der nie ein Computerspiel gespielt hat, der nie bei einer LAN-Party gewesen ist, mag die Vorstellung dieser begeisterten Computerspieler tatsächlich befremdlich bleiben. Das liegt aber zunächst weniger an dem Medium selbst, als an der fehlenden Zeit oder dem fehlenden Interesse vieler Erwachsener. Wie ein Buch, das man zur Hand nimmt und vorliest, erfordern auch Computerspiele Zeit und Konzentration, und die muss aufgebracht werden, will man wissen, was die eigenen Kinder spielen. Wenn man über die gegenwärtige Jugendkultur reden will, dann gehören Computerspiele dazu. Der Vorwurf, dass sich das Empathie- und Sozialverhalten durch Computerspiele langsam zurückentwickle, konnte man bei der Games Convention nicht feststellen. Sieht man sich die LANs oder die E-Sport Competitions an, dann unterscheidet sich das wenig von der wochenendlichen Bundesliga-Euphorie. Dennoch, dass sei auf jeden Fall festzuhalten, kommt es immer auch auf die Quantität des Spielens an: Wenn ein Jugendlicher zehn Stunden am Tag ununterbrochen vor dem Computer sitzt, ist dies nachweislich nicht förderlich für seine Entwicklung. Da ist es dann auch zweitrangig, ob es sich dabei um ein Strategiespiel oder einen Ego-Shooter handelt.

Durch die Fortbildungsveranstaltung konnten Vorurteile und Berührungsängste abgebaut und Unwissenheit über den Jugendmedienschutz ausgeräumt werden. Das ist ein erster und vor allem wichtiger Schritt, um sich diesem bereits sehr hochgekochten Thema noch einmal von einer anderen Perspektive aus zu nähern. Was aber vielleicht noch viel wichtiger ist: Die Fortbildung trug dazu bei, ein Verständnis

für die heutige Jugendkultur zu entwickeln – ob man diese im Einzelnen teilt oder nicht. Denn nur mit einem gewissen Maß an Verständnis, können Probleme benannt und Maßnahmen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen ergriffen werden.

Zuerst erschienen in politik und kultur November – Dezember 2007

Computerspiele: Nicht nur Teil der Jugendkultur

Ruth Lemmen

Das neue Kulturmedium – Im medienpolitischen Spannungsfeld zwischen Politik und Kultur

Die in Deutschland sehr stark ausgeprägte Trennung von Unterhaltungs- und ernster Kultur macht es Kritikern leicht: Computer- und Videospiele sind Teil der Populärkultur und daher eindeutig der ersten Kategorie zuzuordnen. Entsprechend wird auch den „Gamern“ – die es per definitionem nicht geben kann, denn in Deutschland wird in allen Gesellschaftsschichten und Altersklassen gespielt – und ihrer Freizeitbeschäftigung wenig Anerkennung entgegengebracht.

Für die Spieler unter uns Deutschen hat dies weit reichende Konsequenzen, denn im Zuge der tragischen Ereignisse von Emsdetten werden politische Stimmen laut, die ein Verbot von so genannten „Killerspielen“ fordern. Bayern hat im Februar 2007 einen entsprechenden Entwurf einer Gesetzesinitiative (Gesetz zur Verbesserung des Jugendschutzes) in den Bundesrat eingebracht. Obwohl das Wort bereits in aller Munde ist, gibt es bislang noch keine eindeutige Definition zu dem Begriff der „Killerspiele“, daher steht hier zunächst die ganze deutsche Spielergemeinschaft unter Generalverdacht. Das Thema ist jedoch sehr viel komplexer.

Millionen von Spielern tummeln sich mittlerweile in ihrer Freizeit in den diversen Online-Welten, ob sie nun „Second Life“ oder „World of Warcraft“ (bei „World of Warcraft“ sind derzeit 700.000 deutsche Spieler registriert) heißen. Das Spielen in Gilden, die Zugehörigkeit zu einer spieleigenen Community, die ihren festen Regeln und Hierarchien unterworfen ist, ist mittlerweile Alltag zahlreicher Jugendlicher und junger Erwachsener – der Altersdurchschnitt bei den Gamern liegt hierzulande derzeit bei etwa 29 Jahren. Für viele Spieler und Spielerinnen, denn gerade in den Online-Welten tummeln sich auch viele Frauen, ist der soziale Faktor, den die Online-Community bietet, dabei der wichtigste Aspekt. Hier tauscht man sich aus, größere Aufgaben werden in den Gilden gemeinsam in Angriff genommen, und es entwickeln sich Freundschaften über die Kontinente hinweg, die häufig ins reale Leben hereinreichen.

Genauso ist der eSport („Electronic Sport“) ein Phänomen, das aus dem Alltag vieler Spieler nicht mehr wegzudenken ist. Das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Einzel- oder Mehrspielermodus wird in Deutschland bereits von 1,5 Mio. Spielern, die in zirka 40.000 so genannten Clans (eSport-Teams) organisiert sind, regelmäßig als Freizeitbeschäftigung betrieben. Es existieren inzwischen für fast jedes online spielbare Spiel Turniere und Ligen, bei denen die Spieler und Clans in den Wettbewerb treten können und um Preisgelder kämpfen, mit denen sich so mancher Student dann sein Studium finanziert.

Daneben gibt es zahlreiche weitere Spielgenres und entsprechend unterschiedliche Vorlieben unter den Spielern: Rollenspiele, Lernspiele oder Action-Adventures, Aufbaustrategiespiele, Quiz- und Rätselspiele oder Wirtschaftssimulationen – letztere stehen gerade in Deutschland hoch im Kurs. Im letzten Jahr haben sich vor allen Dingen auch generationsübergreifende Familienspiele durchgesetzt, die durch ihre einfache Bedienbarkeit auf der neuen Generation der Konsolen bestehen: Karaoke-Singen, Trommeln oder Golf – im Wohnzimmer spielt die ganze Familie.

Sind Computer- und Videospiele daher wirklich nur ein Teil der Jugendkultur oder haben sie nicht schon längst Einzug in unsere Alltagskultur genommen?

Differenziertere Stimmen forderten nach den tragischen Ereignissen in Emsdetten dann auch die konsequente Förderung von Medienkompetenz in Deutschland. Viel zu lange sind diese Rufe mehr oder

minder ungehört verhallt, denn bereits der PISA-Schock im Jahr 2000 hatte uns doch deutlich gezeigt, dass die Medienkompetenz hierzulande dringend befördert werden sollte. Der so genannte „Digital Gap“ der unsere Gesellschaft in die „Digital Natives“, diejenigen, die mit den neuen Medien aufgewachsen sind und sich selbstverständlich mit den neuesten Technologien auskennen und den „Digital Immigrants“, den weniger medien-affinen älteren Semestern, die ihrerseits wie das Kaninchen vor der Schlange vor den neuen Online-Welten sitzen, zieht sich durch unsere Gesellschaft. Wer lässt sich schon gerne von seinen Knirpsen in die digitalen Welten einführen?

Auch die Bildung muss mitziehen: Eine weitere digitale Kluft zieht sich nämlich durch den Alltag unserer Kinder und Jugendlichen. Vormittags sind sie in der Schule Frontalunterricht aus der Kaiserzeit ausgesetzt und nachmittags bewegen sie sich selbstverständlich im Internet, in digitalen Online-Welten oder treffen sich mit Freunden zum Spielen von Computer- und Videospiele. Dabei sollte Medienkompetenzvermittlung nicht nur das Lernen mit den digitalen Medien, sondern auch das Lernen über die Medien umfassen und einen Teil des Unterrichts ausmachen. Der kritische Umgang mit den Medien, auch über ihre Risiken und Gefahren bei exzessiver Nutzung sollte auf den Lehrplänen stehen und ausgebaut werden. Einige unserer europäischen Nachbarn – bei der Vermittlung von Medienkompetenz an den Schulen sind vor allen Dingen die skandinavischen Länder und Großbritannien zu nennen – machen es uns vor.

Der Blick über den Tellerrand zeigt uns, dass in vielen unserer Nachbarländer ein sehr viel selbstverständlicherer Umgang mit den neuen Medien, auch mit den Computer- und Videospiele an den Tag gelegt wird. Studien belegen, dass beim Thema Computer- und Videospiele in Deutschland sehr viel weniger der Fokus auf dem reinen Unterhaltungs- und Entspannungswert liegt, als beispielsweise in Großbritannien. Dass Lernen durchaus auch mit Spaß und Unterhaltung in Verbindung steht und möglicherweise so sogar sehr viel effektiver ist, scheint sich im Land der Dichter und Denker noch nicht durchgesetzt zu haben. Die Deutschen scheinen dafür aber andererseits – auch dies belegen Umfragen – sehr viel überzeugter davon zu sein, dass durch Computer- und Videospiele der Umgang mit neuen Technologien und Medien erleichtert wird, als ihre europäischen Nachbarn. Dennoch tun sich vor allem die Briten aber auch die Franzosen sehr viel leichter mit der Vermittlung von Medienkompetenz im Unterricht; diese erfolgt in Großbritannien auch bereits durch und über Computer- und Videospiele.

Endlich hat die EU-Kommission im letzten Jahr einen Konsultationsprozess angestrengt, der bestenfalls in eine Empfehlung an die EU-Mitgliedsstaaten münden und möglicherweise auch auf die diversen Förderprogramme der EU-Kommission Einfluss haben wird. In einem ersten Schritt wurden Best-Practice-Beispiele aus allen EU-Mitgliedsstaaten gesammelt, die die Vermittlung von Medienkompetenz in der Bildung vor allen Dingen für junge Leute, aber auch für ältere Semester im Zuge des Lifelong-Learnings befördern. Auch die EU tut sich mit diesem Thema schwer, da Bildung und Kultur der Verantwortung der Nationen unterliegen und der politische Einfluss der Kommission sich dabei in Grenzen hält. Die deutsche Stimme klingt auf dem europäischen Parkett dann auch gar nicht unisono, vielmehr verlorer 16 Bundesländer – der halbherzigen Föderalismusreform vom vergangenen Sommer sei es gedankt – unterschiedliche Ansätze und Methoden. Der Weg zu mehr Medienkompetenz in unserer Gesellschaft ist noch weit, aber viele Initiativen und Projekte weisen durchaus in die richtige Richtung. Aufklärung sowie der Abbau von Berührungsängsten tun dabei Not. Ein erster Schritt wäre schon gemacht, wenn das Spielen von Computer- und Videospiele nicht nur als Hobby von einigen Eigenbröttern abgetan würde, sondern man diesem Unterhaltungsmedium in angemessener Form begegnen würde. Der „homo ludens“ weilt schließlich unter uns, denn Computer- und Videospiele sind längst Teil unserer Alltagskultur.

Zuerst erschienen in politik und kultur März – April 2007

Birgit Wolf

Exotische Welten, direkt vor der Haustür – Elektronische Spiele: ein Einordnungsversuch

Experimenteller Tanz, zeitgenössische Musik, expressive Lyrik, aktuelle Kunst, provokante Filme, all' das gehört zu meinem Leben. All' dies gehört zum klassischen Bildungskanon. Ebenso selbstredend reise ich in die Welt. In entfernten Ländern begegne ich offen und voller Neugierde fremden Sprachen, unbekanntem Kulturen, andersartigen Künsten. Und daheim, hier gleich nebenan bei meinen Kindern und deren Freunden oder bei meinem Nachbar, existiert eine Welt, zu der mir (noch) der selbstverständliche Zugang fehlt: Die Welt der elektronischen Spiele.

Elektronische Spiele – was ist das für ein Phänomen, das sich in den vergangenen Jahren rasant zu einer (Jugend)Kultur entwickelte? Bei „Dark Age of Camelot“, „Labyrinth of the Minoraur“ oder „World of Warcraft“ bekommen Teenies leuchtende Augen, sitzen stundenlang fasziniert vor dem Computer, wo sie sich sonst zu so wenig zu begeistern scheinen, oder geben Konfirmanden ihr Geld für eine Play-Station aus und selbst Mittdreißiger schwärmen.

Es scheint einen Riss durch die Gesellschaft zu geben: Zwischen denjenigen, die vor der Generation Gameboy und denjenigen, die mit dem Gameboy und seinen unzähligen, sich ständig weiterentwickelnden Nachfolgern am Computer, aufgewachsen sind. Diese Generation hat selbstredend den Umgang mit der Technik und seinen Möglichkeiten gelernt. Für das Gros der Gesellschaft sind diese Medien jedoch verschlüsselt und deren Schlüssel scheint schwer auffindbar zu sein. Voraussetzung dafür ist nicht nur die Ausstattung mit der notwendigen Technik und die mühsame Aneignung in der Anwendung, um diese zu beherrschen. Dazu hat sich noch eine eigene Sprache – nicht nur Englisch, die die Spieler weltumgreifend verbindet – sondern eine eigene Symbol- und Zeichenwelt entwickelt, die nach eigenen Gesetzen funktioniert. Das führt zum paradoxen Schluss, dass unsere Kinder in dieser Beziehung gewandter sind als wir, die Generation vor dem Gameboy. Wir lernen von unseren Kindern, wo es doch sonst meist umgekehrt ist. Außerhalb der Kultur mit ihren Förderprogrammen entwickelte sich eine Kultur, die selbstverständlich zur jungen Generation gehört. Und selbst die Macher reflektieren selten, inwieweit sie die Alltagskultur einer Generation verändert haben und bestimmen.

Wachgerüttelt wurde ich 2006 auf der Leipziger Games Convention, DER Messe für elektronische Spiele in Deutschland. Zwischen den Ständen schoben sich tausende Besucher – zu 80 % Jungen und junge Männer im Alter zwischen 16 und 25 Jahren. Trotz des Verhängnis', wegen des Ansturms nicht an die gewünschten Stände und somit zum Test der aktuellsten Spiele zu kommen, begegnete mir eine vergnügte, zufriedene Schar junger Leute. Sie spürten Gemeinschaft, sahen ihre Stars der Szene, die Redakteure der Spielezeitschriften, konnten sich über Trends und Aktuelles informieren. Selten sah ich Besucher über 30, selten junge Frauen. Als Mutter mit Tochter zählten wir zur Ausnahme. Was ich da erlebte, änderte meinen Blick.

Die Games Convention entwickelte sich im 5. Jahr ihres Bestehens zum Highlight der Leipziger Messe. 180.000 Besucher zählte diese 2006 an vier Messetagen und übertraf somit die Besucherzahl der Automesse, sonst der Deutschen liebste Kind.

In den anschließenden Gesprächen begegnete ich immer wieder dem eingangs beschriebenen Riss durch die Gesellschaft. Für die Jugendlichen gehören Computerspiele selbstredend zum Alltag, zu ihrer Alltagskultur. Die von der Politik in Bezug auf Killerspiele beschriebene Gefahr oder die von Kritikern

beschriebene Vereinzelung war nicht spürbar. Ganz anders reagierte meine Generation plus. Da tönten mir die aus den Medien bekannten Töne entgegen, da war die Games Convention purer Kommerz. Doch schreckt man nicht vor dem großen Unbekannten zurück?

Transformiere ich die Games Convention auf die in Leipzig jährliche stattfindende Buchmesse, werden die Parallelen deutlich. Zur Buchmesse pilgern tausende von Leselustigen, um die neusten Publikationen ihrer Autoren, Bildbände mit einladenden Motiven oder graphische Kostbarkeiten, in den Händen zu halten, „ihre“ Autoren zu sehen, zu hören, zu erleben. Sie sind fasziniert von der Schar der Gleichgesonnenen, Bibliophilen, Intellektuellen. Buch ist ein Kulturgut, Literatur ist Kunst und Buchgestalter Künstler. Somit sind Verlage Vermittler, Autoren das Gewissen der Gesellschaft und die Besucher Liebhaber. Von Kommerz ist kaum die Rede, eher von Lesungen, Literaturförderung, Vielfalt, Literatur als Vermittler zwischen den Nationen und Kulturen oder Urheberrecht.

Was unterscheidet die Literatur von den elektronischen Spielen? Auf den ersten Blick vielleicht viel, doch auf den zweiten Blick nichts, nur das Medium. Auch Bücher liest man allein. Bücher eröffnen Welten, wecken Phantasien, bilden. Der Autor versetzt den Leser in eine Welt der Worte. Jeder Leser entschlüsselt sein ureigenstes Bild, Bilderfolge, Phantasiewelt. Dafür recherchiert der Autor und versucht seine Gedanken in (s)einen Bilder- und Wörterkosmos zu verwandeln.

