



Kai Gehring

Mitglied des Deutschen Bundestages
Sprecher für Jugend- und Hochschulpolitik

Rede beim Fachgespräch „Computerspiele: Was wird hier gespielt“ der Bundestagsfraktion am 27. November 2006

Sehr geehrte Damen und Herren,

auch ich **begrüße** Sie herzlich zu unserem Fachgespräch „Was wird hier gespielt?“.

Ich freue mich darüber, dass Sie so zahlreich erschienen sind, und wir im Publikum eine **bunte Mischung an Kompetenzen** begrüßen dürfen – von Vertretern der Jugendhilfe und des Bundeselternrates, über Medienwissenschaftler bis hin zu Praktikern aus der Gamer-Community und Spiele-Industrie.

Ich bin **Kai Gehring**, Sprecher für Jugend- und Hochschulpolitik der grünen Fraktion und zusammen mit Grietje Bettin Mitglied im Fraktions-AK 5 „Wissen und Generationen“.

Computerspiele machen dumm, dick, gewalttätig und führen zu sozialer Verwahrlosung – so lauten weit verbreitete Urteile, vor allem Vorurteile, über Computerspiele.

Als wir diese Veranstaltung geplant haben, konnten wir die schrecklichen Ereignisse von **Emsdetten**, den Amoklauf eines 18-jährigen Schülers, nicht voraussehen.

Ich meine, dass wir – wie bei *jedem* Einzelfall – auch hier eine intensive **Ursachenanalyse** anstellen müssen. Deshalb kann die Konzentration auf nur **eine scheinbare oder mögliche Ursache** nur falsch sein.

Fest steht: Einem solchen Gewaltausbruch geht ein **mehrdimensionaler Prozess** voraus. Erziehung, Sozialisation, sozialer Kontext, Bildungsbiographie und das Umfeld des Amokläufers sind u.a. von zentraler Bedeutung.

Die **Verantwortung** für Gewalttaten dürfen wir als Gesellschaft und politisch Verantwortliche jedenfalls nicht auf Computerspiele abwälzen. Das wäre bequem und populistisch, führt aber kaum weiter.



Kai Gehring

Mitglied des Deutschen Bundestages
Sprecher für Jugend- und Hochschulpolitik

Stattdessen müssen wir uns fragen, was in einem Schüler vorgeht, der zu Taten wie in Erfurt oder Emsdetten bereit ist.

Notwendig ist ein stärkeres **Hinsehen** bei solchen Jugendlichen, für die soziale Isolation und Einzelgängertum Alltag ist und für die gewalttätige Computerspiele zur **Sucht** oder zum **Lebensmittelpunkt** zu werden drohen. Gerade im Emsdetter Fall erscheint es plausibel, zu analysieren, welche **Frühwarnungen** übersehen wurden.

In diesem Sinn müssen wir eine **sachliche Diskussion** darüber führen, wie wir gefährdete Kinder und Jugendliche so in unsere Gesellschaft **integrieren**, dass sie sich nicht als Versager, nicht als Bildungsverlierer oder Außenseiter fühlen.

Es geht aus meiner Sicht darum, **Kinder und Jugendliche stark zu machen**. Dabei spielen die Erziehungskompetenzen von Eltern eine starke Rolle.

Jugend-, Bildungs- und Medienpolitik müssen hier **gemeinsame Konzepte** erarbeiten – gegen **Isolation** und **Perspektivlosigkeit** und für mehr Medienkompetenz.

Angesichts der zum Teil **polemischen öffentlichen Debatte** ist es mir wichtig festzustellen, dass wir Grüne die Debatte um die so genannten „**Killerspiele**“ seit längerem intensiv geführt haben.

Uns ist dabei bewusst, dass Computerspiele, auch Gewalt verherrlichende, ein **fester Bestandteil von Jugendkultur** sind. So sind z.B. LAN-Parties ein Wochenend-Event, auf das übrigens das Klischee der Vereinzelung von Spielern sicher nicht zutrifft.

Unsere grüne Linie ist klar: Ein Verbot von „Killerspielen“ ist gerade in Zeiten des World Wide Web nicht zielführend. Es wäre auch nicht nachhaltig – denn: **Verbote würden den Reiz weiter erhöhen**. Risiken und Gefahren sowie Sorgen von Eltern müssen wir gleichwohl sehr **ernst nehmen**. **Isoliertes und exzessives Spielen** als Problemlösungsersatz *kann* zum Problem werden.

Grietje Bettin hat bereits unseren **Fraktionsbeschluss** vom Januar 2006 zu diesem Thema erläutert.

Darin sagen wir ganz eindeutig, dass **Gewaltverherrlichung und Kriegslust** in den Köpfen von Kindern und Jugendlichen nichts zu suchen haben.

Um diesem Ziel näher zu kommen, halten wir es für den sinnvolleren Weg, die **Medienkompetenz** von Kindern und Jugendlichen, aber auch von Erwachsenen zu steigern und die **Verbreitung hochwertiger Spiele** zu fördern. Dazu mehr im zweiten Teil dieses Fachgesprächs.



