
Autor: Kaminski, Winfred/ Zeitner, Thomas/ Gutknecht, Sebastian.

Titel: Zehn-Punkte-Papier zur Rolle der Computerspiele im 21. Jahrhundert.

Quelle: <http://www.10-punkte-papier.de/10punktepapier.pdf> [12.07.2007].

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Autoren.

Winfred Kaminski, Thomas Zeitner, Sebastian Gutknecht

Zehn-Punkte-Papier zur Rolle der Computerspiele im 21. Jahrhundert

Computer- und Videospiele stehen infolge der Ereignisse der vergangenen Monate und der sich daran anschließenden politischen Auseinandersetzung im Fokus der öffentlichen Debatte. Das vorliegende Papier dient als Grundlage für eine sachliche Diskussion über die Rolle von interaktiver Unterhaltung für Kinder und Jugendliche im Medienzeitalter.

1. Neue Form des Spielens

Computer- und Videospiele sind Teil einer neuen Populärkultur

Schon in der Vergangenheit wurden neue Medien beziehungsweise Unterhaltungsformen wie Film, Comics und Fernsehen kritisch beäugt. Die Debatte um interaktive Unterhaltung folgt diesem, für den Umgang mit gesellschaftlichen Veränderungsprozessen typischen Muster. Dabei sind Computer- und Videospiele heute ein bevorzugtes Freizeitmedium für breite Bevölkerungsschichten. In jedem dritten deutschen Haushalt steht eine Spielkonsole, in jedem zweiten ein PC – das beliebteste elektronische Spielgerät der Deutschen. 98 Prozent der 12- bis 19-Jährigen haben Zugang zu einem PC oder einer Konsole. An diesen Geräten spielen Kinder heute genauso selbstverständlich, wie sie sich mit Gesellschaftsspielen und anderen Freizeitangeboten beschäftigen. Dabei ist die Auswahl an Spielen vielfältig. Sie umfasst nahezu alle bekannten klassischen Spielformen, darunter zum Beispiel „Räuber und Gendarm“, als interaktive Ego-, Shooter-, Arcade-, Rollen-, Sport- oder Strategiespiele. Bereits mehr als eine Million Spieler gehen ihrem Hobby in so genannten „eSport-Ligen“ nach, die sich am besten mit Sportvereinen

vergleichen lassen. Der Computer und das Spiel haben sich längst als fester Bestandteil der Populärkultur etabliert. Damit geht einher, dass sich die klassische Definition von Spielen verändert hat. Sie hat sich dem technischen Fortschritt angepasst.

2. Gewalt ist kein Kaufanreiz

Killerspiele dominieren den Verkaufsmarkt nicht

Unterhaltungssoftware ist facettenreich. Die virtuellen Welten von Computer- und Videospiele spiegeln nahezu die gesamte reale Welt wider. Darin gleicht die interaktive Unterhaltung anderen Unterhaltungsmedien wie zum Beispiel dem Fernsehen. Das Angebot reicht dabei von der Sportsimulation über das Strategiespiel bis hin zum Actionspiel. Ein Blick in die Statistik zeigt, welche Genres welche Zielgruppen bedienen: So beläuft sich beispielsweise der Anteil der Computerspiele ohne Jugendfreigabe am Gesamtvolumen auf fünf Prozent. Darin sind auch die so genannten „Killerspiele“ enthalten. Diese Spiele richten sich ausschließlich an den Erwachsenenmarkt. Für die restlichen 95 Prozent des Angebots gelten die derzeitigen Altersfreigabegrenzen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK): USK 0, USK 6, USK 12, USK 16. Der Eindruck, dass Kinder und Jugendliche ausschließlich Spiele mit Gewaltinhalten angeboten bekommen, täuscht also. Die Verkaufszahlen für Computer- und Videospiele ermöglichen eine weitere Konkretisierung von Angebot und Nachfrage. So befand sich 2006 unter den zehn am häufigsten in Deutschland verkauften Titeln kein einziger der so genannten Ego-Shooter, also Spiele, bei denen Schießen und Treffen von gegnerischen Spielfiguren im Vordergrund stehen. Auf den vorderen Plätzen der Softwarecharts stehen Denk- und Strategiespiele, Geschicklichkeitsspiele sowie Sportsimulationen. Zudem gibt es keinerlei Belege dafür, dass indizierte Spiele illegal stärker verbreitet wären als legal. Die „Top Ten“ der illegal verbreiteten Spiele wird daher mit Sicherheit den offiziellen Verkaufcharts ähneln. Es zeigt sich, dass Gewaltdarstellungen in Computer- und Videospiele keine besonderen Anreize schaffen. Zweifelsohne muss trotzdem über den Schutz von Kindern und Jugendlichen diskutiert werden, insbesondere im Hinblick auf das Angebot von Titeln ohne Jugendfreigabe. Man macht es sich aber zu einfach, nur das