Und Computerspiele? Bei CivCity Rom beispielsweise taucht der Spieler in das antike Rom ein. Er begibt sich in die Zeit vor 2000 Jahren und kann Rom erbauen, die Geschicke der Stadt lenken und nebenbei erhält er Informationen und Einblicke in den römischen Alltag und Handel. Für den Autor, die Autorin heißt das, recherchieren und inszenieren. Neben den historischen Fakten werden Details zum Alltagsleben, zur Architektur, Kultur und Künsten, zur Kleidung etc. in Bilder und Szene(n) gesetzt und vermittelt. Bildwelten entstehen auf dem Bildschirm. Sind diese Macher Künstler? Was lernen Kinder und Jugendliche, wenn sie dieses Spiel spielen? An Informationen vergleichbar viel wie beim Lesen eines entsprechenden Buches. Vielleicht gar etwas mehr. Denn sie sind nicht nur Rezipient oder „Konsument“, sondern sie können selber aktiv werden. Sie verfolgen entsprechend ihrer Intention ihr Wissensgebiet. Sie lernen spielerisch. Es gibt sie – die Kriegs-, Killer-, Actionspiele ebenso wie es die Krimis, Thriller, Kriegs- und Horrorbücher gibt. Doch wie beim Lesen kommt es auch bei Computerspielen auf die Dosis UND das soziale Umfeld an.

Die Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) e.V. initiierte und entwickelte den Kompetenznachweis Kultur (KNK). Dieser Kompetenznachweis Kultur, ein Bildungspass für Jugendliche, zeigt diesen ihre Stärken auf. Er beschreibt Schlüsselkompetenzen, die Jugendliche in der kulturellen Bildung erwerben. Bildung bedeutet nicht nur Wissen, sondern heißt auch das Bewusstsein über die eigenen Stärken und das Vertrauen in die eigene Kraft zu haben, Verantwortung für sich und andere zu übernehmen. Derzeit existiert noch kein Tableau zu elektronischen- bzw. Computerspielen. Würde man es entwickeln, so könnte man Selbst-, Sozial- und Kulturelle Kompetenzen, bei Kreativspielen wie zum Beispiel Musiklernprogramme oder -spiele auch künstlerische Kompetenzen zuschreiben. Flexibilität, Übersetzungs-, Konflikt- und Entscheidungsfähigkeit sind beim Spieler genau so gefragt wie Durchhaltevermögen, Empathie, Offenheit, Nachahmung, Phantasie, Spiel-, Lern-, Problemlöse- und Reflexionsfähigkeit.

Deutschland Weltmeister? Deutsche Computerspieler sind Weltmeister. Dennis Schellhase holte bei der World Cyber Games 2006 den Titel für FIFA Soccer und ist somit FIFA Cyber-Game-Weltmeister. Kurioser Weise sehen sich Computerspieler dem Sport verwandter als der Kultur. Sie nennen es eSport. Schach gehört auch zum Sport. Indes gibt es weltweit professionelle Spieler, die ihren Lebensunterhalt durch Wettkämpfe bestreiten. Sind sie Sportler oder Lebenskünstler?

Die Szene der Spieleentwickler, Gamesdesigner, Tongestalter, Publisher und Computerspieler ist jung. Aus eigenem Antrieb oder Passion entwickelten sie eine spielerisch neue Lebenswelt. Die Frage der Verortung eröffnet sich ebenso wie die Frage der Öffnung für die Generation vor dem Gameboy. Die neuen elektronischen Spiele treten mehr und mehr aus ihrem Zirkel heraus und werden unser Kulturleben in einem noch unbekanntem Ausmaß mitbestimmen.

Indes mache ich mich auf – auf zu neuen Spielen. Generationsübergreifend auf andere Weise. Und es bereichert. Also, Avanti populo!

Zuerst erschienen in politik und kultur März – April 2007

Josef Rahmen

Die Gamer Generation – Zur heimlichen Kulturrevolution im Kinderzimmer

In den vergangenen Jahrzehnten haben Computer- und Videospiele eine heimliche Kulturrevolution ausgelöst. Ende der 50er Jahre als launiger Zeitvertreib von Programmierern und Wissenschaftlern entstanden, eroberten sie die Kinderzimmer. Der spielerische Zugang zur Technik beschleunigte den Siegeszug der Computer, trieb die Digitalisierung des gesamten Lebens voran. Pac-Man, Super Mario, Donkey Kong oder Lara Croft zählen zu den Ikonen dieser Medienwelt, die erst am Anfang steht. Europas führende Computerspielemesse GC in Leipzig zeigt, wohin sich die Spielwelten entwickeln.

Bereits vor rund sieben Jahren erkannte die Leipziger Messe das Potenzial einer Milliardenindustrie, die zum Sprung in die Massenunterhaltung ansetzte. Als die erste Games Convention (GC) im August 2002 ihre Pforten öffnete, entsprachen die 80.000 Besucher noch weitgehend dem Klischee des Computerspielers: Die meisten waren männliche Teenager. Doch inzwischen steht in jedem dritten deutschen Haushalt eine Spielkonsole und in jedem zweiten ein PC, fast ein Drittel der Deutschen spielt bereits Digitalspiele. Es sind längst nicht mehr nur die Jungen und ganz jungen, die dem Reiz der Computer- und Videospiele erlegen sind. Eine große Zahl der „Gamer“ gehört heute zu den älteren Semestern. Schon, weil die erste Spielergeneration mit ihren Spielen erwachsen geworden ist. Nicht zuletzt ist die explodierende Besucherzahl der GC Indikator dafür, dass Spiele eine immer breitere Zielgruppe erreichen: Schon 2004 überschritt sie die 100.000-er Grenze, 134.000 Spielbegeisterte kamen 2005 nach Leipzig und im vergangenen Jahr erreichte die GC einen Rekord von 183.000 Besuchern. Dass auch der Altersdurchschnitt steigt, erbrachten Umfragen des IM Instituts für Marktforschung: 2006 waren 42 Prozent der GC-Besucher älter als 20 Jahre, im Jahr davor traf dies auf nur 36 Prozent zu.

Die Freizeitspieler erobern den Markt

Das Klischee vom pickeligen, stundenlang einsam vor der Mattscheibe hockenden jungen Mann ist definitiv von Gestern – wenn es denn jemals gestimmt haben sollte. Mit 54 Prozent gehören mehr als die Hälfte der deutschen Spieler ab 14 Jahre zur Gruppe der gelegentlichen „Freizeitspieler“, heißt es in der Studie „Spielplatz Deutschland“ der Agentur Jung von Matt, des GEE Magazins und des Spieleherstellers Electronic Arts. Der Altersdurchschnitt liegt mit 44 Jahren erstaunlich hoch, das Verhältnis von Männern und Frauen ist ausgewogen. Der Freizeitspieler greift vor allem zu Renn- und Sporttiteln, zu Fun- oder Geschicklichkeitsspielen, weil er für komplexe Spielszenarien einfach keine Zeit hat. Er möchte vor allem schnellen Spaß, Entspannung und Zeitvertreib. Dauerspieler – so genannte Zocker – stellen dagegen mit fünf Prozent nur eine Randgruppe dar.

Wie sich die Zielgruppen verschieben, zeigt sich auch an zwei gegenläufigen Trends, die in den vergangenen Jahren auf der GC zu beobachten waren: Auf der einen Seite entwickeln Spieleprogrammierer Paralleluniversen, schaffen eindrucksvolle, hyperrealistische Grafik und aufwändiges Spieldesign. Auf der anderen Seite erleben die einfachen Spiele „für zwischendurch“ wie Backgammon, Solitär oder die Klassiker der 70er und 80er Jahre wie „Tetris“ ein Revival. Neben Nostalgikern möchte die Industrie ältere Spielanfänger und weibliche Gelegenheitsspieler gewinnen, die sich zum Beispiel einst vom „Moorhuhn“ verzaubern ließen.

Die Tür zu einer neuen Kultur

Doch „Vorreiter“ der älteren Generation der GC-Besucher waren Eltern und Pädagogen, die gemeinsam mit ihren computerspielbesessenen Teenagern auf die GC kamen. Sie wollten erfahren, wie diese neue

Spielkultur aussieht – und was ihre Kinder daran reizt, sich stundenlang hinter Monitoren zu verschanzten. Doch bis heute haben viele Eltern und Lehrer nicht wirklich durchschaut, was die Kinder eigentlich spielen und fürchten, sich mit „peinlichen“ Fragen zu blamieren. Um Älteren die Tür zum Verständnis digitaler Spielkultur zu öffnen, startete 2003 der Bereich GC-family, betreut vom Fachbereich Medienpädagogik der Universität Leipzig: Hier probieren Eltern, Großeltern und Lehrer im „geschützten“ Umfeld ungestört neue Spiele, informieren sich über Genres und Jugendschutz oder üben sich im Wettkampf mit ihren Kindern. Die Begeisterung an der Eroberung der digitalen Welt ist dabei auf so manchen Erwachsenen übersprungen.

Das wachsende Angebot an „Edutainment-Programmen“, also Software zum spielerischen Lernen, zog auch immer jüngere Kinder in Begleitung ihrer Eltern oder Erzieher an – im vergangenen Jahr vor allem Grundschüler und Kindergartenkinder. Denn für die Generation der heute 6 bis 13-jährigen ist der Zugang zu digitalen Spielen bereits selbstverständlich, laut KIM-Studie 2005 des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest besitzen zum Beispiel 44 Prozent dieser Gruppe einen Gameboy, 35 Prozent eine eigene Spielkonsole.

Mit der GC family hat die Leipziger Messe der Spieleindustrie geholfen, das Image von Computer- und Videospiele zu verbessern und Digitalspiele auch als Lernmedien zu begreifen. Damit hat die GC einen Trend zum neuen Verständnis von Computerspielen aufgegriffen, der auch international zu beobachten ist: Wer mit Computer- und Videospiele aufwächst, sei sozialer, entwickle ein größeres Verständnis für strategisches Denken sowie Managementfähigkeiten, schreiben zum Beispiel die US-Autoren Mitchell Wade und John C. Beck in „The Kids Are Alright: How the Gamer Generation is Changing the Workplace“. Gamer seien kreativer, ließen sich von Fehlern nicht so schnell entmutigen und betrachteten Rückschläge als Chance, es noch einmal zu versuchen. Sie seien flexibler bei Veränderungen und entwickelten bessere Fähigkeiten, Probleme zu lösen. Wer in Leipzig einmal beobachtet hat, wie konzentriert selbst kleine Kinder im Computerspiel Aufgaben lösen, ihre Helden mit Tastatur und Maus begeistert zum Ziel führen, ist geneigt, dem zuzustimmen.

Nicht isoliert und unbeweglich

Spiel ist nur ein Teil des Gamer-Lebens, das zeigen die auf der GC von Jahr zu Jahr wachsenden Unterhaltungs- und Sportangebote: Andrang herrscht bei Auftritten von Popstars oder Bühnenshows wie The Dome, genauso wie beim bewegungsintensiveren Fun-Sport von Beach Volleyball bis Skateboard oder Kartrennen. Der Trend zum „verspielten“ Unterhaltungserlebnis setzt sich auch auf der Ausstellungsfläche der GC fort, die sich zwischen 2002 und 2006 von 30.000 auf 90.000 Quadratmeter verdreifachte: Die Hersteller statten ihre Stände zu Showarenen aus – mit Riesenbildschirmen in kinoähnlichem Ambiente und Entspannungs-oasen zum Zusammensitzen und -spielen. Denn auch wer viel spielt, spielt nicht allein: Die Gamer treffen sich in „Clans“ genannten e-Sport-Vereinen und tragen Wettkämpfe aus. Allein in der Electronic Sports League ESL sind fast 270.000 Teams registriert. Sogar die Anerkennung als olympische Disziplin streben die e-Sportler an.

Und selbst wer allein vor Computer oder Konsole sitzt, trifft sich vielleicht online mit Freunden und Fremden zum Spielen. Das Spiel „World Of Warcraft“ zum Beispiel vernetzt acht Millionen zahlende Abonnenten weltweit, die durch die Phantasiewelt von Azeroth streifen. Die drei Millionen „Bewohner“ der Onlinewelt „Second Life“ schaffen sich eine Umwelt nach ihren Wünschen und wandeln als Monster oder Superfrau durch 3D-Gefilde. Sie „vermieten“ Phantasie-Immobilien, können aber virtuelles Land für harte Währung „kaufen“.

Lange Verabredungen sind nicht nötig, um im Internet Spielpartner zu treffen. Eine schnelle Runde „Formel 1“, eine Partie Poker – Gelegenheitsspieler vom Manager bis zur Sekretärin, die sich im realen

Leben vielleicht nie begegnen würden, kommen völlig unkompliziert zum Spielen im Netz zusammen. Neue Eingabemöglichkeiten ersetzen die Tastatur und begeistern Party- oder Geselligkeitsspieler: Die Spieler beeinflussen das Geschehen auf dem Monitor mit ihren Bewegungen, schwingen ihr Eingabegerät wie einen Golfschläger, ein Tennis-Racket oder eine Bowlingkugel.

Neue Zielgruppe: Mädchen und Senioren

Pinkfarbene Konsolen für junge Mädchen, ältere Herrschaften, die sich Wettbewerbe beim „Gehirnjogging“ mit elektronischem Spielgerät lieferten: Bei welchen Zielgruppen sich die Spieleindustrie in den nächsten Jahren besonders große Zuwächse erhofft, ließ sich auf der GC 2006 gut beobachten. Denn bisher sind Frauen und junge Mädchen mit 25 Prozent in der Gamergemeinde unterrepräsentiert. Die „Silver Gamer“ oder „Grey Gamer“ genannten Senioren wiederum haben oft Scheu vor der Technik und sind mit komplexen Spieldesigns meist nicht zu erreichen. Mit Gehirntraining und kleinen „Casual Games“ umwarb die Spielwirtschaft auf der GC 2006 deshalb die Neueinsteiger aus der Seniorengeneration. Spiele, die nicht vordergründig auf Macht und Auseinandersetzung zielen, sondern Kommunikation, Kreativität, Emotion und soziale Interaktion fordern, sollten vor allem Frauen und Mädchen begeistern. Erfolgreich, denn der Anteil weiblicher GC-Besucher stieg 2006 auf 17 Prozent – vier Prozent mehr als im Jahr zuvor.

Große Hoffnung setzt die Industrie ebenfalls auf den schnell wachsenden Sektor der mobilen Spiele. Rund zehn Prozent der Handybesitzer spielen, Marktbeobachter rechnen mit einem Zuwachs auf 20 bis 25 Prozent. Und im Gegensatz zu PC oder Konsole sind die Hälfte der Mobilspieler Frauen.

Vom Turnschuh zum Anzug – Imagewandel der Spieleindustrie

Nicht nur die Zielgruppen haben sich erweitert, auch die Computerspieleindustrie selbst hat sich in den letzten Jahren verändert. Aus einer T-Shirt und Turnschuhbranche entwickelte sich eine Milliardenindustrie. Ihre Manager dirigieren Millionenbudgets, große Produktionen verfügen mit zehn Millionen Euro oder mehr über das Budget von Hollywoodfilmen. Die erfolgreichsten Titel sind Millionenseller, interaktive Spielwelten bringen heute mehr Geld ein als Kinokarten. Rund 1,28 Milliarden Euro Umsatz erzielten Computer- und Videospiele im vergangenen Jahr allein in Deutschland – und das Ende des Wachstums ist nicht in Sicht: Bis 2009 soll sich der Umsatz auf 2,9 Milliarden Euro mehr als verdoppeln.

Zuerst erschienen in politik und kultur März – April 2007

Peter Michael Ehrle

Warum ich gerne Online-Rollenspiele spiele – Computerspiele sind kein Kinderkram

Der folgende Beitrag wird bei manchen Lesern vielleicht Verwunderung erregen. Wie kommt ein 62-jähriger Mann dazu, sich mit solchem „Kinderkram“ wie Computerspielen zu befassen? Ohne Zweifel gehört dazu eine starke Neigung, dem Ernst des Alltags in spielerischer Weise entfliehen zu wollen. Früher spielte man in Wirtshäusern, zu Hause oder in vornehmen Salons Karten oder Würfel- und Brettspiele. Dabei stand jedoch der kommunikative Aspekt im Vordergrund, und den Computerspielern wird heute gerne vorgeworfen, dass sie ihr Hobby einsam mache. Das geflügelte Wort vom „Computermönch“ lässt die privaten Probleme erahnen, die sich aus allzu exzessivem Umgang mit dem Medium Computer, sei es nun in Form von Internet-Surfen, Chatten oder eben auch Computerspielen ergeben können.

