

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

FDP-Bundestagsfraktion

12

13

14

Positionspapier

15

16

17

18

Killerspiele:

19

Stärkung der Verantwortung von Anbietern, Eltern und Jugendlichen

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

Beschluss der FDP-Bundestagsfraktion vom Juni 2006

37

38

1 **Vorbemerkung**

2

3 Der Umgang mit so genannten Killerspielen erfordert eine gewissenhafte, sachlich
4 geführte Diskussion. Jugendlichen, Eltern und Lehrerinnen und Lehrern kommt dabei
5 jeweils eine ganz eigene, besondere Verantwortung zu. Kinder und Jugendliche
6 müssen lernen, ihr Spiel richtig einschätzen zu können. Es ist Aufgabe von Eltern wie
7 auch von Erzieherinnen und Erziehern, sie bei dieser Gratwanderung zwischen ihrer
8 Spielleidenschaft und ihrer geistigen wie körperlichen Gesundheit zu unterstützen.
9 Dazu gehört, sich über die Inhalte der Spiele, die Spieltechnik und über die Wirkung
10 von Computerspielen zu informieren.

11 Heute sind Computer für Jugendliche Teil der Lebenswirklichkeit und der
12 Allgemeinbildung. Der Gebrauch fördert bestimmte Fähigkeiten und schult wichtige
13 Kenntnisse, die in der Arbeitswelt verlangt werden. Computerspiele bergen jedoch
14 die Gefahr von Abhängigkeit oder Dauerkonsum in sich, die einem gesunden
15 Verhältnis zum PC entgegenstehen. Jugendliche brauchen Zeit, um neben der
16 Schule oder der Ausbildung etwas mit Freunden zu unternehmen, Sport, Hobbys
17 oder Musik zu betreiben, um so ihre soziale Kompetenz voll zu entwickeln.

18

19 **„Killerspiele“**

20

21 Nach schweren Gewalttaten Jugendlicher wird immer wieder ein Produktions-,
22 Vertriebs- und Verleihverbot von „Killerspielen“ gefordert. Zur Begründung wird auf
23 zwei Ereignisse verwiesen, die die Gesellschaft aufgeschreckt haben: zum einen der
24 Amoklauf eines Schülers in Erfurt Jahr 2002, der privat das Spiel „Counter-Strike“
25 gespielt hat, und zum anderen das Schulmassaker in Colorado 1999, bei dem die
26 Attentäter Anhänger des Spiels „Doom“ waren.

27 Laut Koalitionsvertrag von CDU, CSU und SPD sollen unter der Überschrift
28 „Aufwachsen ohne Gewalt“ die Neuregelungen im Jugendschutz schnellstmöglich
29 evaluiert werden; hierbei sollen auch die Wirksamkeit des Konstrukts „Regulierte
30 Selbstkontrolle“, Altersgrenzen für die Freigabe von Filmen und Spielen sowie
31 Alterskennzeichnungen von Computerspielen, verlässliche Kontroll- und
32 Sicherheitsstandards für Videoverleihautomaten sowie ein Verbot von „Killerspielen“
33 vorrangig erörtert werden.

34

1 Juristisch lässt sich der Begriff der „Killerspiele“ kaum fassen. In der Regel werden
2 mit diesem Begriff Computerspiele umschrieben, bei denen das Töten von Menschen
3 in einer fiktiven Spielwelt wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung ist. In diesen
4 Spielen werden Waffen gegen Menschen oder menschenähnliche Gegner
5 eingesetzt; der einzelne Spieler ist am Spielgeschehen unmittelbar beteiligt. Zu den
6 „Killerspielen“ zählen vor allem die Ego-Shooter (Ich-Perspektive).