bestehende Prüfverfahren zu kritisieren, ohne belastbare alternative Gegenvorschläge für das funktionierende System zu präsentieren.

3. Der Jugendmedienschutz in Deutschland

Kein anderes Land in Europa hat einen strengeren Jugendmedienschutz

Fester Bestandteil der gesetzlichen Regelungen zum Jugendschutz in Deutschland ist die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Dieses im Konsens von Politik und Industrie entwickelte Verfahren der Selbstregulierung gilt in Europa als vorbildlich. Das bestätigen die zuständigen EU-Kommissare Viviane Reding und Franco Frattini. Die USK unterliegt ebenso der staatlichen Aufsicht und Mitwirkung wie andere Selbstkontrollen für Medien, beispielsweise die FSK. So erfolgt etwa die eigentliche Freigabe für eine Altersklassifizierung als Verwaltungsakt des federführenden Bundeslandes durch den ständigen Vertreter der obersten Landesjugendbehörden bei der USK. Jedes einzelne Bundesland hat zudem die Möglichkeit, Einspruch gegen diese Freigabe zu erheben. Die Entscheidung der Altersfreigabe erfolgt im Rahmen der gesetzlichen Vorgaben und der Jugendschutzbestimmungen. Sie wird in Abstimmung mit allen relevanten gesellschaftlichen Gruppen getroffen, die im Beratungsgremium der USK vertreten sind. Erhält ein Computerspiel kein Prüfsiegel der USK, kann es durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert werden. Derzeit wird darüber diskutiert, ob eine Indizierung durch die BPjM auch dann möglich sein sollte, wenn die USK eine Altersfreigabe erteilt hat. Da sowohl die Bildungs- als auch die Medienverantwortung durch die föderale Struktur der Bundesrepublik Deutschland im Kompetenzbereich der Länder liegt, diskutieren wir hier über ein rein politisches und nicht über ein inhaltliches Problem. Daher muss die Frage kritisch bewertet werden, ob dem Bund außerhalb dieser Kompetenzfestlegung ein letztinstanzliches Nachprüferecht eingeräumt werden darf. Problematisch erscheint es aber, damit die Erwartung einer allumfassenden Lösung zu verbinden. Denn Computerspiele, die von der derzeit geführten Verbotsdebatte betroffen sind, dürfen schon heute nicht in die Hände von Kindern und Jugendlichen gelangen. Eine konsequente Einhaltung der vorgegebenen Altersfreigabe beim Vertrieb von Computerspielen stärkt den Jugendmedienschutz weitaus mehr als eine abstrakt geführte

Diskussion. Gleichwohl bleibt festzuhalten, dass das System der wechselseitigen Verantwortung (Alterskennzeichnung durch die USK/Verkaufsverbot des Handels für Computer- und Videospiele an Kinder und Jugendliche ohne entsprechende Altersfreigabe) Lücken aufweist – obwohl der Gesetzgeber bereits hohe Strafen für den illegalen Verkauf vorsieht. Insbesondere dem Handel muss verdeutlicht werden, dass die Missachtung bestehender Vorschriften zur Altersfreigabe kein Kavaliersdelikt ist, sondern einen gesamtgesellschaftlichen Schaden hervorrufen kann. Eine über die bestehenden Strafandrohungen hinausgehende Selbstverpflichtung des Handels könnte geeignet sein, das Verantwortungsbewusstsein der Mitarbeiter zu stärken. Ebenso sollten Eltern und Erziehungsverantwortliche mit einer breit angelegten Informations- und Aufklärungsarbeit, zum Beispiel mithilfe der Angebote der Initiative Spielraum, angesprochen werden. Herausgestellt werden muss, dass es kein Akt von elterlichem Großmut ist, Kindern ein für sie nicht geeignetes Spiel zu kaufen.