Während die ersten Spiele aus den Achtzigerjahren des vorigen Jahrhunderts aufgrund der verfügbaren Hardware (Atari-Spiele-Konsolen, Commodore 64 und Amiga) noch relativ primitiv waren und daher keine große Wirkung entfalten konnten, ist vor allem die graphische Darstellung der heutigen Spiele so stark verfeinert worden, dass eine Identifikation des Spielers mit der Handlung des Spieles wesentlich leichter möglich ist. Dies gilt vor allem für die so genannten Rollenspiele, in denen der Spieler die Identität eines „Characters“ („Chars“) annimmt. Er verwandelt sich in Fantasy-Spielen in einen Paladin, einen Mönch, einen Priester, einen Zauberer oder einen Hexer, und er kann im Gegensatz zur passiven Teilnahme an einer Theateraufführung oder einer Filmvorführung aktiv am Geschehen teilnehmen. Vor allem die besseren Online-Rollenspiele wie „World of Warcraft“, „Dark Age of Camelot“, „Everquest 2“ oder seit neuestem „Herr der Ringe Online“ vermitteln den Zauber einer anderen Welt, in die man eintauchen kann. Voraussetzung dafür ist allerdings eine gewisse Naivität, eine Bereitschaft, die Grenzen der Logik und der modernen Leistungsgesellschaft zu verlassen.

Hier kann nun von Seiten der Befürworter der Leistungsgesellschaft die Kritik einsetzen, die schon in früheren Zeiten gegen den „Spieltrieb“ allgemein vorgebracht wurde. Natürlich macht es unter utilitaristischen Gesichtspunkten keinen Sinn, seine Zeit damit zu „verschwenden“, einen virtuellen Charakter aufzubauen, diesen in oft auch mühevoller Kleinarbeit mit immer neuen und besseren Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen zu versehen, um dann im Vergleich mit anderen Spielern besser dazustehen. Der Reiz, der von solcher Tätigkeit ausgeht, ist weitgehend irrational. Es macht einfach Spaß, sich mit anderen zu messen oder auch ohne diesen direkten Vergleich im Solospiel einen Charakter ständig zu verbessern.

Problematisch ist dabei sicherlich, dass dies nicht ohne Kampf abgeht, denn der Hauptinhalt der meisten Rollenspiele besteht im Kampf gegen so genannte „Mobs“ („Mobile Objects“), wie z.B. virtuelle Wildtiere, Drachen, Orks, Trolle, Elfen oder auch Menschen. Daher kommt der Gewalt ohne Zweifel eine Bedeutung zu, aber wesentlich ist, dass in den besseren Spielen diese Gewalt so stark verfremdet ist, dass sie nicht als real empfunden wird. Wenn man auch diese Art von Spielen verbieten möchte, wie dies manche Politiker fordern, müsste man ebenfalls sämtliche Filme verbieten, in denen Gewalt gegen Menschen vorkommt, also sämtliche Krimis oder andere Gewaltdarstellungen, ohne die unsere Fernsehprogramme gar nicht mehr denkbar sind.

Neben den oben genannten Spielen gibt es nun auch eine Reihe von gewaltverherrlichenden Machwerken (z.B. „Doom“), deren Freigabe in der Tat strengen Jugendschutzbestimmungen unterworfen sein muss. Ob „Counter-Strike“ wirklich dazu gehört, kann ich mangels eigener Spielerfahrungen nicht beurteilen, aber nach dem, was ich darüber gelesen und gehört habe, steht das strategische Element so

stark im Vordergrund, dass die damit verbundene Gewalt zwischen Menschen einen gewissen Abstraktionsgrad erreicht und somit auf die meisten Spieler wohl nicht aggressionsfördernd wirkt.

Es sollte doch in den Diskussionen um die angeblich verrohende Wirkung von Computerspielen nicht übersehen werden, dass diese Spiele, vor allem dann, wenn sie real existierende militärische Konfliktsituationen wiedergeben, lediglich ein Abbild der Wirklichkeit sind, mit der wir uns tagtäglich durch die Berichterstattung im Fernsehen und anderen Medien, ob gewollt oder nicht gewollt, konfrontiert sehen.

Die Vorspiegelung einer „heilen Welt“, in der es keine Gewalt zu geben hat, wirkt besonders unglaublich aus dem Mund von Politikern, die sich mit der Gewalt als Mittel der Politik in internationalen Auseinandersetzungen bereits abgefunden haben.

Abgesehen von diesen gesellschaftspolitischen Überlegungen sollte die Thematik auch unter dem Aspekt der Kunstfreiheit diskutiert werden. Die heutigen Computerspiele erfüllen in ihren besseren Versionen durchaus den Anspruch, ein elektronisches Kunstwerk zu sein, jedenfalls in demselben Maß wie ein Filmkunstwerk. Für mich ist es faszinierend mitzuerleben, wie weit die Technik und auch der Ideenreichtum bei der Ausgestaltung der Computerspiele vorangeschritten sind. Manche Landschaften oder Städte und Burgen, die in Computerspielen dargestellt sind, erlauben tatsächlich einen Ausflug in die Vergangenheit, vor allem dann, wenn historische Vorlagen berücksichtigt worden sind.

Ein Defizit besteht allerdings noch in den Handlungsabläufen, die reichlich schematisch und undifferenziert sind. Wenn es hier gelingen sollte, plausiblere und an der (historischen) Realität orientierte „Quests“ (Aufgabenstellungen) zu entwickeln, könnte den Computerspielen eine neue Dimension eröffnet werden.

Eines sollte in keinem Falle passieren: Ich möchte mir nicht von einigen Politikern vorschreiben lassen, welche Spiele ich weiter spielen darf und welche mir zur Erhaltung meiner „seelischen Gesundheit“ verboten werden sollen. Die so genannten „gewaltverherrlichenden“ Spiele und deren Verbot für bestimmte Zielgruppen sind Sache der „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien“ (BPjM) und der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK), in deren alleinigem Zuständigkeitsbereich sie auch verbleiben sollten.

Zuerst erschienen in politik und kultur Mai – Juni 2007

Stefanie Ernst

20 Stunden mit einer digitalen Ikone – Ein Erfahrungsbericht

Computerspiele haben in meiner Familie mittlerweile eine gewisse Tradition. Besonders die Konsolen lagen und liegen im Trend. In den 90er Jahren wurden bei uns – wie wahrscheinlich in vielen anderen Haushalten auch – gleich mehrere Spielkonsolen angeschafft und der ein oder andere Gameboy verchlissen.

Im neuen Jahrtausend konkurrieren vor allem PlayStation, Xbox und GameCub um die Position als Marktführer. Ich selbst entschied mich für die PS2, mittlerweile ein wenig „veraltet“ und im Begriff von dem Nachfolgemodell, der PS3, abgelöst zu werden. Von Zeit zu Zeit verschafft mir die PlayStation nette Momente oder besser: abgeschiedene Stunden absoluter Zerstreuung. Die Auswahl der von mir präferierten Spiele würde wahrscheinlich von einigen Jugendlichen lediglich mit einem müden Lächeln quittiert werden. Auch besorgte Eltern, Wissenschaftler und Politiker befassen sich augenscheinlich weitaus weniger mit den handelsüblichen Computer- und Konsolenspielen, sondern, zumindest macht es den Anschein, fast ausschließlich mit Ego-Shootern und anderen besonders gewaltverherrlichenden Spielen, die im öffentlichen Sprachgebrauch seit einiger Zeit mit dem doch recht plakativen Begriff „Killerspiele“ bezeichnet werden. „Doom“, „Half-Life“ und andere Games dieser Machart sind mir durchaus bekannt, selbst gespielt habe ich sie nie. Allein die Perspektivwahl mit der überdimensional erscheinenden Waffe und dem zugehörigen Fadenkreuz, wodurch der Spieler in nicht gerade anheimelnder Atmosphäre alles erfasst und zur Strecke bringt, was sich ihm entgegenstellt, finde ich persönlich geschmacklos, brutal und verängstigend. Jedoch, dies sei dazu gesagt, finde ich vergleichbar brutale Szenen in Kino- oder Fernsehfilmen ähnlich abstoßend. Einzig so genannte Action Adventures, wie „Beyond Good & Evil“, „Baldur’s Gate“ oder „Prince of Persia“, sind in meiner Spielekollektion bislang zu finden. Der dahinter stehende simple, vielleicht sogar banale und leider nicht 100% durchzuhaltende Grundsatz lautet: Keine „unschuldigen“ Menschen erschlagen oder gar metzeln, stattdessen Monster und Konsorten verprügeln. Ja, ich gebe zu, man kann mir hieraus einen Vorwurf machen. Auch Monster niederstrecken ist eine virtuelle Gewalttat – allerdings hilft mir diese von mir gewählte Einschränkung stets, zwischen Realität und Spiel zu unterscheiden. Monster auf dem Bildschirm und lebende Personen im meinem Umfeld haben zumeist nicht viel gemein. Meine eigene Selbstkontrolle, wenn Sie so wollen. Nun jedoch zum Spiel:

Um mich nicht dem Vorwurf auszusetzen, ein bereits veraltetes Spiel zu besprechen, verbrachte ich ein Wochenende zwecks Erfahrungsaufbaus mit einer recht adrett aussehenden Dame namens Lara Croft und ihrem brandneuen Abenteuer. Dabei, das sei an dieser Stelle bemerkt, handelte es sich um den ersten Kontakt mit dieser Figur der virtuellen Welt, deren Macher augenscheinlich sehr viel Wert auf die Zurschaustellung weiblicher Schlüsselreize gelegt haben. Nun schlüpfte ich ganze zehn Jahre, nachdem das erste Tomb Raider Spiel auf den Markt kam, in die Rolle der mittlerweile zur digitalen Ikone avancierten Lara Croft. Bei „Tomb Raider Anniversary“ handelt es sich um das Anfang Juni dieses Jahres erschienene Remake des allerersten Abenteuers der sportlichen Superheldin, das allerdings weit über eine bloße Neuauflage hinausgeht. Anhand der dem Spiel beiliegenden Bonus DVD kann die enorme gestalterische und technische Entwicklung, die Tomb Raider im vergangenen Jahrzehnt durchlaufen hat, sehr gut nachvollzogen werden.

Die zugrunde liegende Story ist relativ rasch erzählt: Die erwachsene Lara, mittlerweile auf mysteriöse Weise zur Vollwaisen geworden, hat von ihrem Vater, dem Earl of Abbingdon, nicht nur den Sinn für Abenteuer und die Liebe zur Archäologie geerbt, sondern auch dessen Adelstitel und seine sämtlichen Besitztümer vermacht bekommen. So residiert die Countess, sofern sie nicht gerade auf einer ihrer hals-

brecherischen Exkursionen ist, auf Croft Manor, dem einstigen Stammsitz der Familie. Das Abenteuer beginnt, als Lara von einem mächtigen Syndikat mit der Bergung eines ganz besonderen Artefaktes beauftragt wird: dem Scion. Ausgangspunkt ihrer Suche nach einem Teil dieses Gegenstandes ist Peru. Schon bald wird ersichtlich, dass die Beschaffung des wundersamen Objektes reinen Machtinteressen Einzelner untergeordnet ist. Ihr Abenteuer führt Lara, verfolgt von ihrem Widersacher Pierre du Pont, weiter in das antike Griechenland, nach Ägypten bis hin in das sagenumwobene Atlantis. Bewaffnet mit zwei silbern glänzenden Pistolen, die Lara mittels eines Waffenhalters um die Hüften gegurtet trägt, stellt sie sich allen Gefahren, die auf sie lauern, mutig entgegen.

Anfangs wirkt diese karge Ausstattung des Kampffarsenals etwas befremdlich, warten die Charaktere anderer Spiele doch mit einer Vielzahl unterschiedlichster Waffen auf. Schnell zeigt sich jedoch, dass beide zeitgleich abzufeuern Pistolen, die Lara in bester Hiphop-Videoclip-Manier leicht schräg hält, mit ein wenig Übung gute Dienste leisten und Fledermäuse, Wölfe, riesige Bären und sogar exorbitant große Dinosaurier zur Strecke bringen können. Vielmehr als ihre Waffen trägt Frau Croft übrigens auch nicht. Hotpants und das obligatorische Tank Top, einen kleinen Rucksack, in dem alles Nützliche oder Wertvolle, was auf dem Weg aufgesammelt werden kann, verstaut wird, robuste Stiefel und Lederhandschuhe, mehr braucht sie ganz offensichtlich nicht. Die Dame reist ohne großes Gepäck und klagt, trotz knappen Outfits weder über klirrende Kälte, sengende Hitze oder über tiefende Nässe – zugezogen durch den waghalsigen Sprung in einen reißenden Fluss.

Getrieben von der Suche nach dem Artefakt und der damit in Verbindung stehenden erhofften Klärung des mysteriösen Todes ihrer Mutter erkundet Lara Croft uralte, verschollene Welten, die seit Jahrtausenden vor ihr niemand mehr betreten hat. Sie hangelt sich an endlos hohen Außenmauern antiker Bauten entlang, springt über Hindernisse und klettert, was das Zeug hält. In Schwindel erregenden Höhen balanciert Lara auf Holzpflocken, schwingt sich mittels Kletterstangen und Wurfhaken von Felsvorsprung zu Felsvorsprung, durchtaucht unterirdische, nicht enden wollende Wasserbassins und gelangt so ihrem Ziel Schritt für Schritt näher. Diese zum Teil kniffligen Bewegungsabläufe und die zu lösenden Aufgaben sind es, die den tatsächlich großen Spielspaß ausmachen und dem Spieler ein gehöriges Maß an Konzentration abverlangen. Nicht selten irrt man ein wenig in düsteren Korridoren umher und grübelt über die zu vollziehende Aktion, durch die das Spiel fortgesetzt werden kann. Ohne Umgebungskarte, aber auch ohne die tatsächliche Gefahr sich zu verlaufen, durchquert man faszinierend ausgestaltete und für ein Spiel sehr realistisch und detailgenau anmutende Landschaften. Die ausgeführten Bewegungen lassen sich fließend steuern und sehen überdies sehr harmonisch aus.

Die Geräusche, die die Handlungen unterstreichen, und die klanglichen Bestandteile der Umwelt tragen dazu bei, dass der Spieler nach kurzer Zeit im Spielgeschehen regelrecht zu versinken beginnt. Gegner zum Beispiel kündigen sich zum Teil akustisch an. So kann man davon ausgehen, dass es klug ist, die Waffen zu zücken, wenn aus der Ferne Wolfsgeheul ertönt. Der Spielspaß lässt generell nichts zu wünschens übrig. Statt gehäufter Kampfszenen, wie sie zum Teil in den weit aus brutaleren Vorgängern der Lara Croft Reihe zu sehen waren, setzen die Entwickler von „Tomb Raider Anniversary“ auf die Lust am Lösen kniffliger Rätsel und auf den Spaß an der Ausführung akrobatischer Höchstleistungen. Sollte von Zeit zu Zeit doch mal ein Angreifer erscheinen, so kann Ms. Croft, einer Leistungsturnerin gleich, den Angriffen gekonnt ausweichen.

Verwirrend ist mitunter die Kameraführung. Während mit dem linken Analogstick die Figur bewegt wird, steuert man mit dem Rechten die Kamera. Dadurch kann Lara nach oben, unten, links und rechts sehen und auf diese Weise Widersacher auskundschaften oder nach dem einzuschlagenden Weg Ausschau halten. Leider ist dem Spieler bei besonders kniffligen Kletterpartien manchmal der Blick versperrt und die Kamera reagiert nicht wunschgemäß, was zur Folge hat, dass Passagen das ein oder andere Mal unnötig wiederholt werden müssen.

„Tomb Raider Anniversary“ gehört zu den Spielen, die den Verstand fordern und zum Denken anregen. Bloße Fingerfertigkeit führt hier nicht zum Ziel. Hat man sich erst einmal mit dem Charakter und seinen Eigenschaften vertraut gemacht, so steht einem gelungenen Spielabend nichts mehr entgegen. Nicht sinnloses Kämpfen steht in diesem Teil der Croft-Saga im Vordergrund, sondern die Geschicklichkeit, mit der sich der Spieler vor oftmals atemberaubenden Hintergründen seinem Ziel nähert. Die Figur der Lara Croft ist stets Garant für einen unglaublichen kommerziellen Erfolg, womit auch bei dieser Episode zu rechnen ist. Interessanter Weise geht es in dem neuesten Werk nicht darum, einen Gegner auf bestialische Weise auszuschalten, sondern um das Erreichen des Ziels nach einem langen Prozess des Rätselns, des Suchens, des Beharrens und des Übens in Geschicklichkeit. Ganz entgegen der Meldungen in der Presse, in denen sich Eltern, Lehrer und Politiker besorgt über die Zunahme bestimmter Machwerke der Spielindustrie äußern, haben die Macher des Spiels die Gewaltszenen nicht verschärft. Im Gegenteil: Während ältere Tomb Raider Spiele, wie II oder Legend (beide USK 16), sehr viel brutalere Spielverläufe aufweisen, kommt die neueste Ausführung eher sacht daher. Dieses Spiel markiert nun zwar gerade nicht einen neuen Trend hin zu gewaltfreieren Games. Die Tatsache aber, dass die zehn Jahre zurückliegende ursprüngliche Story größtenteils beibehalten wurde, weist darauf hin, dass durchaus eine Nachfrage nach Spielen besteht, die eben nicht ausnahmslos gewaltverherrlichend sind. Den Konsumenten ist das klar. Den Debattierenden auch?