Kai Gehring

Mitglied des Deutschen Bundestages
Sprecher für Jugend- und Hochschulpolitik

Dieser Weg ist sicherlich nicht so leicht öffentlich zu vermitteln wie populistische Verbotsforderungen. Er ist **mühsamer**, weil die Förderung von Medienkompetenz und medienpädagogische Angebote **nicht zum Nulltarif** zu bekommen sind. Und weil es zwischen den Generationen ein riesiges **Informationsgefälle** gibt.

Das haben nicht zuletzt die **undifferenzierten Äußerungen** vieler Politikerkollegen gezeigt, die zu dem Thema Neue Medien und Computerspiele überhaupt keinen Bezug haben!

Momentan ist es doch oft so, dass sich viele Neunjährige besser mit Neuen Medien auskennen als Ihre **Eltern**. Auch an den **Schulen** stehen viele Lehrerinnen und Lehrer dem Thema distanziert und uninformiert gegenüber. **Digitale Spaltung** gibt es also auch **zwischen den Generationen** – vor allem in Elternhäusern und Lehrerzimmern.

Es geht also nicht nur um die Förderung der Medienkompetenz der jungen Menschen, sondern auch und besonders um das **Wissen von Erwachsenen**, von Eltern und Lehrenden. In Zeiten der **demografischen Alterung** wird dies ein noch wichtiger werdender Faktor in der Debatte um Medienkompetenz.

Angesichts der großen Rolle, die Neue Medien und auch Computerspiele im Leben von Kindern und Jugendlichen innehaben, dürfen die **Verantwortlichen in Politik, Bildungs- und Jugend-Einrichtungen** und natürlich auch in den **Familien** nicht länger die Augen verschließen.

Dazu gehört auch: Es muss endlich aufhören, dass Kinder und Jugendliche in den meisten Medien und auch in weiten Teilen der Gesellschaft nur dann eine Rolle einnehmen, wenn etwas schief läuft – also insbesondere dann, wenn es um **Gewalttaten** geht!

Selbstverständlich dürfen wir die **Risiken** der Entwicklung nicht aus den Augen verlieren. **Gewaltverherrlichende Inhalte** sind, bleiben und gehören verboten. Wir haben einen wirksamen Jugendmedienschutz. Er gilt im internationalen Vergleich als besonders rigide. Die bewährten Mittel des **Jugendschutzes** müssen weiter konsequent eingesetzt und regelmäßig **evaluiert** werden.

Sollte sich beim Jugendmedienschutz **Bedarf zur Weiterentwicklung** zeigen, wäre dies zu diskutieren.

Wichtig ist auch folgender Aspekt: Bei der Produktion von Computerspielen handelt es sich um einen **rasant wachsenden Markt**. Bereits heute wird in diesem Bereich



Kai Gehring

Mitglied des Deutschen Bundestages
Sprecher für Jugend- und Hochschulpolitik

in Deutschland mehr Geld umgesetzt als in der **Kinoindustrie**. Wirtschaftliche Interessen spielen hier also eine große Rolle.

Wir müssen die **Konsumenten**, in diesem Fall Millionen von Spielerinnen und Spielern, im **verantwortlichen Umgang** mit diesem Medium stärken!

Es ist Aufgabe der Politik, dass Thema **Medienkompetenz** anzupacken und entsprechende **Programme auf den Weg zu bringen!**

Um hierfür Impulse zu gewinnen, voneinander zu lernen und mit Ihnen zu diskutieren veranstalten wir heute dieses FG.

Ich freue mich sehr, dass wir für diesen Weg hin zu **mehr Medienkompetenz** drei „**Wegweiser**“ gewinnen konnten, die ich Ihnen vorstellen möchte:

Sabine Eder kommt aus Göttingen von der **Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur**. Sie ist dort Fachgruppensprecherin für den Bereich Kindertagesstätten und verfügt über vielfältige Erfahrungen bei der Konzeption und Durchführung von Programmen zur Kompetenzförderung in diesem Bereich.

Thomas Röhlinger kommt vom **Jugendmedienprojekt „radijojo“** aus Berlin. Er befasst sich besonders mit der Medienkompetenzförderung durch Projekte an Schulen und im Wedding Haus der Jugend. Zudem ist er beteiligt an der Entwicklung von Computerspielen zur Wissensvermittlung, beispielsweise im Bereich der Naturwissenschaften.

Last but not least begrüße ich Herrn **Prof. Dr. Winfred Kaminski**. Er ist **Professor für Sprach- und Literaturpädagogik** an der Fachhochschule Köln und dort **Leiter des Instituts für Medienforschung und Medienpädagogik**. Professor Kaminski ist Autor vielfältiger Publikationen zu traditionellen und neuen Medien, insbesondere zu Computerspielen. 2006 erschienen ist sein Buch „**Computerspiele und soziale Wirklichkeit**“.

Wir werden zunächst **Eingangsstatements** unserer drei ExpertInnen aus Praxis und Wissenschaft hören und haben dann Gelegenheit, miteinander ins Gespräch zu kommen.

Wir möchten beginnen mit **Herrn Prof. Kaminski**. Herr Kaminski, Sie haben das Wort!