4. Aktivierender Staat versus Symbolpolitik

Medienkompetenz gehört zu den Fähigkeiten einer ausgereiften Persönlichkeit in der Mediengesellschaft

Es zählt zu den Aufgaben des Staates, sich zur Lösung von gesellschaftlichen Problemen zukunftsorientiert mit dem entsprechenden Sachthema auseinander zu setzen und daraus gegebenenfalls rechtliche Rahmenbedingungen abzuleiten. Wesentlich sollte dabei die nachhaltige Wirkung der getroffenen Entscheidung sein. Dies kann durch eine rechtliche Beschränkung ebenso gut gewährleistet werden wie durch eine anders gelagerte staatliche Verordnung. Wie ist die Situation bei Computerspielen? Heranwachsende müssen lernen, mit virtuellen Welten umzugehen und Risiken besser einzuschätzen. Jugendlichen ist es heutzutage theoretisch möglich, über das Internet jedes Spiel zu besorgen. Die scheinbar unbegrenzten Zugriffsmöglichkeiten auf Software und Computerspiele sollten daher Anlass für die Stärkung von Medienkompetenzen sein. Kinder und Jugendliche müssen in die Lage versetzt werden, Medieninhalte kritisch zu reflektieren. Zur Medienkompetenz von Erwachsenen, also Eltern und Erziehungsberechtigten, zählt unter anderem die Kenntnis bereits bestehender

Jugendschutzmechanismen. So lässt sich beispielsweise auf der Konsole Xbox 360, der Playstation 3 oder dem Betriebssystem Windows Vista eine Kindersicherung aktivieren. Diese verhindert, dass Spiele gestartet werden, die von der USK keine Altersfreigabe erhalten haben. In der Frage der Medienkompetenz von Erwachsenen besteht ein Konsens zwischen allen Akteuren aus Politik, Wissenschaft und Gesellschaft. Differenziert wird die Debatte dagegen in der Frage der Medienkompetenz von Kindern geführt. An die Stelle der Aktivierung zum verantwortlichen Umgang mit Medien soll ein symbolischer Verbotsakt treten. Dies bedeutet einen logischen Bruch in der Argumentationskette. Denn: Die moderne Industriegesellschaft benötigt Medienmündigkeit bei Erwachsenen, Kindern und Jugendlichen. Für eine nachhaltige Lösung kommt deshalb der Medienerziehung eine entscheidende Bedeutung zu. Sie sollte ebenso kontinuierlicher Bestandteil frühkindlicher sowie schulischer Erziehung sein, wie sie Einzug in die Module des lebenslangen Lernens finden muss. Deshalb gehört die Vermittlung von Medienkompetenz auch zwangsläufig in die Ausbildungsinhalte von Erziehern, Lehrern und Sozialpädagogen. Medienkompetenz wird bereits heute über zahlreiche Organisationen, wie zum Beispiel das Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln, vermittelt. Diese Angebote erscheinen jedoch noch nicht ausreichend und gut genug strukturiert. Aufgabe des Staates sollte es sein, diese Angebote in ein flächendeckendes System zu überführen, das Mindestbildungsstandards für Medienkompetenz als europaweite Benchmark setzt.

5. Zukunftschance Computersoftware

Computerspiele sind Motor für Entwicklung

Die derzeit auf „Killerspiele“ begrenzte Debatte verdeckt das Potenzial von interaktiver Unterhaltungssoftware. Durch Computer- und Videospiele lassen sich Hemmungen gegenüber Informationstechnologien abbauen. Auf spielerische Weise erwerben Kinder und Jugendliche Kompetenzen, die für die Mediengesellschaft existenziell notwendig sind. Dazu gehört auch das Programmieren. Daher wird es immer wichtiger, dass sie frühzeitig im Umgang mit Computern geschult werden. Diese Potenziale sind ein wesentlicher Bestandteil für die Zukunftsfähigkeit der Gesellschaft. Die Grenzen zwischen