Zuerst erschienen in politik und kultur Juli – August 2007

Kristin Bäßler

Kulturgut: Computerspiele!? – Der Games-Kanon der Library of Congress/USA

Was in Deutschland noch unvorstellbar scheint, wurde in den USA jetzt realisiert: Wie die New York Times berichtet, hat eine der bedeutendsten Bibliotheken der Welt, die Library of Congress, Videospiele zu einem wertvollen Kulturgut ernannt.

Vorangegangen ist dieser Ernennung ein Antrag von Henry Lowood von der Wissenschafts- und Technologiesammlung der Universität Stanford, einen Games-Kanon zu erstellen, dem die Library of Congress zustimmt. Zustande gekommen ist ein Kanon mit den zehn wichtigsten Computerspielen aller Zeiten. Dazu gehören: *Spacewar!* (1962), *Star Raider* (1979), *Zork* (1980), *Tetris* (1985), *SimCity* (1989), *Super Mario Bros. 3* (1990), *Civilization I/II* (1991), *Doom* (1993), die *Warcraft* Serie (Beginn 1994) und *Sensible World of Soccer* (1994). „Diese Liste zu erstellen ist ein Zugeständnis, dass digitalen Spielen eine kulturelle und historische Bedeutung zukommt“, sagte Lowood auf der Game Developers Conference in San Francisco, der diesen Kanon zusammen mit den Spieledesignern Warren Spector und Steve Meretzky, dem Wissenschaftler Matteo Bittani und dem Journalisten Christopher Grant veröffentlicht hat. Obwohl einige dieser Spiele wie *Doom* zu den so genannten Killerspielen gehören, ist den Spielen gemein, dass sie alle den Beginn einer neuen Spieleära formulierten. *Spacewar* zum Beispiel war eines der ersten Action und Multiplayer Spiele überhaupt. *SimCity* läutete den Beginn der so genannten „God Games“ ein, in denen die Spieler die Kontrolle über die Spielwelt haben und damit eine omnipotente Rolle einnehmen. *Super Mario Bros. 3* erhielt seine Bedeutung durch sein nichtlineares Spiel, das den Spielern die Möglichkeit gab, ihre Figuren vor und zurück zu bewegen.

Mit der Genehmigung dieses Kanons werden Computerspiele nun, ähnlich wie Filme, in den USA als Kulturgut behandelt. Darüber hinaus ist der Games-Kanon ähnlich geformt wie der des National Film Preservation Board, das jedes Jahr eine Liste mit Filmen zusammenstellt. Verwaltet wird diese ebenfalls von der Library of Congress.

Damit ist in den USA ein wichtiger Schritt getan, den kulturellen Wert von Computerspielen, ähnlich wie von Filmen oder Büchern, anzuerkennen und damit auch die Archivierung dieser Spiele zu sichern. Ähnliches macht bereits seit Jahren das Computerspiele Museum in Berlin, das Hard- und Software von Computerspielen sammelt und ausstellt. Mit der Gründung des Museums haben sich die Verantwortlichen die Aufgabe gesetzt, die Entwicklung der Computerspiele in den letzten vier Jahrzehnten zu dokumentieren und den Wert der Computerspiele als Kulturgut unserer Zeit zu zeigen.

Dass sich dem Thema Computerspiele auch künstlerisch genähert werden kann, zeigt das Medienmuseum des Zentrums für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe. Seit 2004 beschäftigt sich das Museum mit dem Thema der interaktiven Kunst und zeigt neben interaktiven Filmen Simulationstechnik für den Cyberspace und den Einsatz aktueller Softwareapplikationen im Internet. Das Museum sagt von sich selber, dass es Medienkunst mit der populären Spielekultur konfrontiert und darüber hinaus Forschungsprojekte neben didaktische Arbeitsplätze stellt. Dabei scheut das Museum auch nicht „die kritische Auseinandersetzung mit den Produkten einer gleichermaßen kommerziell wie global orientierten Kultur“.

Sicher ist aber, dass dieses Thema noch viele kontroverse, und vor allem auch notwendige Debatten hervorrufen wird. Ein differenzierter und objektiver Umgang mit diesem Medium sollte dabei im Vordergrund stehen.

Zuerst erschienen in politik und kultur Mai – Juni 2007

Computerspiele: Marktsegment der Kulturwirtschaft

Jörg Müller-Lietzkow

Zwischen Rentabilität und Kulturmedium – Digitale Spiele Weit mehr als eine rational-ökonomische Rentabilitätsrechnung

Computer- und Videospiele – es gibt kaum ein Medium, welches in den letzten Monaten kontroverser diskutiert wurde. Dabei stehen heute im Rahmen der Forschung primär Wirkungsfragen im Vordergrund. Hier aber soll ein kurzer Blick auf eine stetig wachsende Kulturindustrie geworfen werden.

Der Markt für Computer- und Videospiele

Mit der Gründung von Atari 1972 hat die Kommerzialisierung der Computer- und Videospiele (PC, Konsole) eingesetzt. Waren die ersten Spiele noch Entwicklungen an US-amerikanischen Spitzenuniversitäten (da nur dort Computer zur Verfügung standen), hat sich mit dem Siegeszug der digitalen Spiele in die Wohn- und Kinderzimmer ein globaler Massenmarkt eröffnet. Die Entwicklung ist aus einer ökonomischen Perspektive geradezu als explosionsartig zu beschreiben. Waren die weltweiten Umsätze mit Spielesoftware noch Anfang der 80er Jahre weit unter einer Milliarde Euro p.a. anzusetzen, liegen heutige Jahresumsatzschätzungen im Bereich um die 30 Mrd. Euro. Damit hat die Spieleindustrie Hollywood zumindest an der Kinokasse überholt und auch die Musikindustrie, die seit Jahren durch den illegalen Musiktasch in ihrer Umsatzstärke deutlich geschwächt ist, eingeholt. Aus einer ökonomischen Perspektive könnte man formulieren, dass die Computer- und Videospiele zum Leitmedium in der Zielgruppe der unter 40-Jährigen bei den Unterhaltungsmedien aufgestiegen sind. Die Wachstumsraten dieser Industrie können seit Jahren als konstant wachsend beschrieben werden und liegen im Durchschnitt global wie national bei 5-15% p.a. Die Anzahl der Spieler nimmt ebenfalls deutlich zu. Waren noch in den 80er Jahren primär männliche Jugendliche in „dunklen Kinderzimmern“ das vorherrschende Bild, hat sich diese Vorstellung deutlich gewandelt. Einige Studien (z. B. BBC-Gamerstudie 2005, „Spielplatz-Deutschland“ (EA, Jung von Matt, Gee, 2006)) belegen, dass es inzwischen ein nahezu alle Bevölkerungsschichten umfassendes Phänomen ist. Auch mit dem Vorurteil, dass es sich um ein rein männliches Thema handelt, muss vor allem in Zeiten von Singstar, Second Life und sonstigen hoch kommunikativen Spielen aufgehört werden. Man kann davon ausgehen, dass ca. 20–25 Mio. Menschen mehr oder weniger regelmäßig in Deutschland Computer- und Videospiele nutzen (vgl. Infratest-Umfrage 5/2006). Die durchschnittlichen Produktionskosten für Erfolgsprojekte sind dabei von (Konsolen-/Grafikkarten-)Generation zu Generation kontinuierlich angestiegen. Vor allem werden heute wesentlich mehr Entwickler für international konkurrenzfähig Produkte benötigt. Dies hängt mit der Erwartungshaltung der Spieler zusammen und bedeutet entsprechend mehr finanzielles Risiko für die Produzenten.

Diese Betrachtung der Marktseite beleuchtet aber nur einen international relevanten Ausschnitt. Vor dem Hintergrund, dass Computer- und Videospiele auch als nationales Kulturgut verstanden werden (Griefahn, 2004) stellen sich einige zentrale Fragen:

- 1) Wie ist die tatsächliche Produktion in Deutschland organisiert?
- 2) Welche ökonomische Bedeutung hat die nationale Spieleproduktion?
- 3) Welchen Einfluss hat das nationale Kulturverständnis auf die Produktion des Unterhaltungsmediums Computer- und Videospiele jenseits einer primär rentabilitätsorientierten Betrachtung?

Auf diese drei Fragen soll im Folgenden kurz versucht werden Antwort zu geben, wobei gerade die dritte Frage nicht ganz losgelöst von der aktuellen Diskussion über „Killerspiele“ beantwortet werden kann und soll.

Organisation der Spieleproduktion

Die Spieleproduktion untergliedert sich im Wesentlichen in „Developer“ und „Publisher“. Publisher sind die Verleger der Spiele, deren Kernkompetenz in Marketing und Finanzierung zu sehen sind. Developer sind diejenigen Unternehmen, die die Programmierung und inhaltliche Entwicklung von Computer- und Videospiele vornehmen. Die vermeintliche Zweiteilung dieser beiden Akteure ist dabei allerdings häufig längst nicht so eindeutig, wie dies zu vermuten wäre. Heute handelt es sich häufig um Hybridunternehmen, die sowohl eine Eigenproduktion als auch eine Fremdproduktion haben. Die „pure players“ sind insbesondere bei den Branchengiganten auf dem Rückzug. Electronic Arts oder auch andere produzieren heute schon z.T. über 70 Prozent global in Eigenregie oder in Tochterunternehmen. In Deutschland gibt es allerdings auf der Entwicklerseite eine ganze Reihe von mehr oder weniger unabhängigen Studios, die entweder in Eigenregie entwickeln oder Auftragsproduktionen herstellen. Erfolgreiche Studios beschäftigen im Schnitt in Deutschland nach einigen erfolgreichen Projekten zwischen 20 und 50 festen Mitarbeitern. Nur wenige Studios haben aber für internationale Triple A-Projekte (höchste Investitionsklasse mit bis zu 30 Mio. Euro) relevante Mitarbeiterzahlen (über 50), was vor allem im Bereich der Konsolenspiele zu einem erheblichen Nachteil in Deutschland führt. Auch gibt es nur relativ wenige spezielle Ausbildungsinstitute (wie z. B. die Games Academy, Berlin), die qualifiziertes Fachpersonal für den deutschen Markt ausbilden.

Ökonomische Bedeutung der Spieleindustrie

National werden nach GfK-Schätzungen ca. 1,2 – 1,3 Mrd. Euro jährlich an Spielesoftware umgesetzt, welches sich auf ca. 2200-2300 jährlich neu erscheinende sowie ältere Produkte verteilt. Zieht man Handelsmargen und Steuern ab, verbleiben ca. 40 % innerhalb der Industrie. Nun muss man sehen, womit die Hauptsätze gemacht werden. Schätzt man aufgrund der Spielecharts den Anteil deutscher Blockbusterproduktionen, so beläuft sich dieser Anteil auf weit unter 20 %, national und international ist es innerhalb der letzten Jahre nur wenigen Spielen gelungen, Bedeutung zu erlangen. Dies bedeutet, dass nur sehr wenige deutsche Entwicklungsstudios international konkurrenzfähige Produktionsbudgets erhalten. Damit stellt sich aber die Frage, wie Triple-A Spiele finanziert werden. Auch wenn keine „offiziellen Zahlen“ vorliegen, weiß man ungefähr aus Branchenkreisen, dass eine Spielproduktion den Entwicklungsstudios eine Grundrendite bringen muss, mit Hilfe derer diese dann auch eine Brückenzeit bis zu einer weiteren Produktion vorfinanzieren können. Als Faustregel von erfolgreichen Studios gilt dabei, dass eine Rendite von ca. 25-30 % auf die gesamte Vertriebszeit benötigt wird. Nicht erfasst bei dieser Art von Betrachtung sind allerdings die Entwickler von Handyspielen, die eine andere Kalkulationsgrundlage wählen, da die Vertriebskanäle eine längerfristige Vermarktung erlauben. Dennoch gaben in Interviews Experten an, dass auch hier die Renditen bei ca. 10-20 % auf die gesamte Vertriebslaufzeit liegen müssen. Zentral ist dabei der Vertriebskanal. Generell verwenden Entwicklungsstudios Überschüsse zumeist für:

- a) die Entwicklung von Prototypen neuer Spiele,
- b) die Finanzierung von Übergangszeiten oder
- c) die Pflege und Wartung der am Markt befindlichen Produkte.

Vielfach ist der Unternehmerr Gewinn deutscher Entwicklungsstudios, verglichen mit der internationalen Konkurrenz (USA, Asien), insgesamt nicht sehr hoch.

Einfluss des Kulturverständnisses

Computer- und Videospiele sind Unterhaltungsmedien – ebenso wie Fernsehen oder Kino. Und ebenso sind Computer- und Videospiele kulturelle Medienprodukte. Es stellt sich aber die Frage, ob bei der Entwicklung von Spielen in Deutschland Rentabilität immer an erster Stelle steht. Wie in der Beantwortung

der zweiten Frage gezeigt hat, arbeiten deutsche Studios nicht selten – verglichen mit deren internationaler Konkurrenz – mit relativ geringen Renditen bzw. Investitionsvolumen. Nicht gerade förderlich ist die stark emotional und kulturell geprägte Debatte um die vom Bayerischen Innenminister Beckstein genannten „Killerspiele“. Internationale Investoren gewinnen dabei den Eindruck, dass Deutschland nicht offen sei, sich dem Kulturprodukt Computer- und Videospiel zu stellen, wobei nach heutigem Stand lediglich sehr wenige dieser Spiele überhaupt in Deutschland entwickelt werden. Somit sind die deutschen Entwickler nicht selten ausschließlich auf die wenigen deutschen Publisher und damit den Heimatmarkt und begrenzte finanzielle Ressourcen gebunden. Es fehlt an international konkurrenzfähigen Budgets, aber auch Kontakten und Vertriebskräften. Umso erfreulicher ist dabei, dass die Studios dennoch Spiele kreieren, die eine kulturelle Identität beinhalten. Ein populäres Beispiel sind die „Siedler“, ursprünglich von BlueByte und heute von Ubisoft/BlueByte sowie Fanatics erfolgreich weiterentwickelt.

Abgeleitete Konsequenzen für die Kulturproduktion in Deutschland

Deutsche Computer- und Videospiele stellen heute schon einen erheblichen Anteil eines wachsenden neuen digitalen Kulturstocks dar. Die unsachgemäße und emotional aufgeladene Diskussion über actionlastige, gewalthaltige Spiele verdeckt teilweise diese Tatsache. Dabei wäre ein wichtiges Signal, dass es jenseits hiervon eine deutsche Spielkultur gibt, die neben rein monetären Interessen vor allem inhaltlich neue und interessante Akzente in dieser globalen Industrie setzen kann. Aus politischer Sicht erscheint es klug und sinnvoll anderen Medienförderungsmodellen folgend, hier zumindest bei anspruchsvollen Projekten auch mit finanziellen Unterstützungsmaßnahmen zu arbeiten – nicht um der Renditen willen, sondern um nicht in wenigen Jahren große Versäumnisse feststellen zu müssen. Es geht um nicht weniger als das kulturelle Unterhaltungsleitmedium der Zukunft.

Zuerst erschienen in politik und kultur März-April 2007

Malte Behrmann

Fördern statt verbieten – Eine falsche Diskussion: Thesen zur aktuellen Killerspieldebatte

Computerspiele sind kulturell ein zunehmender Faktor, und daher ist es wichtig, dass in Deutschland mehr Computerspiele produziert werden. Die in Deutschland hergestellten Computerspiele sind in der Regel nicht gewalttätig. Trotzdem leiden gerade die deutschen Spieleentwickler besonders unter der so genannten „Killerspieledebatte“. Sie legt sich wie Mehltau über eine Diskussion, deren Zentrum in anderen Ländern in der Frage gesehen wird, wie man die Spieleindustrie unterstützen kann. Konkret engagieren sich mittlerweile viele europäische und außereuropäische Länder in der Entwicklungsförderung für Computerspiele. Neben technologischen und wirtschaftlichen Aspekten stehen hier immer auch kulturelle Fragestellungen im Fokus: Wie andere kulturelle Medien, transportieren auch Computerspiele Bilder und Geschichten ihres Landes, die ihre Macher geprägt haben. Spiele sind damit ein wesentlicher Bestandteil des kulturellen Austauschs.

