

presse

AG Kultur und Medien

Computerspiele-Evaluation zeigt: Verbote sind der falsche Weg

*Anlässlich der heute vom Hans-Bredow-Institut vorgestellten Evaluation zum Jugendmedienschutz im Bereich Computerspiele erklären die Sprecherin der Arbeitsgruppe für Kultur und Medien, **Monika Griefahn**, und der medienpolitische Sprecher der SPD-Bundestagsfraktion, **Jörg Tauss**:*

Die Evaluation spricht eine klare Sprache: In Hinblick auf Computerspiele haben wir in Deutschland einen vorbildlichen und wirksamen Jugendmedienschutz, wenngleich es Defizite im Vollzug des Jugendmedienschutzes gibt. In der Untersuchung werden einige hilfreiche Verbesserungen vorgeschlagen. Diese sollten wir zum Anlass nehmen, das geltende Recht und vor allem die Umsetzung des Jugendmedienschutzes weiter zu optimieren - nicht zuletzt auch, um die Akzeptanz und die Nachvollziehbarkeit des Jugendschutzes zu verbessern. Das gilt beispielsweise für die Kennzeichnungs- und Bezeichnungspflichten. Auch eine bessere und vor allem systematischere Kooperation zwischen den Jugendschutzaufsichtsbehörden könnte einen wichtigen Beitrag leisten. In diesem Sinne begrüßen wir die aktuelle Initiative der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) zu einer Restrukturierung, durch die das Verfahren der Alterskennzeichnung in Zukunft transparenter werden soll.

Die Evaluation macht allerdings auch klar, dass zusätzliche Verschärfungen und gesetzliche Verbote, beispielsweise durch eine Erweiterung des Paragraf 131 StGB zur Gewaltverherrlichung, nicht nur unnötig sind, sondern auch wirkungslos wären. Populistische Verbotsforderungen sind damit als Placebos enttarnt. Nicht Gesetzeslücken verhindern die Strafverfolgung, sondern die mangelnde Anwendung der gesetzlichen Möglichkeiten. Jedem Bundesland bleibt es nun selbst überlassen, eine härtere Verfolgung durch seine Behörden anzuordnen.

Unsere Aufgabe ist es nun, die sinnvollen und angemessenen Vorschläge der Gutachter zu diskutieren und umzusetzen. Gleichzeitig wollen wir aber auch ungefährliche und qualitativ hochwertige Computerspiele beispielsweise mit einem Preis fördern. Abgesehen von einigen wenigen schwarzen Schafen sind Computerspiele ein spannender und immer wichtiger werdender Bestandteil unserer Kultur. Wir hoffen, dass das Gutachten die negative Diskussion der letzten Monate, mit der beinahe alle Computerspiele und deren Nutzer diskreditiert wurden, wieder versachlichen kann. Wir dürfen nicht zulassen, dass mit negativen Vorurteilen eine lebendige Kulturszene und eine innovative Branche, die gerade in Deutschland zuallererst für unschädliche und kreative Spiele steht, in Verruf geraten.