Unterhaltungsmedien und wirtschaftlich verwertbaren Anwendungen sind dabei fließend. So haben Spielentwicklungen beispielsweise zu Innovationen wie dem Computertomografen entscheidend beigetragen. Computerspiele können darüber hinaus positive Lerneffekte auslösen. Die Spieler erleben beispielsweise einen Erfolg, der das Selbstwertgefühl steigert und ihnen ein Gefühl für die eigenen Fähigkeiten gibt. Zudem entwickeln Computerspieler Kompetenzen wie Geschicklichkeit, Teamfähigkeit, Problemlösungskompetenz, Konfliktbewältigung, Leistungsbereitschaft, taktisches Denken und räumliche Vorstellungskraft. Darüber hinaus gibt es ein umfassendes Angebot an Lernsoftware, auf das Kinder und Jugendliche zurückgreifen können. Diese Software eignet sich hervorragend zur Schulung definierter Themenfelder. In der frühkindlichen Erziehung hat Lernsoftware in der Vergangenheit beispielsweise dazu beigetragen, dass sprachlich benachteiligte Kinder ihre Defizite ausgleichen konnten. Lernsoftware ist zu einem Instrument der Bildungsvermittlung geworden, das einen Weg aus der bestehenden Chancenungleichheit bei Kindern aufzeigen kann. Die bereits am Markt befindlichen und gut testierten Konzepte von Lernsoftware (Schlaumäuse) oder Hardware-Netzwerkprojekten (Schulen ans Netz) könnten als Vorbild dienen. Als Erfolgsfaktor wird hierbei die Kooperationsbereitschaft von Staat und Industrie zu definieren sein. Dem Massenphänomen Aufmerksamkeitsdefizit-/ Hyperaktivitätsstörung (ADS) mit einem präventiven Ansatz von Spiel- und Lernentwicklung durch die Nutzung von Softwareprodukten entgegenzutreten, könnte darüber hinaus eine strategische Aufgabe für Wissenschaft und Medizin sein.

6. Jugendgewalt

Computerspiele sind nicht ursächlich für Jugendgewalt

Das Thema Jugendgewalt beschreibt zunächst einmal ein gesellschaftliches Phänomen. Gewalttaten lassen sich auf eine Vielzahl von Ursachen zurückführen, darunter beispielsweise Vernachlässigung, Benachteiligung, Bildungsdefizite, Markenwahn und fehlende Zukunftsperspektiven. Politik und Gesellschaft müssen diese Defizite identifizieren und konsequent angehen. Das soziale Umfeld der Schüler sowie ihre Lebenserfahrung prägen ihr Handeln und ihre Entwicklung. Aufmerksame und liebevolle

Eltern, engagierte Lehrer und Erzieher machen Kinder und Jugendliche stark. Wer sich akzeptiert und angenommen fühlt, wird nie die Neigung verspüren, andere Menschen zu verletzen oder gar zu töten. Unsere Gesellschaft ist daher aufgefordert, das Heranwachsen so zu gestalten, dass die Jugendlichen Selbstwertgefühl und soziale Kompetenz entwickeln, sich in der Gesellschaft angenommen und eingebunden fühlen sowie Gemeinschaftssinn entfalten können. Die Frage, ob gesehene oder gespielte Gewalt aggressives Verhalten des Rezipienten fördert, wird in der Wissenschaft kontrovers diskutiert. Einen monokausalen Zusammenhang zwischen realer und virtueller Gewalt konnte die Medienwirkungsforschung bislang nicht eindeutig nachweisen. Dass das Spielen von Computerspielen kurzfristige Auswirkungen auf die Emotionen von Spielern hat, ist unstrittig. Dieser Effekt ist von den Produzenten sogar beabsichtigt, er macht den besonderen Reiz von Unterhaltungsmedien aus. Wissenschaftlich anerkannt ist, dass das Spielen aktuelle persönliche Empfindlichkeiten verstärkt. Das bedeutet, dass sich dadurch das aggressive Verhalten bei ohnehin zur Gewalttätigkeit neigenden Jugendlichen steigern kann. Insbesondere für diese Kinder, vorwiegend Jungen, müssen die Bemühungen zur Vermittlung von Medienkompetenz verstärkt und funktionierende gesellschaftliche Rahmenbedingungen geschaffen werden. Zu Angeboten, die Eltern bei der Erziehung unterstützen – beispielsweise Familienzentren oder pädagogische Einrichtungen –, sollten zusätzlich gesonderte Maßnahmenbündel für die individuelle Förderung von Jugendlichen in Schule und Elternhaus entwickelt werden.