Die „Killerspieledebatte“ erreicht gerade einen neuen Gipfelpunkt: Bayern hat nunmehr einen außerordentlich scharfen Gesetzesvorschlag in den Bundesrat eingebracht, der neben dem Versuch einer Definition auch ein Herstellungsverbot enthält. Diese Debatte schadet dem Aufbau einer soliden Spieleindustrie hierzulande – letztlich werden noch mehr importierte Spiele, die vollkommen außerhalb unserer Kontrolle liegen, die Nutznießer sein. Unsere Verbandsmitglieder wären in der Tat 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 nicht richtig, 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 Strafvorschriften verankert sind, die sich auf die Gewaltverherrlichung beziehen. Insgesamt stellen wir fest, dass Spiele in der Diskussion zum Sündenbock für eine viel breitere Problematik gestempelt werden. Letztlich ist es Populismus im Umgang mit einer verunsicherten Gesellschaft. Ein Unterschichtproblem ist es weniger: In Ländern mit höherem PISA-Ranking wie Finnland oder Korea ist der Stellenwert des Computerspiels viel höher angesiedelt. Spiele sind Kulturgut und können so auch verfassungsrechtliche Privilegien in Anspruch nehmen.

Die Diskussion ist das Ergebnis einer Geisteshaltung, die die Realität ausblendet: 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 Bedingen die Visualisierung von Verständnisprozessen. Diese Kulturtechnik stößt häufig auf Unverständnis. Daher auch die große Ablehnung. Der Vorstoß aus Bayern greift genau diese Bedenken auf – Bedenken von Menschen, die genauso ratlos vor den computerspielenden Jugendlichen stehen und sie „nicht verstehen“ wie ihre Eltern ihre Jugendkultur der *Beatles* und *Vespas* nicht verstanden. Nur das ihre Eltern einsahen, dass es eben Dinge gibt, die sie nicht verstehen wollen, und die die nächste Generation trotzdem umtreibt – während dies hier nicht der Fall ist.

Computerspiele können sogar die deutsche Kultur widerspiegeln. So gibt es spezielle Aufbaustrategie-spiele, 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 ver-

treten, der offen ist für Veränderungen in Bezug auf technische und gesellschaftliche Veränderungen. Dabei kann man nicht im Elfenbeinturm sitzen und entscheiden was Kultur ist – nein, man muss sich die Menschen ansehen. 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 mitunter zu wenig kulturelle Vielfalt. Auf europäischer Ebene wird die Frage, ob Computerspiele Kultur sind oder nicht, in der nächsten Zeit in der Generaldirektion Wettbewerb diskutiert: Das geplante französische Steuerzuschussmodell für die Entwicklung von Computerspielen ist nur beihilferechtlich genehmigungsfähig, wenn es unter die so genannte „kulturelle Ausnahme“ fällt.

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 (sog. *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 Genrebezogenheit ausgerichtet sind und die mit den hohen Risiken – v.a. auch für die Publisher zusammenhängen. Ein Herstellungsverbot, wie es der Entwurf aus Bayern vorsieht, ist absurd: Waffen darf man in Deutschland herstellen, virtuelle Spiele soll man nicht herstellen dürfen.

Zuerst erschienen in politik und kultur März-April 2007

Computerspiele: Kultur- und Wirtschaftsgut

Monika Griefahn

Computerspielförderung – was lange währt, wird gut

Was lange währt, wird gut. Schön, wenn dieses Sprichwort bei politischen Vorhaben doch öfter einmal gelten würde. Auf das Engagement der Medien- und Kulturpolitiker der SPD für Computerspiele bezogen, freue ich mich, dass der Satz nun doch einmal zutrifft. Schon in der rot-grünen Koalition war das wirtschaftliche und kulturelle Potential von Computerspielen längst mehr als augenfällig geworden. Doch mit dem negativen Image, ein Medium zu sein, das nur männliche minderjährige Gewaltspiele zockende Stubenhocker anspräche, hatten Szene und Branche lange zu kämpfen. Es wäre falsch zu behaupten, dass sich das Image und auch die tatsächliche Nutzung völlig vom Negativen gewandelt hätten. Doch viele Bürgerinnen und Bürger sehen Computerspiele heute weit differenzierter und es spricht nichts dagegen, dass dies in Zukunft noch mehr werden könnten.

Im Gegenteil: mit dem nun von uns initiierten Preis für qualitativ hochwertige sowie kulturell und pädagogisch wertvolle Computerspiele wollen wir auch erreichen, dass der Blick auf die Branche wieder differenzierter wird. Schon ab dem nächsten Jahr kann eine unabhängige Jury in verschiedenen Kategorien wie „Kinder- und Jugendspiel“, „Nachwuchs“ oder „Innovation“ Preise für besonders positive Spiele verleihen. Dabei müssen die Preisgelder im Übrigen wieder für neue Spiele genutzt werden. So erreichen wir, dass mehr hochwertige und wertvolle Computerspiele in Deutschland produziert werden können. Und wir machen auch deren Wert für die Kultur und die Kulturwirtschaft deutlich. Die Branchenverbände BIU, GAME und BITKOM haben uns für die Realisierung dieses Preises ihre Mitwirkung zugesagt. Darüber freue ich mich, denn ihre Mitarbeit und besonders auch ihre finanzielle Unterstützung sind wichtig, damit ein nicht nur beim Publikum, sondern auch in der Branche anerkannter und damit möglichst wirksamer Preis entsteht.

Mit dem Computerspielepreis setzen wir ein Zeichen, das überfällig war. In den vielen Debatten der letzten Monate, die leider auch durch populistische Verbotsvorschläge wie von Günter Beckstein angehezt und in die falsche Richtung gedrängt wurden, ist mir Folgendes aufgefallen: Pro und Contra standen oft nur scheinbar gegenüber. Auf der einen Seite ist der völlig berechnete Einsatz für den möglichst guten Schutz von Kindern und Jugendlichen. Auf der anderen Seite haben auch diejenigen Recht, die auf die vielfältigen Chancen und das große Potential von Computerspielen abstellen und deren Anerkennung fordern. Ich glaube, ohne unsachlichen Populismus lassen sich beide Seiten ohne Probleme miteinander in Einklang bringen.

Als SPD stehen wir für eine Politik, in der wir einen effektiven und sicheren Kinder- und Jugendschutz sicherstellen und gleichzeitig Computerspiele als kulturell und wirtschaftlich wichtige Zukunftstechnologie nach vorne bringen wollen. Das ist kein Widerspruch!

Der erste Punkt, der Jugendschutz, wird bereits seit Monaten intensiv diskutiert. Nach dem Bericht des Hans-Bredow Instituts ist klar, dass wir ganz besonders beim Vollzug der bestehenden Gesetze vorankommen müssen. Was aber in diesen Monaten zu kurz gekommen ist, ist der zweite Punkt. Computerspiele und andere interaktive Unterhaltungsmedien werden eben nicht nur wirtschaftlich und technologisch, sondern auch kulturell und gesellschaftlich immer wichtiger. Wir können inzwischen von einer sehr vitalen SpieleKULTUR sprechen. Die Nutzer sind dabei längst nicht mehr nur ein paar Sonderlinge, die allein vor ihrem Computer hocken. Stattdessen gibt es inzwischen immer mehr Spielerinnen und Spieler aus allen Bevölkerungsgruppen und das unabhängig vom Alter. Mit Inhalten, die ganz oft an die aktuellen Themen unserer Kultur geknüpft sind, werden Computerspiele damit zu einem bedeutenden Bestandteil des kulturellen Lebens unseres Landes. Als solchen müssen wir sie unterstützen.

In einer aktuellen Studie der Münchner Medientage ist herausgekommen, dass in diesem Jahr die Ausgaben für Computerspiele erstmals die Ausgaben für Musik schlagen. 1,7 Milliarden Euro geben Spielerinnen und Spieler in Deutschland dafür aus und damit 100 Millionen mehr als für Musik. Ähnlich sieht es aus, wenn wir Computerspiele mit dem Filmmarkt vergleichen. Ich glaube, das macht die große wirtschaftliche, besser noch die kulturwirtschaftliche Bedeutung sehr deutlich. Leider muss man aber auch feststellen, dass weniger als 10 Prozent aller in Deutschland gekauften Spiele hier produziert sind. Das ist schade, denn so bleibt eine kulturelle und wirtschaftliche Chance ungenutzt. Ein Förderpreis, der in der Branche wichtige Anreize gibt, kann hier sehr positiv wirken, damit deutsche Entwicklerstudios mehr gute Spiele produzieren und möglichst bald den Anschluss an den internationalen Markt finden können. Genau wie das beim Film seit einigen Jahren wunderbar funktioniert, können wir so erreichen, dass mehr Spiele mit Inhalten unserer Kultur Verbreitung finden und gespielt werden.

Im Übrigen werden gerade in Deutschland in erster Linie Spiele hergestellt, die Kategorien wie Strategie, Sport oder Wissen zuzuordnen sind. Gewaltspiele kommen zuallererst aus anderen Ländern und deswegen ist es gut, wenn wir mit einem Preis die Produktion von kulturell und pädagogisch wertvollen Spielen fördern. Die Signalwirkung der Preise ist ein zentraler Gedanke unserer Initiative. Das ist im Sinne der Stärkung von Medienkompetenz, was für uns besonders im Vordergrund steht. Mit Verboten macht man Dinge besonders schnell besonders interessant. Wenn wir wirklich etwas für den besseren und verantwortungsbewussteren Umgang mit Medien tun wollen, dann müssen wir gerade bei der Medienkompetenz ansetzen. Dafür braucht es zwar oft einen längeren Atem, als ein weiteres Verbot aus der Taufe zu heben, aber dafür wirken solche Maßnahmen auch wirklich nachhaltig. Mit unserem Preis schaffen wir genau das: Positive Beispiele zu zeigen, die nicht nur ungefährlich, sondern vor allem gut gemacht und kulturell sowie pädagogisch wertvoll sind und geben damit positive Kaufempfehlungen.

Worum wir uns gesellschaftlich außerdem wirklich Gedanken machen sollten, ist die Problematik der Spiel- und Onlinesüchtigen. Diese Thematik ist in Deutschland gerade aus wissenschaftlicher und medizinischer Sicht ein unterbelichtetes Betätigungsfeld. Während mit weit entwickelten Behandlungsmethoden Alkohol- oder Drogensüchtige therapiert werden können, helfen solche Methoden, die von Sucht immer nur im Zusammenhang mit Substanzen sprechen, bei der gefährlichen Medienkonsumsucht nicht weiter. Hier müssen wir vorankommen, auch wenn Schwerpunkt der Arbeit nicht auf gesetzlicher Ebene liegen kann.

In Asien sind schon Nutzer nach mehreren Tagen vor dem Computer bewusstlos oder sogar tot zu Boden gesunken. Soweit ist es bei uns glücklicherweise noch nicht. Doch die Praxis asiatischer Online-Spiele-Anbieter, von denen mittlerweile immer mehr eine tägliche Spielzeitbegrenzung vorsehen, ist ein guter Weg. Wenn Spieler länger als eine festgelegte Zeit am Tag spielen, können Sie nur noch weit weniger Spielpunkte erzielen, wodurch die Motivation gesenkt wird.

So etwas gibt es in Einzelfällen auch in Deutschland. So ist beispielsweise das Onlinespiel Bibi Blocksberg nicht nur moderiert, sondern arbeitet ebenfalls mit Spielzeitbegrenzung. Hier sollten weitere Beispiele folgen. In erster Linie liegt in der Begrenzung der Mediennutzung eine wichtige Aufgabe der Eltern. Doch kann sich die Branche hier wichtiges Vertrauen erwerben, indem sie selbst mehr solche Angebote macht.

Auch wenn das Thema Computerspiele in seinen unterschiedlichen Facetten weiter auf der Tagesordnung bleiben wird, freue ich mich zunächst an diesem Punkt, dass wir mit dem beschlossenen Preis ein wichtiges kulturpolitisches Zeichen setzen konnten und bin gespannt auf die erste Preisvergabe im nächsten Jahr.

Dorothee Bär

Fördern statt verbieten Koalition strebt Vergabe eines Computerspiel-Preises an

Angesichts der zunehmenden Gewaltbereitschaft von Jugendlichen wurde viel über die Gefährlichkeit gewaltverherrlichender Computerspiele diskutiert. Sicherlich müssen wir dafür sorgen, dass Heranwachsende nicht mit solchen Medien in Kontakt kommen. Doch ein Verbot stärkt unsere Kinder nicht. Alles, was verboten ist, übt eine ganz besondere Faszination aus. Indem ich Kinder von etwas fernhalte, vermittele ich ihnen nicht den verantwortungsvollen Umgang mit Spielen oder Videos. Ohne Zweifel müssen Erwachsene eine Vorauswahl treffen und Altersempfehlungen für Filme und Computerspiele angeben. Doch insbesondere müssen wir Kindern und Jugendlichen Kompetenzen vermitteln, zwischen „guten“ und „schlechten“ Spielen zu unterscheiden.

Computerspiele an sich sind nicht schlecht, sie trainieren viele Fertigkeiten, die man im schulischen und beruflichen Alltag braucht. So stellte Peter Vorderer, Professor für Kommunikationswissenschaft und Psychologie an der University of Southern California in Los Angeles, in einem Interview mit der Bundeszentrale für politische Bildung 2005 fest, dass „man ... beim Computerspielen sehr aufmerksam sein, ständig neu Informationen verarbeiten, komplexe Probleme bewältigen, sich entscheiden, abwägen, Hypothesen aufstellen, prüfen, verwerfen [kann, ja, man muss], und das immer in kürzester Zeit. Computerspielen bedeutet geistige Anstrengung, Herausforderung, Konkurrenz, Leistungshandeln“. Der Mitherausgeber der Zeitschriften „Media Psychology“ und „Zeitschrift für Medienpsychologie“ sowie des Buches „Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences“ folgert weiter: „Von daher können Computerspiele bestimmte kognitive und auch emotionale Kompetenzen fördern und trainieren.“

Da Computerspiele inzwischen auch ein nicht zu vernachlässigender Wirtschaftsfaktor in Deutschland sind, sollten wir uns auch aus diesem Grund nicht mit einem Verbot der Killerspiele begnügen. Die Herstellung und Entwicklung von Computerspielen nimmt inzwischen einen nicht unerheblichen Platz im deutschen Markt ein. Der Umsatz liegt auf ähnlich hohem Niveau wie der der Musik- oder Filmindustrie. Momentan werden jedoch von den in Deutschland gekauften PC-Spielen nur zehn Prozent auch tatsächlich in Deutschland entwickelt. Es besteht also eine erhebliche Diskrepanz zwischen Umsatz und Herstellung. Das ist nicht nur wirtschaftlich ein großer Nachteil. Auch aus kultureller Sicht kann das nicht in unserem Interesse sein. So geben wir Einflussmöglichkeiten aus der Hand, aber auch einen Teil kultureller Entwicklung.

Um dem entgegenzuwirken, strebt die Koalition die Vergabe eines Preises an, mit dem wertvolle Computerspiele dotiert und bewertet werden. Dies steht nicht im Widerspruch zu einem Verbot jugendgefährdender Medien, sondern ergänzt dieses im Gegenteil sinnvoll. Positive Anreize sind eine viel größere Motivation als Strafen. Um das Image der PC-Spiele aufzuwerten und ihnen einen gebührenden Platz innerhalb der Spielkultur einzuräumen, ist es notwendig, qualitativ hochwertige Spiele zu entwickeln, diese zu bewerten und zu bewerben. Durch die Debatten der letzten Monate entsteht fast der Eindruck, dass es keine guten oder sinnvollen Computerspiele gibt. Doch das Gegenteil ist der Fall. Es gibt einen breiten Sektor an Spiel- und Lernsoftware, das sogenannte Edutainment, mit pädagogisch hochwertigen Inhalten und ausgezeichnetem Unterhaltungsfaktor. Doch diese werden in der Öffentlichkeit kaum wahrgenommen, da die „schwarzen Schafe“ den Stallgeruch der PC-Spiele in der Öffentlichkeit bestimmen. Hier muss sich etwas ändern.

Vor Weihnachten waren viele Eltern und Großeltern auf der Suche nach Geschenken, die ihren Kindern

bzw. Enkeln Freude bereiten und zugleich pädagogisch sinnvoll sind. Analog zu dem Siegel „Spiel gut“ könnte ein speziell für Computerspiele entwickeltes Kennzeichen Auskunft geben über die Qualität eines Spiels. So könnten Unterhaltungsfaktor, Lerninhalte, Software, Alter und Anzahl der möglichen Spieler angegeben und von einer unabhängigen Jury bewertet werden und Orientierung bieten beim Kauf. Bei Brettspielen wird jährlich das „Spiel des Jahres“ gekürt. Etwas Vergleichbares wäre auch im Bereich der PC-Spiele denkbar.