7

8 Ein unmittelbarer Zusammenhang lediglich zwischen der Beschäftigung von
9 Jugendlichen mit „Killerspielen“ und der Begehung von Gewalttaten ist bislang nicht
10 nachgewiesen. Es spielen immer auch weitere Faktoren in der Entwicklung von
11 Jugendlichen eine Rolle, die wiederum Auswirkungen auf das Verhalten haben. So
12 sprechen neuere Untersuchungen davon, dass sich bei einer kleinen Risikogruppe
13 von etwa 5 - 10 % der männlichen Jugendlichen ein exzessiver Konsum von
14 Gewaltfilmen unmittelbar in ihrer persönlichen Gewaltbereitschaft bemerkbar macht.
15 Diese Jugendlichen sind aufgrund von familiären und sozialen Belastungsfaktoren
16 wie innerfamiliärer Gewalt, emotionaler Vernachlässigung oder Schulversagen als
17 besonders gefährdet einzustufen. Bei diesen fungieren exzessive Gewaltszenen
18 direkt als Identifikations- und Handlungsvorbild.

19

20 Die simple Forderung eines Verbotes von „Killerspielen“ wird der Komplexität der
21 Thematik von Aggression und Gewalt von Jugendlichen nicht gerecht. Verbote waren
22 noch nie ein Patentrezept. Vieles ist erst dann interessant, wenn es nicht mehr
23 erlaubt ist. Kinder und Jugendliche sind ihren Eltern heute im technisch
24 anwendungsbezogenen Bereich oft überlegen und in der Lage, sich Dateien auf
25 andere Weise - im Ausland oder über das Internet - zu besorgen. Zudem können
26 viele aktuelle Computer- und Videospiele online mit anderen Mitspielern gespielt
27 werden. Ein Produktions- und Vertriebsverbot von Killerspielen in Deutschland
28 garantiert damit keinen effektiven Jugendschutz.

29

30 Die FDP-Bundestagsfraktion lehnt ein allgemeines Verbot der „Killerspiele“ ab und
31 setzt sich für die Freiheit und Verantwortung des Einzelnen ein. Verantwortung muss
32 von denjenigen eingefordert werden, die die Spiele konsumieren, aber auch von
33 denen, die die Spiele herstellen und vermarkten. Sie sind für die Produkte

1 verantwortlich, die über den Vertrieb allgemein zugänglich gemacht werden und
2 müssen in ihrem Marktsegment verantwortlich handeln.

3

4 Die FDP-Bundestagsfraktion setzt daher auf die bestehenden Instrumente des
5 Jugendschutzes sowie auf das Verantwortungsbewusstsein von Eltern und
6 Anbietern. Der Staat kann und darf nicht jedes Medium bis ins Detail kontrollieren.
7 Dies hat sich bei der Freiwilligen Selbstkontrolle (FSK) bei freiwilligen Prüfungen von
8 Filmen, Videokassetten und sonstigen Bildträgern bewährt, und gilt für den Bereich
9 der Computerspiele für die Freiwillige Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
10 als weltweit einmaligem und vorbildlichem Alterskennzeichnungssystem.

11

12 Die FDP-Bundestagsfraktion fordert:

13

- 14 • kein generelles Verbot der Herstellung und des Vertriebs von „Killerspielen“,
15 sondern eine Stärkung der Selbstverantwortung von Anbietern und von
16 jugendlichen und erwachsenen Verbrauchern und den Erhalt und die Stärkung
17 der Freiwilligen Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK);
- 18 • den Dialog zwischen Herstellern, Distributoren, Eltern und Jugendlichen
19 auszubauen und gerade Lehrerinnen und Lehrern auch über
20 Fortbildungsangebote einzubeziehen;
- 21 • die Stärkung der Medienkompetenz der Kinder und Jugendlichen zu Hause
22 und durch sorgfältig vorbereitete Unterrichtseinheiten in der Schule;
- 23 • eine Stärkung der Bildungs- und Erziehungskompetenz der Eltern und
24 verstärkte Angebote zum Ausbau der Medienkompetenz der Eltern
25 insbesondere durch schriftliche Informationen mit Blick auf einen
26 verantwortungsvollen Umgang ihrer Kinder mit den Medien;
- 27 • die bestehenden Mechanismen und Gesetze zum Schutze der Jugend in
28 vollem Umfang zu nutzen.

29