7. Erziehungsverantwortung der Eltern

Erziehung bedeutet, Kinder stark für das Leben zu machen, ihnen zu helfen, einen Platz in der Gesellschaft zu finden und eigenverantwortlich zu handeln

In erster Linie ist es Aufgabe der Eltern, ihre Kinder zu verantwortungsbewussten, sozial denkenden und handelnden Bürgern zu erziehen. Die Erziehung der Kinder ist das natürliche Recht der Eltern. Sie wissen in der Regel am besten, was für ihre Kinder gut und was schlecht ist. Eltern können somit auch entscheiden, welches Spielzeug sie ihren Kindern in die Hände geben und welche Inhalte sie ihren Kindern zugänglich machen wollen. Eine große Entscheidungshilfe in Bezug auf Computer- und Videospiele sind die

bestehenden Altersfreigabeempfehlungen. Sie ermöglichen es Eltern zu beurteilen, was ihre Kinder ohne Beeinträchtigung der Entwicklung spielen dürfen. Jeder staatliche Eingriff bedeutet, den Eltern ein Stück souveräner Erziehungsverantwortung zu nehmen. Daher muss gesellschaftlich diskutiert werden, wann ein solcher Eingriff gerechtfertigt erscheint. Heute überwachen oder regulieren die Eltern die Computernutzung ihrer Schützlinge oft unzureichend. Deshalb sollten die Eltern dazu angehalten werden, sich mit den Inhalten der Spiele auseinander zu setzen. Das ermöglicht ihnen ein Urteil über die virtuellen Spielwelten. In einer Familie müssen Eltern ihren Kindern über die Schulter schauen. Kinder kommen zwangsläufig mit Gewalt in Berührung, sei es durch Medien oder auf verbaler Ebene. Ziel einer liberalen Gesellschaft sollte es daher sein, dass Eltern Einfluss auf den Computerkonsum ihrer Kinder nehmen, indem sie Interesse zeigen, darüber sprechen, aber auch Grenzen ziehen. Das Verantwortungsbewusstsein der Eltern kann dabei mithilfe von Industrie, Wissenschaft und Politik gezielt gestärkt werden.

8. Erziehungsverantwortung der Gesellschaft

Neue Bildungs- und Erziehungsangebote als Antwort auf den gesellschaftlichen Wandel

Die Gesellschaft muss die Voraussetzungen dafür schaffen, dass Kinder und Jugendliche ihre Kräfte, Begabungen und Anlagen entfalten können. Dazu gehört aber auch, korrigierend in Erziehungsprozesse einzugreifen, Grenzen aufzuzeigen und Vorbilder zu bieten, die junge Menschen prägen können. Erziehung ist ein bewusster Prozess, dem sich Erwachsene täglich neu stellen müssen. Seit Jahrzehnten ist eine Differenzierung von Lebensentwürfen zu beobachten. Dies ist das Ergebnis einer Individualisierung, die durch einen allgemeinen Wertewandel hervorgerufen wurde. So verändert sich unter anderem die Lebensform der Familie. Die Folge ist, dass Eltern nicht mehr „rund um die Uhr“ für die Kindererziehung zuständig sein können. Staatliche Betreuungs- und Bildungsangebote sind zunehmend gefordert. Sie sollten dazu beitragen, das Selbstwertgefühl und die soziale Kompetenz von Kindern und Jugendlichen zu entwickeln, damit diese sich gesellschaftlich akzeptiert und eingebunden fühlen sowie Gemeinschaftssinn entfalten können. Gefördert werden sollte daher der Ausbau der