Intention des Antrags der Regierungskoalition ist es, öffentlich noch besser deutlich zu machen, welche Computerspiele nicht nur qualitativ hochwertig, sondern gerade auch kulturell pädagogisch wertvoll sind. Dabei sollen die Preisgelder nur für neue Spielkonzepte ausgezahlt werden. Dies wird zusätzlich einen positiven Einfluss auf das zukünftige Angebot von Computerspielen in Deutschland haben.

Ergänzend zur Auslobung eines Computerspielpreises kommt hinzu, dass die Medienkompetenz von Heranwachsenden deutlich gefördert werden muss. Nur mit dem richtigen Handwerkszeug können Jugendliche verantwortungsvoll mit den vorhandenen Medien umgehen. So wie Lesen und Schreiben unabdingbare Voraussetzungen für ein erfülltes und gelingendes Leben sind, muss auch der Umgang mit Medien erlernt und geschult werden. Sicher stehen hier an erster Stelle die Eltern, die den Kindern einen verantwortungsvollen Umgang mit Fernsehen, Internet und Computer vorleben.

Doch auch die Schulen sind in der Pflicht, mit entsprechend ausgebildeten Lehrkräften Kinder altersangemessen an diese Medien heranzuführen und ihnen schrittweise die nötigen Kompetenzen und Fertigkeiten an die Hand zu geben.

Zuerst erschienen in politik und kultur Januar – Februar 2008

Olaf Wolters

Kulturgut und Spitzentechnologie

Die politische Anerkennung von Computer- und Videospiele als kulturelles Gut und der geplante Bundespreis sind überfällig. Der Antrag der Großen Koalition, der in weiten Teilen, wenn auch nicht im Detail, von der parlamentarischen Opposition mitgetragen wird, zeugt von einem Paradigmenwechsel bei der politischen Betrachtung von Computer- und Videospiele.

Die bisherige Diskussion, die sich maßgeblich um die jugendschutzrechtlichen Aspekte interaktiver Unterhaltungssoftware drehte, erreicht nun eine gesellschafts- und wirtschaftspolitische Ebene. Dieser Paradigmenwechsel kommt für uns jedoch nicht überraschend, sondern ist das Ergebnis eines langen und intensiven Dialogs von Politik, Wissenschaft und Gamesbranche.

Damit ist das Medium auch in der politischen Betrachtung im Kreis der Kultur- und Unterhaltungsmedien angekommen. Allerdings gibt es zwischen unserem Medium und Literatur, Musik oder Film signifikante Unterschiede. Computer- und Videospiele sind nicht nur ein interaktives audio-visuelles Unterhaltungsmedium, sondern Spitzentechnologie. Kein anderes Massenmedium hat so großen Einfluss auf die Entwicklung von Computerhardware und -technologie. Nolan Bushnell, als Gründer von Atari und Pionier der Gamesbranche hat bereits in den 70er Jahren festgestellt, dass *„Computerspiele mehr für die Verbreitung von Computern getan haben, als jede andere Anwendung.“*

Ursächlich hierfür ist der sehr schnelle Rhythmus der Unterhaltungssoftwareindustrie. Die Computer- und Videospielebranche stand schon seit ihren Anfängen in den 70er Jahren im Gegensatz zu anderen Unterhaltungssparten vor der großen Herausforderung, interessante und innovative Darstellungsmöglichkeiten auf eingeschränkten technischen Plattformen zu realisieren. Dieses Spannungsfeld von unbegrenzter Kreativität und begrenzten technischen Ressourcen hat schon die erste Generation der Spielentwickler gezwungen, die vorhandene Technik nicht nur auszureizen, sondern sich auch für die Entwicklung neuer, leistungsfähigerer Spieleplattformen einzusetzen. Der Unterhaltungswert unserer Medien ergibt sich aus Innovation, Vielfalt und Interaktion. Dabei schafft es die Branche, sich alle fünf bis sechs Jahre neu zu erfinden. Neben den immer wieder Bahn brechenden technischen Innovationen gelingt es der Gamesindustrie wie keiner anderen, den Kunden an das Medium zu binden und an der Fortentwicklung zu beteiligen. Durch den besonderen Anspruch der Nutzer entwickelten sich schon früh mehrere Charakteristika, die für das Medium mittlerweile typisch sind: Nach dem Moor'schen Gesetz verdoppelt sich die Komplexität integrierter Schaltkreise etwa alle zwei Jahre, dementsprechend rasant sind die Entwicklungen auch im Sektor der Konsumenten-Hardware.

Große Teile der Computer- und Videospielebranche hatten sich schon in den 80er Jahren zum Ziel gesetzt, die exponentiell wachsenden Rechenkapazitäten für die Entwicklung von Spielen auszureizen. Dies mündete in der regelmäßigen Entwicklung von so genannten „Benchmark-Applikationen“, die jeweils den Stand des technisch Machbaren auf den aktuellsten Spieleplattformen ausloten. Diese High-End-Spiele sind nicht nur die technologische Avantgarde des Unterhaltungssektors, sondern auch Hardware-Seller. Gerade auf dem Personal-Computer Markt tragen sie einen wesentlichen Anteil am Verkauf von hochwertigen Komponenten wie zum Beispiel Sound- oder Grafikkarten der neuen Generation bei. Daraus ergibt sich eine fruchtbare Kooperation zwischen der Hardwareindustrie und der Gamesbranche.

Die Innovationskraft von interaktiver Unterhaltungssoftware wirkt sich nicht nur auf den Hardwaresektor aus. Softwaretechnologien, die der Schaffung eines intensiveren Spielerlebnisses dienen, wurden

später in ernste Anwendungen implementiert: Schon in den frühen 80er Jahren wurden für Actionspiele physikalische Modelle ausgearbeitet, die beispielsweise in Flugsimulationen der zivilen Luftfahrt Anwendung fanden. Durch künstliche Intelligenz gesteuerte Figuren, die Spiele interessanter und herausfordernder gestalten sollten, werden mittlerweile in Filmen bei computergenerierten Massenszenen, wie z.B. in der „Herr der Ringe“ Trilogie, verwendet. Genannt sei hier auch die Verwendung von Spieletechnologien für Lehre und Ausbildung in so genannten Serious Games.

Kehrseiten dieser inhärenten Dynamik sind die hohen Kosten der Spieleentwicklung und der vergleichsweise kurze Produktlebenszyklus. Zwei Jahre Entwicklungszeit und Budgets im zweistelligen Millionenbereich sind keine Seltenheit, um ein marktreifes Spiel zu produzieren. Dem gegenüber steht, durch die rasante technische Entwicklung bedingt, der schnelle Wertverlust von Spielen: Nichts ist älter, als das Spiel von gestern. Mag eine Grafiktechnologie im Jahr 2006 das Non plus ultra gewesen sein, ist sie zwei bis drei Jahre später schon hoffnungslos veraltet.

Wer also Deutschland als Produktionsstandort von Spielen stärken will, muss nicht nur die kulturelle Dimension berücksichtigen, sondern auch Spiele als eine Speerspitze der Entwicklung neuer Technologien begreifen und dementsprechend fördern. Diese Besonderheit von interaktiver Unterhaltungssoftware wird im Antragstext der Großen Koalition angemessen gewürdigt, in dem die Vergabe von Mitteln aus verschiedenen Technologie-Förderprogrammen des Bundes in Aussicht gestellt wird. Hierbei wurden unter anderem das Multimedia-Technologieförderprogramm des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie oder die „KMU-Innovationsoffensive Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT)“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) genannt.

Ein wichtiger Schritt wurde also getan, um Deutschland im internationalen Vergleich als attraktiven Entwicklungs- und Produktionsstandort zu positionieren und seine Rolle als technologischer Vorreiter auszubauen. Das von der Großen Koalition angeregte Public-Private-Partnership wird diesem gemeinsamen Ziel mit Sicherheit gerecht.

Zuerst erschienen in politik und kultur Januar – Februar 2008

Malte Behrmann

Pragmatisch und wegweisend zugleich Der Deutsche Computerspielepreis ist ein wichtiger Schritt in die richtige Richtung

Seit einigen Jahren bemüht sich G.A.M.E., der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V. um die Anerkennung des Computerspiels als Kulturgut. Dabei geht es zunächst um grundsätzliche kulturpolitische Fragen, die mit der Entwicklung dieses neuen Mediums, seiner Rezeption und der dynamischen Ausgestaltung des Kulturbegriffs zusammenhängen. Ein erster Baustein kann nun darin gefunden werden, dass auf Initiative der SPD Abgeordneten Monika Griefahn und Jörg Tauss nunmehr in einem Antrag des Bundestags im Hinblick auf den Haushalt des Bundes 2008 erstmals ein neuer, kultureller Blickwinkel auf das Thema sichtbar wurde. Das ist sehr zu begrüßen.

Die Debatte, die im Jahr 2007 in diesem Zusammenhang im Deutschen Kulturrat geführt wurde, war außerordentlich wichtig, denn Computerspiele sind Kulturgut. Spiele an sich sind wohl eine der ältesten Kulturtraditionen überhaupt. Der Kulturbegriff ist dynamisch und kann nicht im Elfenbeinturm entwickelt werden. Die kulturpolitische Legitimität von Computerspielen ergibt sich auch daraus, dass sich das Nutzerverhalten von Medienkonsumenten rasant verändert. Damit einhergehend verändern sich auch die Inhalte und ihre Wahrnehmung. Einige Bevölkerungsteile verhalten sich gegenüber dieser tatsächlich stattfindenden kulturellen Entwicklung zurückhaltend. Das hat seinen Ursprung möglicherweise nicht nur in den Inhalten selbst, sondern orientiert sich oft an einer – die humanistische Ideale falsch verstehenden – Technikfeindlichkeit. Computerspiele verändern unsere Sprache, unsere Denkweise, unser Bewusstsein. Sie sind geeignet, kulturelle Prägungen, Lebenseinstellungen und Grundhaltungen zu transportieren. Millionen Nutzer verbringen einen Teil ihrer Freizeit mit Computerspielen und ihren Inhalten. Kultur bedeutet daher auch Verantwortung.

Ein wichtiges Ergebnis dieser Diskussion ist die Eingliederung dieses Kulturmediums in die Regulierungs- und Unterstützungssysteme der Informationsgesellschaft, wie sie im Bereich fast aller Kulturwirtschaftsgüter bestehen – wenn auch mit unterschiedlichem Antritt. Eine lebendige Demokratie braucht Vielfalt. Im Bereich von Kulturwirtschaftsgütern lassen sich die ökonomischen Fragen nur schwerlich von den kulturellen Fragen trennen. Sie beeinflussen sich gegenseitig (wie letztlich auch der technologische Bereich starke Wechselwirkungen hat). Der kulturelle Sondersektor wird mit großem Aufwand in einem „Vielfaltsumfeld“ gehalten (Buchpreisbindung, öffentlich-rechtliches Fernsehen, Film- und Theaterförderung).

Zum ersten Mal werden mit der Auslobung des Computerspielpreises des Bundes 2008 Computerspiele nicht nur negativ mit Verbotsdiskussionen und Ähnlichem assoziiert, sondern auch positiv mit dem kulturellen, wirtschaftlichen und technologischen Potenzial des neuen Mediums in Verbindung gebracht. Das bedeutet auch ein Anerkenntnis für die kulturelle Leistung der an der Erstellung von Computerspielen beteiligten Kreativen: Er stärkt ihr Selbstbewusstsein als Kulturschaffende und regt zur Vielfalt an. Dieser Preis ist nicht nur auch das Ergebnis unserer jahrelangen Bemühungen um die Förderung der Entwicklung von Computerspielen, er geht auch prinzipiell in die richtige Richtung, denn mit diesem pragmatischen Ansatz ist es gelungen, auch die ideologischen Zweifel prinzipieller Beihilfegegner auszuräumen, die der besonderen Situation der Kreativen im kulturwirtschaftlichen Kontext häufig noch zu wenig Verständnis entgegenbringen.

Für uns kommt es jetzt darauf an, dass ein deutscher Computerspielepreis entsteht, der tatsächlich die gesamte Bandbreite der Branche repräsentiert und vor allem den besten deutschen Spielentwicklern zu Gute kommt. Ein Preis, der im Wesentlichen im Zusammenhang mit den Hauptsponsoren

stehen würde, würde der Spieleentwicklercommunity wenig nützen. Es ist denkbar, dass ein Preis, wie er seit mehreren Jahren mit dem Deutschen Entwicklerpreis in Essen vollzogen wird, ein gutes Modell sein könnte (www.deutscher-entwicklerpreis.de). Attraktiv daran ist vor allem, dass der Preis durch eine relativ große Akademie vergeben wird, die – ähnlich dem deutschen Filmpreis – einen großen Querschnitt durch die gesamte Computerspielebranche darstellt. Besonders gut ist, dass diese Preise nicht nur Symbolcharakter haben sollen, sondern tatsächlich den Einstieg in die Förderung konkreter Entwicklungsvorhaben abbildet – und zwar in dem besonders sensiblen Bereich der Projektentwicklung am Beginn der Wertschöpfungskette: Die Preise können so dotiert werden, dass mit ihnen von den Preisträgern neue Projekte angestoßen werden können. Damit lehnt sich dieses Modell an den deutschen Filmpreis an, was wir ausdrücklich begrüßen.

Natürlich kann sich das Engagement des Bundes mittelfristig nicht in dieser Aktivität erschöpfen, aber es ist ein sehr guter Anfang. In zahlreichen anderen Industriestaaten, wie z.B. Kanada, Finnland, Frankreich, Singapur, Korea und China wird die Entwicklung von Computerspielen gerade auch aus kulturwirtschaftlichen Motiven in erheblichem Maße unterstützt. Vereinzelt unterstützen auch die Filmförderungen der Bundesländer, z.B. Nordmedia, MDM, Medienboard u.a. vorwiegend aus kulturwirtschaftlichen Motiven die Entwicklung von Computerspielen – allerdings in bescheidenem Umfang. In diesem Zusammenhang versucht G.A.M.E. zusammen mit den anderen beteiligten Verbänden unter Federführung des BKM eine Bundesstiftung auf die Beine zu stellen, die unter Rückgriff auf unterschiedliche Finanzierungsquellen und in öffentlich-privater Partnerschaft hier unterstützend tätig werden kann. Mittelfristig könnte diese Stiftung auch Träger des deutschen Computerspielepreises werden.

Die Computerspieleentwickler selbst werden nur in geringem Maße zu der Industriebeteiligung dieses Preises beitragen können. Zwar hat der Bundestag die Mittelfreigabe mit einer qualifizierten Sperrung versehen, um zu erreichen, dass etwa die gleichen Mittel aus der Industrie für den Preis zur Verfügung gestellt werden können. Ob die Entwickler von Computerspielen – um deren Förderung es ja auch eigentlich geht – allerdings die Mittel aufbringen können, ist fraglich. Jedenfalls ist dies so, soweit es um die Spieleentwickler selbst geht, die – ähnlich wie Filmproduzenten – kreative KMU's mit minimaler eigener Kapitalausstattung und sehr hohem Risiko darstellen.

Die internationalen Publisher, die im BIU e.V. organisiert sind, haben bereits angekündigt, dass sie 150.000 Euro ihrerseits die Hälfte dieses Betrages zur Verfügung stellen werden. Das ist sehr erfreulich. Seit einigen Jahren haben die deutschen Spieleentwickler in ihrem Verband G.A.M.E. e.V. auch Fördermitglieder, die die Anliegen des Entwicklerverbandes, also mittelfristig den Anteil deutscher Produktionen vor allem am Heimatmarkt anzuheben teilen und unterstützen. Diese Unternehmen können möglicherweise an der Seite von G.A.M.E. einen Beitrag zum deutschen Computerspielepreis leisten. Auch die betroffenen Gemeinden und Bundesländer können auf der Seite der Entwickler möglicherweise Finanzmittel zur Verfügung stellen. Die Gespräche dazu sind allerdings noch nicht weit gediehen, da die Entscheidung des Parlaments erst wenige Wochen zurückliegt. Wir vermuten, dass wir erst im ersten Quartal 2008 soweit sind, konkretere Vorschläge machen zu können. Grundsätzlich ist die Idee, diesen Preis auszuloben, eine hervorragende Möglichkeit, hochwertige Computerspiele aus Deutschland einer breiteren Öffentlichkeit anzubieten und die Entwicklung von zielgruppengerechten und qualitativ hochwertigen Spielen zu fördern.

Zuerst erschienen in politik und kultur Januar – Februar 2008

Malte Spitz und Oliver Passek

Computerspiele: Kulturgut des digitalen Zeitalters

Computerspiele umfassen heute schon ein immens breites Angebot an Genres: Lernspiele, Fantasygeschichten, historische Szenarien – online, im Netzwerk oder stationär spielbar – sind nur einige Möglichkeiten. Gleichzeitig steigt die Zahl der Menschen, die auf die eine oder andere Weise dieses Medium nutzen, ständig. Dennoch werden Computerspiele im gesellschaftliche Diskurs vor allem im Zusammenhang mit Gewaltexzessen genannt – ein vermeintlicher Zusammenhang zwischen Amokläufen und sogenannten „Baller-Spielen“ verstellt dabei den Blick auf die Vielfalt und die Chancen des Mediums unter kulturellen und wirtschaftlichen Gesichtspunkten. Im Folgenden wollen wir diese aufzeigen.

Dass Computerspiele mit ihren virtuellen Welten, teilweise wahnwitzigen und ab und zu auch brutalen Inhalten ein Kulturgut sein sollen, ist weiterhin für viele Menschen diskussionswürdig. Wir Grüne bekennen uns aber dazu, dass Computerspiele ein Kulturgut sind und nicht nur ein vorübergehendes kulturelles Phänomen oder eine unbeständige Entwicklung der Alltagskultur. Heutzutage sind Computerspiele in ihrer breiten Vielfalt wesentlich mehr, als ein Teil der Jugendkultur oder Spaßobjekt der vereinsamten Single-Gesellschaft. Computerspiele werden durch ihre stetige Weiterentwicklung eines der bedeutendsten Kulturmedien des 21. Jahrhunderts sein. Dieser Trend zeichnet sich schon heute ab, die Spielekonsole Wii von Nintendo wird z.B. inzwischen genauso von Achtjährigen wie von 75-jährigen gespielt. Damit geht auch eine völlig neue soziale Bedeutung für Computerspiele einher.

Bei der Entwicklung von Computerspielen kommt künstlerischem Schaffen eine immer größere Bedeutung zu. Die Oberflächen werden immer aufwendiger gestaltet, teilweise entwickelt sich eine eigene Bildsprache, teilweise wird die Visualität des „Real Life“ immer naturgetreuer in die virtuelle Realität übertragen.

Lermedium und nicht nur ein Spiel

In Computerspielen werden traditionelle kulturelle Ausdrucksformen wie Musik, Storyline und Ästhetik zu einer eigenen Form zusammengeführt. Sie sind somit eine Fortentwicklung bestehender Kulturgüter wie beispielsweise des Films. Es bedarf einer wesentlich stärkeren Verankerung und Nutzung von Computerspielen im Bereich des Erlernens von Medienkompetenz. In den Schulen müssen sie Teil des Unterrichts werden und hochwertige Lernspiele neue Wege der Wissensvermittlung aufzeigen. Schon heutzutage lernen einige Kinder mehr über das Mittelalter durch die Spiele der „Anno“-Reihe als durch den Schulunterricht oder sie erfahren schon früh in Strategiespielen in vereinfachter Form, was Steuern sind und wie gesellschaftliche Aushandlungsprozesse funktionieren.

Kreativität anerkennen und fördern

Spieleentwicklerinnen und -entwickler müssen als gleichberechtigte Akteure in der Kreativwirtschaft anerkannt werden. Eine sachgerechte Computerspielunterstützung braucht eigene Strukturen, die Vielfalt und Qualität von Spielen fördert und hilft, positive Potentiale stärker auszuschöpfen. Dies kann u.a. über ein einheitliches Qualitätssiegel für hochwertige Computerspiele erreicht werden. Erstes Kriterium muss natürlich der Spaß am Spiel bleiben, sonst wird ein solches Siegel bald zum negativen Kaufkriterium.

Der kreative Aspekt und die positiven Effekte des Spielens werden bislang aber noch unterschätzt – mit

Folgen für die Computerspielbranche. Die Entwicklung eines Computerspiels bedeutet enorme Kosten und nimmt viel Zeit in Anspruch – das gilt besonders für künstlerisch und graphisch aufwendige Spiele bzw. Spiele mit einer komplexen z.B. auf historischen Gesellschaften fußenden Storyline. Das ist für kleine Firmen oft ein zu großes Risiko. Ihre innovativen Ideen scheitern damit an Geld und Zweifeln an der Marktgängigkeit hochwertiger Spiele. Wir wollen diese „Humusschicht“ der Branche vor dem Austrocknen bewahren. Daher bedarf es ihrer Förderung, besonders aus kreativer künstlerischer Sicht und dann erst aus wirtschaftlichen Beweggründen.

Mehr Bildung für die Branche

Dem eklatanten Fachkräftemangel in der Branche muss begegnet werden: Bestehende Aus- und Fortbildungsgänge müssen so weiterentwickelt werden, dass dort auch die Fähigkeiten zur Computerspielentwicklung erlernt werden und eine solche Ausbildung auch staatlich anerkannt wird. Außerdem bedarf es neuer Studiengänge für den Bereich Computerspiele an Fachhochschulen und Hochschulen.

Ein Zuhause für die Zukunft

Als Spiegel unserer Zeit sind Computerspiele ein Medium, das systematisch archiviert werden muss. Eine solch umfangreiche Archivierung, die auch die technische Möglichkeit der Spielbarkeit sicherstellt, ist dringend notwendig. Wir konnten in der Vergangenheit sehen, welche Verluste entstehen, wenn neuartige Kulturgüter, wie einst der Film, nicht schnell offiziell und umfangreich gesammelt werden. Hier bedarf es einer umfangreichen Sicherung, am besten durch die Deutsche Nationalbibliothek. In diesem Zusammenhang muss gerade auch aus Perspektive der Medienpädagogik weitergedacht werden, ob ein Computerspielmuseum nicht ein geeigneter Ort zum Erlernen und Erforschen des Mediums ist. Dafür werden wir uns stark machen.

Neue Wege der Förderung

Auch bei der Förderung von Computerspielen wollen wir völlig neue Wege gehen: Wir wollen prüfen, inwieweit Computerspiele nicht auch selbstverständlicher Teil der Filmförderung sein können.

Aufwendige Computerpiele ähneln bereits jetzt dem Medium Film: Sie weisen starke narrative Elemente auf und können sogar als konsequente Weiterentwicklung des Mediums Film verstanden werden. Staaten wie Frankreich, Kanada oder Finnland haben längst die kulturelle Bedeutung von Computerspielen erkannt. Dort sind sie fester Bestandteil der Medienförderungsinstrumente.

Aber auch in Deutschland zeichnen sich Veränderungen ab: Einige regionale Filmförderer – zu nennen ist hier insbesondere die Mitteldeutsche Medienförderung (MDM) – fördern bereits die Entwicklung von Computerspielen. Die Richtlinien der MDM sind bereits jetzt so ausgestaltet, dass Multimediaprojekte und damit auch Computerspiele in derselben Art und Weise gefördert werden können, wie Filmprojekte. Im Unterschied zu anderen Mediaförderungen gibt es beim MDM auch keine Limitierung des Budgetumfangs für den Bereich Multimedia. Computerspiele sind hier also dem Medium Film zumindest theoretisch (natürlich noch längst nicht in der Förderpraxis) gleichgestellt. Uns geht es dabei besonders um eine Anschubfinanzierung für die Entwicklung von neuen Spieltypen oder der Erstellung von Prototypen. Dabei geht es meistens um sehr niedrige sechsstelligen Summen. Ähnlich wie beim Film geht es hier nicht um eine einfache Zuschussfinanzierung, sondern um ein erfolgsbedingtes Darlehen.

Auch über eine Integration von Computerpielen in die Branchenförderung der Filmförderungsanstalt (FFA) muss nachgedacht werden. Sollten allerdings Computerspiele von den FFA-Mitteln profitieren

können, bedeutet dies gleichzeitig, dass die Branche als neuer Einzahler hinzukommt. Genauso wie auf Kinoeintrittskarten oder verkaufte DVDs muss es dann auch zu einer Abgabepflicht auf verkaufte oder verliehene Computerspiele kommen.

Generell gilt, die Diskussion um Computerspiele als Kulturgut und besonders auch der Umgang mit diesem Medium stehen noch am Anfang. Daher kommt es für uns darauf an, Computerspiele zu fördern, statt den Weg dieses noch jungen Mediums von vornherein mit Hürden zu bepflastern. Deutschland muss besonders auch im internationalen Vergleich aufschließen und es wäre fatal, wenn die kreativen wie wirtschaftlichen Chancen nicht genutzt werden würden.

Zuerst erschienen in politik und kultur Januar – Februar 2008

Oliver Klatt interviewt Olaf Zimmermann: Computerspieleförderung – Eine Revolution

Oliver Klatt: *Früher wurden Videogames hauptsächlich als „Killerspiele“ gebrandmarkt, heute wird vermehrt über ihre kulturelle Bedeutung gesprochen. Sind Sie mit dem Verlauf der aktuellen Diskussion zufrieden?*

Olaf Zimmermann: Auf jeden Fall! Es ist faszinierend, wie sich die Debatte in den letzten Monaten verändert hat. Noch Anfang 2007 ging es beim Thema Computerspiele einzig und allein um Gewalt. Diese Diskussion wurde sehr emotional und nicht selten unterhalb der Gürtellinie geführt. Und nun – wenige Monate später – reden wir wie selbstverständlich darüber, dass Computerspiele ein Teil unserer Kultur sind. Das Denken vieler Politiker hat sich innerhalb kürzester Zeit radikal verändert. Eben noch galten Spiele als jugendgefährdender Schund, und nun wird überlegt, wie man Computerspiele fördern kann. Das ist eine Revolution!

Klatt: *Wie kam es zu diesem Umdenken?*

Zimmermann: Angefangen hat es zu Beginn des vergangenen Jahres, als der damalige bayrische Innenminister Günther Beckstein weit über das Ziel hinausschoss und den Jugendschutz, der ja sehr wichtig und wichtig ist, auch zu einem Erwachsenenschutz machen und gewalthaltige Computerspiele generell verbieten lassen wollte. Das hat uns vom Deutschen Kulturrat auf den Plan gerufen. Die Frage stand auf einmal im Raum: Will man das wirklich? Wollen wir anfangen, Computerspiele zu verbieten? Und was kommt dann als nächstes? Filme? Bücher? Antike Gemälde, auf denen Gewaltdarstellungen zu sehen sind? Die in unserem Grundgesetz verankerte Freiheit der Kunst wäre durch ein solches Verbot arg in Gefahr geraten. Das hat auch viele Abgeordnete des Deutschen Bundestages nachdenklich gemacht. Viele haben damals angefangen zu begreifen, dass wir keine guten Computerspiele bekommen, indem wir die schlechten und gewalttätigen Spiele einfach verbieten. Vielmehr sollte es darum gehen, kreative und innovative Spiele zu fördern.

Klatt: *Vonseiten der Industrie hört man dazu auch kritische Stimmen. Das Urteil über die Güte eines Computerspiels solle man am besten dem Markt überlassen, heißt es. Brauchen wir überhaupt einen Förderpreis?*

Zimmermann: Ja, weil ein Computerspiel heutzutage mehr ist als ein Produkt. Die Veränderung im Denken und in der politischen Diskussion hat auch Folgen für die Produzenten. Wenn Computerspiele in den Bereich der Kultur gehören – und davon bin ich fest überzeugt –, dann bedeutet das auch, dass Entwickler, Publisher und die gesamte Gamesbranche von nun an eine viel größere Verantwortung tragen müssen, als sie bisher bereit waren. Die Vorstellung einiger Industrievertreter, man könne im Dienste der Gewinnmaximierung machen, was man will, und müsse sich allenfalls noch an bestimmte Auflagen im Bereich der Gewaltdarstellung halten, gehört ab jetzt genauso der Vergangenheit an wie die Beschränkung der Computerspieldiskussion auf das Thema Killerspiele. Aus der Perspektive des Deutschen Kulturrats heißt das: Computerspiele und ihre Macher gehören von nun an in unseren Aufgabenbereich und sind Gegenstand der Kulturpolitik. Ein Förderpreis für kulturell wertvolle Spiele ist dann nur ein erster Schritt in die richtige Richtung. Aber ein sehr wichtiger.

Klatt: *Für manchen klingen Formulierungen wie „kulturell und pädagogisch wertvoll“ aus dem Antrag der Bundestagsabgeordneten eher abschreckend und verdächtig nach Langeweile.*

Zimmermann: Bei dem Begriff „pädagogisch wertvoll“ würde ich sogar zustimmen. Das erzieherische Potenzial eines Werks hat nicht unbedingt etwas mit seinem kulturellen Wert zu tun. Aber natürlich ist es auch schön, wenn pädagogisch interessante Ansätze im Bereich Computerspiel gefördert werden.

Klatt: *Und wie sieht es mit dem Kunstbegriff aus? Für viele ist Kunst etwas, das ernst ist und im Museum hängt, und damit das genaue Gegenteil von Spiel und Spaß. Auch einige Entwickler weigern sich hartnäckig anzuerkennen, dass ihre Spiele mehr sind als gute Unterhaltung. Können Sie sich das erklären?*

Zimmermann: Es ist wirklich erstaunlich, wie sehr sich einige Computerspiel-Entwickler gegen die Auffassung wehren, dass sie Kreative sind und damit letztendlich auch Künstler. Dabei birgt die Anerkennung des Gamedesigners als Künstler jede Menge Vorteile. Ein unabhängiger Entwickler könnte zum

Beispiel die Leistungen der Künstlersozialkasse in Anspruch nehmen. Auch kann man als Künstler mit sehr viel mehr Selbstbewusstsein gegenüber den großen Computerspielproduzenten auftreten, was nicht zuletzt bessere Arbeitsbedingungen zur Folge hätte. In der Branche herrschen ja zum Teil immer noch archaische Verhältnisse in puncto Arbeitszeit und Bezahlung, die in anderen Berufssparten aus dem Kulturbereich undenkbar wären. Wenn die Gesellschaft den Spiele-Entwickler als Künstler anerkennen würde, müsste sich das zwangsläufig ändern.

Das oft gehörte Argument, dass jemand, der an einem Computerspiel arbeitet, kein Künstler sein könne, weil er dieses nicht alleine hervorbringt, zählt schlicht und einfach nicht. Denn ob beim Film, am Theater oder in der Musik: Überall ist Zusammenarbeit gefragt. Und überall entsteht große Kunst. Um es also auf den Punkt zu bringen: Computerspiele-Entwickler sind Künstler, ob sie wollen oder nicht.

Klatt: *Woran erkenne ich denn ein künstlerisches Computerspiel? Oder ist jedes Spiel Kunst?*

Zimmermann: Die Frage danach, was Kunst ist und was nicht, ist schwer zu beantworten. Wir versuchen uns da mit diversen Notkonstrukten zu behelfen. Im Urheberrecht ist zum Beispiel von einer gewissen Gestaltungshöhe die Rede, die ein Werk aufweisen muss, um ein Kunstwerk zu sein. Nur gibt es keine Behörde, die in der Lage wäre, diese Gestaltungshöhe zu messen. Man spricht da von einem unbestimmten Rechtsbegriff, der sich nicht ohne Weiteres verallgemeinern lässt. Es muss immer im Einzelfall entschieden werden. Ich glaube aber, dass es Computerspiele gibt, die der klassischen Vorstellung von einem Kunstwerk entsprechen.

Klatt: *Was wäre das für eine Vorstellung?*

Zimmermann: Sie müssen innovativ sein und in der Gestaltung experimentell. Und sie müssen die Möglichkeiten, die ihnen das Genre bietet, ausnutzen. Dabei braucht es sich jedoch keinesfalls um Nischenprodukte zu handeln. Nehmen Sie zum Beispiel „Super Mario Galaxy“ – ich sage Ihnen: Das ist ein Kunstwerk.

Klatt: *Was ist für Sie aus künstlerischer Perspektive das Faszinierende an Computerspielen?*

Zimmermann: Ich liebe diesen Rausch der Farben, der Formen und der Bewegungen, in den einen Spiele wie „Super Mario Galaxy“ versetzen. Auch die Idee aus „Super Paper Mario“, in einem Moment vom Zweidimensionalen ins Dreidimensionale umschalten zu können, ist schlicht großartig. In welchem Medium kann man das schon außer im Computerspiel? Und natürlich ist da die Faszination, selber Teil des Spiels zu sein.

Klatt: *Wie sehen Sie den Zusammenhang von Kunst und Gewalt im Computerspiel?*

Zimmermann: Die These, dass Computerspiele keine Kunst sein können, weil sie zum Teil sehr explizite Gewaltdarstellungen enthalten, ist Unsinn. Gewalt war immer schon ein zentrales Thema der Kunst. Es gibt ganz hervorragende Bilder aus dem Mittelalter, die zutiefst abstoßende Szenen zeigen, aber vollkommen unbestritten Meisterwerke sind. In Klassikern der Weltliteratur wie dem Nibelungenlied wadet man beim Lesen buchstäblich im Blut.