Ganztagsbetreuung und der entsprechenden schulischen Angebote. Zudem sind individualisierte und spezialisierte Förderprogramme notwendig. Die Politik ist hier aufgefordert, sich den Erfolgsmodellen der PISA-Gewinnerstaaten anzupassen. Neben Gesetzen und Verordnungen ist für ein zukunftsfähiges Land insbesondere die Definition von Mindestbildungsstandards im Medienbereich erforderlich. Auch müssen Lehrpläne angepasst und die universitäre Ausbildung von Pädagogen sowie die Fortbildungsinhalte für Erzieher auf die realen Lebenswirklichkeiten und den Umgang mit interaktiver Unterhaltung abgestimmt werden.

9. Unterschiedliche Wertevorstellungen

Auch für Unterhaltungsmedien gilt Meinungspluralität

Kulturell bedingt gibt es weltweit unterschiedliche Wert- und Moralvorstellungen. Diese sind historisch gewachsen und gefestigt. Ein global einheitlicher Wertekonsens über die Darstellung von Gewalt und Sexualität oder den Waffenbesitz existiert bislang nicht. Dieser einheitliche Wertekonsens kann im Hinblick auf eine kulturelle Vielfalt auch nicht Ziel aktuellen Handelns sein. Deutschland fühlt sich der freiheitlichen, abendländischen Tradition mit europäischen Wurzeln verpflichtet. Diese liberale Grundüberzeugung hat nicht nur zu bewahrende Werte hervorgebracht, sondern eben auch zu schützende Rechte. Dazu zählt, die Handlungsoptionen von erwachsenen Bürgern so wenig wie nötig einzuschränken. Diese Toleranz ist die Grundlage für ein stabiles demokratisches Gemeinwesen. Auch wenn innerhalb einer Gesellschaft hinsichtlich der Unterhaltungselektronik divergierende Ansichten bestehen, so sollten doch Akzeptanz und Toleranz sowie Meinungspluralität gewahrt bleiben – in der politischen Diskussion genauso wie in der gesellschaftlichen Debatte.

10. Zukunftsanforderungen

Gebündelte Kraft für ein gemeinsames Ziel

Die rasante gesellschaftliche Entwicklung der vergangenen Jahrzehnte und der damit verbundene technische Fortschritt haben eine ganze Reihe von Veränderungen mit sich

gebracht. Um diesen Fortschritt auch in Zukunft zu ermöglichen, ist insbesondere die **Politik** gefordert, sich den Veränderungen und Erneuerungen anzupassen. Inhaltliche Maßnahmen, die sinnvoll erscheinen, sollten deshalb auf Basis der Ergebnisse der derzeitig durchgeführten Evaluation des Kinder- und Jugendschutzes durch das Hans-Bredow-Institut abgeleitet werden. Auch ohne diese inhaltliche Bewertung ist die Struktur der USK ständig zu überprüfen und gegebenenfalls weiterzuentwickeln. Welche Anforderungen sind an die **Wissenschaft** zu stellen? Bei der immensen Vielfalt der Disziplinen ist es notwendig, das Thema Jugendgewalt interdisziplinär und nicht nur monokausal anzugehen. Die nachhaltige Gestaltung der Zukunftsaufgabe Kinder- und Jugendschutz darf nicht an wissenschaftlichen Einzelinteressen scheitern. Letztendlich ist auch die **Industrie** gefordert. Sie sollte in Zukunft die gezielte Weiterentwicklung der Selbstkontrollmechanismen in Abstimmung mit dem Staat vorantreiben. Hierzu gehört auch der stärkere Einbezug des **Handels**. Dieser ist dafür verantwortlich, dass die Verkaufsverbote eingehalten werden. Ebenso sollten sich die Unternehmen zu einer gebündelten Aufklärungskampagne verpflichten, die sich an alle Haushalte mit Erziehungsverantwortung richtet. Hier sind einheitliche Informationsangebote Alleingängen einzelner Organisationen vorzuziehen. Wirtschaft und private Initiativen müssen vorhandene Kompetenzen nutzen und bündeln, um ihrer gesamtgesellschaftlichen Verantwortung gerecht zu werden.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Photokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Rechteinhabers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme weiterverarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.