Klatt: *Der Kulturstatssekretär von Nordrhein-Westfalen, Hans-Heinrich Grosse-Brockhoff, hat Ihnen den Rücktritt nahe gelegt, weil Sie die Gewaltschilderungen aus der Bibel in einem Atemzug mit brutalen Computerspielen genannt haben. Wie gehen Sie damit um?*

Zimmermann: Herr Grosse-Brockhoff überrascht mich immer wieder. Die Landesregierung, der er angehört, und der Ministerpräsident, für den er arbeitet, haben eine vollständig andere Position als er. Die Landesregierung dort bemüht sich sehr, die Computerspielindustrie in Nordrhein-Westfalen anzusiedeln. So wurden ja bereits Anstrengungen unternommen, die Games Convention von Leipzig nach Köln zu holen. Ich glaube, Herr Grosse-Brockhoff hat eine persönliche Abneigung gegen Computerspiele. Die darf er auch haben, und er darf natürlich auch glauben, dass sie künstlerisch nichts taugen. Das gehört halt auch zur Freiheit.

Klatt: *Ecken Sie mit Ihrer offenen Einstellung gegenüber Computerspielen bei Ihren Kollegen aus dem Kulturbetrieb eigentlich oft an?*

Zimmermann: Aber sicher. Die Frage, ob Computerspiele kulturell bedeutsam und förderungswürdig sind, war eine der größten Auseinandersetzungen, die wir im Deutschen Kulturrat je geführt haben. Das liegt zum einen daran, dass Fragen des Jugendschutzes natürlich immer sehr leidenschaftlich

diskutiert werden. Zum anderen haben wir nur einen vergleichsweise kleinen Finanzkuchen im Bereich der Kulturförderung zu verteilen. Wenn die Computerspiele als Teil der Kultur und sogar als Kunst aufgefasst werden, bedeutet das: Die anderen, bereits etablierten Bereiche müssen dem Neuling etwas von ihrem Kuchen abgeben. Das gibt verständlicherweise Anlass zur Kritik. Von einigen Kulturverbänden kam auch tatsächlich die Frage, ob wir die Computerspiele denn unbedingt zur Kultur erklären mussten. Meine Antwort darauf ist: Natürlich mussten wir!

Klatt: *Wie oft erklären sie denn etwas zur Kunst?*

Zimmermann: Seit Mitte der achtziger Jahre haben wir uns keinem neuen Bereich der Jugendkultur mehr wirklich geöffnet. Dabei besteht unsere Aufgabe darin, ein kulturelles Abbild der Gesellschaft zu liefern. Deshalb bin ich ungemein froh darüber, dass es uns gelungen ist, die Computerspiele mit ins Boot zu holen. Für uns war das eine Überlebensfrage. Hätten wir uns diesem Aspekt weiterhin verschlossen, hätten wir als Institution in zwanzig bis dreißig Jahren Schiffbruch erlitten. Dann hätten wir uns nämlich von all jenen, die jetzt mit Spielen aufwachsen, zu Recht anhören müssen, dass wir diese kulturelle Entwicklung verpasst hätten.

Klatt: *Sie selber haben zwei Kinder. Wachsen die auch mit Computerspielen auf?*

Zimmermann: Ja, sicher. Meine Söhne sind zwölf und vierzehn Jahre alt. Ich schaue ihnen beim Spielen sehr gerne über die Schulter und informiere mich darüber, was es Neues gibt. Sie halten mich ständig auf dem Laufenden. Vor drei Jahren haben sie mich mit zur Games Convention nach Leipzig geschleppt. Das war ein echtes Schlüsselerlebnis für mich. Dort in den Messehallen habe ich zum ersten Mal diese große Begeisterung miterlebt, die Computerspiele auslösen können. Natürlich gab es dort auch vieles, das ich nicht verstanden habe – und den Krach fand ich furchtbar. Aber danach war für mich klar, dass ich das Phänomen Computerspiel nicht mehr ignorieren kann.

Klatt: *Wissen Sie noch, welches Ihr allererstes Computerspiel gewesen ist?*

Zimmermann: Das war „Sim City“. Ich konnte Bürgermeister spielen! Das fand ich genial. Leute wie ich, die politisch arbeiten, scheinen da einen Traum zu haben: Man kann alles allein machen und braucht nicht ständig irgendwelche Ausschüsse und Gremien zu konsultieren. Großartig!

Zuerst erschienen in GEE 35, Februar 2008, nachgedruckt in politik und kultur März – April 2008

Anhang

Kennzeichnungen durch die USK

Die Alterseinstufungen der USK finden sich auf jeder Spielverpackung und in der Regel auf jedem Datenträger. Auch in einem seriösen Online-Shop wird immer auf die USK-Kennzeichen verwiesen.

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.

Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.

Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Rasante bewaffnete Action, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.

In allen Spielelementen reine Erwachsenenprodukte. Der Titel darf nur an Erwachsene abgegeben werden. Bei Verstoß drohen Ordnungsstrafen bis 50.000 Euro. Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass §14JuSchG Abs.4 und §15 JuSchG Abs.2 und 3 (»Jugendgefährdung«) nicht erfüllt sind.

Gesetzliche Bestimmungen zur Kunstfreiheit, zur Meinungsfreiheit, zum Jugendschutz und zur Strafbewehrung von Gewaltdarstellungen

Grundgesetz

Art 5

(1) Jeder hat das Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten und sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert zu unterrichten. Die Pressefreiheit und die Freiheit der Berichterstattung durch Rundfunk und Film werden gewährleistet. Eine Zensur findet nicht statt.

(2) Diese Rechte finden ihre Schranken in den Vorschriften der allgemeinen Gesetze, den gesetzlichen Bestimmungen zum Schutze der Jugend und in dem Recht der persönlichen Ehre.

(3) Kunst und Wissenschaft, Forschung und Lehre sind frei. Die Freiheit der Lehre entbindet nicht von der Treue zur Verfassung.

Jugendschutzgesetz

Jugendschutz im Bereich der Medien

Unterabschnitt 1 Trägermedien

§ 11 Filmveranstaltungen

(1) Die Anwesenheit bei öffentlichen Filmveranstaltungen darf Kindern und Jugendlichen nur gestattet werden, wenn die Filme von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach § 14 Abs. 6 zur Vorführung vor ihnen freigegeben worden sind oder wenn es sich um Informations-, Instruktions- und Lehrfilme handelt, die vom Anbieter mit „Infoprogramm“ oder „Lehrprogramm“ gekennzeichnet sind.

(2) Abweichend von Absatz 1 darf die Anwesenheit bei öffentlichen Filmveranstaltungen mit Filmen, die für Kinder und Jugendliche ab zwölf Jahren freigegeben und gekennzeichnet sind, auch Kindern ab sechs Jahren gestattet werden, wenn sie von einer personensorgerechtigten Person begleitet sind.

(3) Unbeschadet der Voraussetzungen des Absatzes 1 darf die Anwesenheit bei öffentlichen Filmveranstaltungen nur mit Begleitung einer personensorgerechtigten oder erziehungsbeauftragten Person gestattet werden

1. Kindern unter sechs Jahren,
2. Kindern ab sechs Jahren, wenn die Vorführung nach 20 Uhr beendet ist,
3. Jugendlichen unter 16 Jahren, wenn die Vorführung nach 22 Uhr beendet ist,
4. Jugendlichen ab 16 Jahren, wenn die Vorführung nach 24 Uhr beendet ist.

(4) Die Absätze 1 bis 3 gelten für die öffentliche Vorführung von Filmen unabhängig von der Art der Aufzeichnung und Wiedergabe. Sie gelten auch für Werbevorspanne und Beiprogramme. Sie gelten nicht für Filme, die zu nichtgewerblichen Zwecken hergestellt werden, solange die Filme nicht gewerblich genutzt werden.

(5) Werbefilme oder Werbeprogramme, die für Tabakwaren oder alkoholische Getränke werben, dürfen unbeschadet der Voraussetzungen der Absätze 1 bis 4 nur nach 18 Uhr vorgeführt werden.

§ 12 Bildträger mit Filmen oder Spielen

(1) Bespielte Videokassetten und andere zur Weitergabe geeignete, für die Wiedergabe auf oder das Spiel an Bildschirmgeräten mit Filmen oder Spielen programmierte Datenträger (Bildträger) dürfen einem Kind oder einer jugendlichen Person in der Öffentlichkeit nur zugänglich gemacht werden, wenn die Programme von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach § 14 Abs. 6 für ihre Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet worden sind oder wenn es sich um Informations-, Instruktions- und Lehrprogramme handelt, die vom Anbieter mit „Infoprogramm“ oder „Lehrprogramm“ gekennzeichnet sind.

(2) Auf die Kennzeichnungen nach Absatz 1 ist auf dem Bildträger und der Hülle mit einem deutlich sichtbaren Zeichen hinzuweisen. Die oberste Landesbehörde kann

1. Näheres über Inhalt, Größe, Form, Farbe und Anbringung der Zeichen anordnen und
2. Ausnahmen für die Anbringung auf dem Bildträger oder der Hülle genehmigen.
3. Anbieter von Telemedien, die Filme, Film- und Spielprogramme verbreiten, müssen auf eine vorhandene Kennzeichnung in ihrem Angebot deutlich hinweisen.

(3) Bildträger, die nicht oder mit „Keine Jugendfreigabe“ nach § 14 Abs. 2 von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach § 14 Abs. 6 oder nach § 14 Abs. 7 vom Anbieter gekennzeichnet sind, dürfen

1. einem Kind oder einer jugendlichen Person nicht angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden,
2. nicht im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, oder im Versandhandel angeboten oder überlassen werden.

(4) Automaten zur Abgabe gespielter Bildträger dürfen

1. auf Kindern oder Jugendlichen zugänglichen öffentlichen Verkehrsflächen,
2. außerhalb von gewerblich oder in sonstiger Weise beruflich oder geschäftlich genutzten Räumen oder
3. in deren unbeaufsichtigten Zugängen, Vorräumen oder Fluren nur aufgestellt werden, wenn ausschließlich nach § 14 Abs. 2 Nr. 1 bis 4 gekennzeichnete Bildträger angeboten werden und durch technische Vorkehrungen gesichert ist, dass sie von Kindern und Jugendlichen, für deren Altersgruppe ihre Programme nicht nach § 14 Abs. 2 Nr. 1 bis 4 freigegeben sind, nicht bedient werden können.

(5) Bildträger, die Auszüge von Film- und Spielprogrammen enthalten, dürfen abweichend von den Absätzen 1 und 3 im Verbund mit periodischen Druckschriften nur vertrieben werden, wenn sie mit einem Hinweis des Anbieters versehen sind, der deutlich macht, dass eine Organisation der freiwilligen

ligen Selbstkontrolle festgestellt hat, dass diese Auszüge keine Jugendbeeinträchtigungen enthalten. Der Hinweis ist sowohl auf der periodischen Druckschrift als auch auf dem Bildträger vor dem Vertrieb mit einem deutlich sichtbaren Zeichen anzubringen. § 12 Abs. 2 Satz 1 und 2 gilt entsprechend. Die Berechtigung nach Satz 1 kann die oberste Landesbehörde für einzelne Anbieter ausschließen.

§ 13 Bildschirmspielgeräte

(1) Das Spielen an elektronischen Bildschirmspielgeräten ohne Gewinnmöglichkeit, die öffentlich aufgestellt sind, darf Kindern und Jugendlichen ohne Begleitung einer personensorgeberechtigten oder erziehungsbeauftragten Person nur gestattet werden, wenn die Programme von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach § 14 Abs. 6 für ihre Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet worden sind oder wenn es sich um Informations-, Instruktions- oder Lehrprogramme handelt, die vom Anbieter mit „Infoprogramm“ oder „Lehrprogramm“ gekennzeichnet sind.

(2) Elektronische Bildschirmspielgeräte dürfen

1. auf Kindern oder Jugendlichen zugänglichen öffentlichen Verkehrsflächen,
2. außerhalb von gewerblich oder in sonstiger Weise beruflich oder geschäftlich genutzten Räumen oder
3. in deren unbeaufsichtigten Zugängen, Vorräumen oder Fluren

nur aufgestellt werden, wenn ihre Programme für Kinder ab sechs Jahren freigegeben und gekennzeichnet oder nach § 14 Abs. 7 mit „Infoprogramm“ oder „Lehrprogramm“ gekennzeichnet sind.

(3) Auf das Anbringen der Kennzeichnungen auf Bildschirmspielgeräten findet § 12 Abs. 2 Satz 1 und 2 entsprechende Anwendung.

§ 14 Kennzeichnung von Filmen und Film- und Spielprogrammen

(1) Filme sowie Film- und Spielprogramme, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen, dürfen nicht für ihre Altersstufe freigegeben werden.

(2) Die oberste Landesbehörde oder eine Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach Absatz 6 kennzeichnet die Filme und die Film- und Spielprogramme mit

1. „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“,
2. „Freigegeben ab sechs Jahren“,
3. „Freigegeben ab zwölf Jahren“,
4. „Freigegeben ab sechzehn Jahren“,
5. „Keine Jugendfreigabe“.

(3) Hat ein Trägermedium nach Einschätzung der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach Absatz 6 einen der in § 15 Abs. 2 Nr. 1 bis 5 bezeichneten Inhalte oder ist es in die Liste nach § 18 aufgenommen, wird es nicht gekennzeichnet. Die oberste Landesbehörde hat Tatsachen, die auf einen Verstoß gegen § 15 Abs. 1 schließen lassen, der zuständigen Strafverfolgungsbehörde mitzuteilen.

(4) Ist ein Programm für Bildträger oder Bildschirmspielgeräte mit einem in die Liste nach § 18 aufgenommenen Trägermedium ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich, wird es nicht gekennzeichnet. Das Gleiche gilt, wenn die Voraussetzungen für eine Aufnahme in die Liste vorliegen. In Zweifelsfällen führt die oberste Landesbehörde oder eine Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach Absatz 6 eine Entscheidung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien herbei.

(5) Die Kennzeichnungen von Filmprogrammen für Bildträger und Bildschirmspielgeräte gelten auch für die Vorführung in öffentlichen Filmveranstaltungen und für die dafür bestimmten, inhaltsgleichen Filme. Die Kennzeichnungen von Filmen für öffentliche Filmveranstaltungen können auf inhaltsgleiche Filmprogramme für Bildträger und Bildschirmspielgeräte übertragen werden; Absatz 4 gilt entsprechend.

(6) Die obersten Landesbehörden können ein gemeinsames Verfahren für die Freigabe und Kennzeichnung der Filme sowie Film- und Spielprogramme auf der Grundlage der Ergebnisse der Prüfung durch von Verbänden der Wirtschaft getragene oder unterstützte Organisationen freiwilliger Selbstkontrolle vereinbaren. Im Rahmen dieser Vereinbarung kann bestimmt werden, dass die Freigaben und Kennzeichnungen durch eine Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle Freigaben und Kennzeichnungen der obersten Landesbehörden aller Länder sind, soweit nicht eine oberste Landesbehörde für ihren Bereich eine abweichende Entscheidung trifft.

(7) Filme, Film- und Spielprogramme zu Informations-, Instruktions- oder Lehrzwecken dürfen vom Anbieter mit „Infoprogramm“ oder „Lehrprogramm“ nur gekennzeichnet werden, wenn sie offensichtlich nicht die Entwicklung oder Erziehung von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigen. Die Absätze 1 bis 5 finden keine Anwendung. Die oberste Landesbehörde kann das Recht zur Anbieterkennzeichnung für einzelne Anbieter oder für besondere Film- und Spielprogramme ausschließen und durch den Anbieter vorgenommene Kennzeichnungen aufheben.

(8) Enthalten Filme, Bildträger oder Bildschirmspielgeräte neben den zu kennzeichnenden Film- oder Spielprogrammen Titel, Zusätze oder weitere Darstellungen in Texten, Bildern oder Tönen, bei denen in Betracht kommt, dass sie die Entwicklung oder Erziehung von Kindern oder Jugendlichen beeinträchtigen, so sind diese bei der Entscheidung über die Kennzeichnung mit zu berücksichtigen.

Strafgesetzbuch

§131

Wer Schriften (§11 Abs. 3), die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt,

1. verbreitet,
2. öffentlich ausstellt, anschlägt, vorführt oder sonst zugänglich macht,
3. einer Person unter achtzehn Jahren anbietet, überläßt oder zugänglich macht oder
4. herstellt, bezieht, liefert, vorrätig hält, anbietet, ankündigt, anpreist, einzuführen oder auszuführen unternimmt,

um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 3 zu verwenden oder einem anderen eine solche Verwendung zu ermöglichen, wird mit einer Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.

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