

# Transkript: Was bringen Gesetze?

**Was bringen Gesetze? Darüber diskutierten am 8. November im bpb-Live-Chat Alexander Müller, Managing Director beim eSports-Team SK-Gaming, und Winfred Kaminski, Professor für Kulturpädagogik an der Fachhochschule Köln und Direktor des Instituts für Medienforschung und Medienpädagogik.**

## Chat mit Alexander T. Müller und Winfred Kaminski

**Moderator:** Herzlich willkommen zum sechsten und vorerst letzten Chat in der Online-"Killerspiel"-Debatte "Verbotene Spiele?" der Bundeszentrale für politische Bildung. Heute von 13 bis 14:30 Uhr diskutieren der Medienforscher Winfred Kaminski und Alexander Müller vom eSport-Clan SK-Gaming an dieser Stelle live über die Frage "Was bringen Gesetze?".

Zuerst einmal Vielen Dank an unsere Diskussionsteilnehmer, dass Sie sich Zeit für den Chat genommen haben. Beide Gäste chatten aus Köln, aber aus anderen Punkten in der Stadt. Zuerst die Frage an beide: Können wir starten?

**Winfred Kaminski:** Aber klar.

**Alexander Müller:** Sicher

**Moderator:** Zum Anfang möchte ich beide Diskussionsteilnehmer um ein kurzes Statement bitten: Wie ist Ihre Position zum derzeit diskutierten Verbot von so genannten "Killerspielen"? Herr Kaminski, Sie vielleicht zuerst?

**Winfred Kaminski:** Also, vorneweg sei gesagt, auch wenn das sehr provokativ klingt: Ich bin gegen ein Verbot, denn es gibt derzeit keine vertretbare und auch juristisch haltbare Definition dessen, was "Killerspiele" denn eigentlich sind. Es gibt Vormeinungen, es gibt Unterstellungen und die Bandbreite dessen, was da genannt wird, reicht eben von Realspielen im Wald mit irgendwelchen Luftgewehren bis zu einzelnen Egoshootern. Wo man aber vermuten darf, dass die Personen, die die Namen nennen, nur selten wissen, was sich dahinter verbirgt.

**Alexander Müller:** Auch ich werde an diesem Punkt provozieren müssen und stehe damit Herrn Kaminski in nichts nach. Ich bin gegen ein Verbot. Aus zwei Gründen: 1. muss zunächst geklärt werden, welches Problem tatsächlich angegangen werden soll und muss, um dafür einen Lösungsweg zu finden. Ein Verbot kann ein Teil des Lösungsweg sein, wird aber heute bereits viel zu früh eingefordert. 2. und da bin ich komplett bei Herrn Kaminski: Wir wissen nicht, was wir da genau greifen möchten mit dem Begriff Killerspiele, den ich sehr unglücklich finde. Wo

genau fängt die Definition an? Beide Aspekte lassen mich die Forderung nach dem Verbot also zunächst verneinen.

**Gotcha:** Haftet diesen geplanten gesetzlichen Verboten nicht etwas ungemein willkürliches an?

**Winfred Kaminski:** Ja, vielleicht könnte ich dabei einhaken: Wir müssen uns doch einfach klar sein, ein Verbot kann doch nur die Ultima Ratio, die letzte Lösung, sein. Computerspiele sind ja Teil der Normalität heutiger Jugendlicher. Sie sind wichtiges Element der Alltagskultur und gehören zum Freizeitverhalten dazu. Wir würden also mit einem Verbot mitten in das Leben von Kindern und Jugendlichen eingreifen, ohne dass sie vorher selbst die Möglichkeit gehabt hätten, über das, was sie an Computerspielen interessiert, was sie fasziniert und was eben auch Spaß macht, sich selbst zu äußern. Ich glaube, wir haben es hier mit einer Stellvertreterdiskussion zu tun, die zudem auf völlig unterschiedlichen Ebenen abläuft. Die eine Ebene ist die der politischen Positionierung von einigen Politikern, die andere Ebene wäre die der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen. Und dann ist da noch die Ebene, wie es denn in den Familien aussieht, wie wird dort über Spiele und Spielverhalten der Kinder und Jugendlichen gesprochen? Mir scheint, dass selbständig entscheidende Kinder und Jugendliche, die gelernt haben abzuwägen, was und wie sie spielen wollen, vielversprechender sind, als ihnen die Chance zu nehmen, sich selbst zu artikulieren.

**Alexander Müller:** Wie ich in meinem Statement auch geschrieben habe: Ein Verbot ist für mich generell stets am Ende eines Lösungswegs. Ich selber bin in allen Ebenen betroffen, die Herr Kaminski aufgezählt hat. Zum einen bin ich selber Vater und mache mir meine Gedanken, welchen Zugang ich meiner Tochter zur Welt der Computerspiele beispielsweise gewähre. Zum anderen bin ich schon von Berufs wegen Computerspieler und setze mich täglich damit auseinander. Natürlich fällt mir die Diskussion über das Medium nicht schwer, denn ich weiß, wie und wo ich Informationen beziehen kann, um mir ein Bild zu machen. Letztlich bin ich aber auch Wähler der Politik dieses Landes und da muss ich ganz ehrlich sagen, dass es erschreckend ist, wie wenig sich die Politik mit dem Thema auseinander setzt und es lediglich versucht zu instrumentalisieren. Von daher muss die ganze Debatte neu aufgerollt werden, bevor man sich weiter mit dem Thema Verbot beschäftigt. Nur so kann man sich dem Thema nähern. Das schließt den Dialog mit der Jugend natürlich mit ein!

**WeThePeople:** Was halten Sie beide denn z.B. von den Vorschlägen eines Herrn Beckstein? Sind solche Forderungen nicht reinster Aktionismus?

**Winfred Kaminski:** Ja gut, der Vorwurf des Aktionismus ist ja schon mehrfach gegen Herrn Beckstein erhoben worden und zu verstehen wäre seine Aktivität ja auf dem politischen Hintergrund der anstehenden personalen Veränderungen in der bayerischen Regierung. Mit dem Schlagwort "Killerspiele" konnte er sicher sein, immer wieder in die Medien zu kommen. Und zugleich deutete er mit seinen Alarmrufen an, wie aufmerksam er ist. Es ist nur sehr ernüchternd, zu sehen, dass das politisch Gewollte und das pädagogisch Notwendige völlig auseinander fallen. Meine Idee wäre es, bezogen auf Bildschirmspiele ein ähnliches Alltags-Know-How zu erzeugen, wie es mittlerweile für die alten Medien als normal angesehen wird. Wir glauben alle, fernsehen zu können und vergessen, dass vor circa 30 bis 40 Jahren beinahe dieselben Diskussionen schon einmal geführt worden sind. Auch damals hieß es, die Medien machten dick,

dumm, faul und gefräßig. Und es wurde gewarnt vor den Nachahmern, weil meistens ein ganz naives Reiz-Reaktions-Modell als Wirkungsmodell unterstellt worden ist. Ich denke, dass sich mittlerweile gezeigt hat, dass die Fernsehnutzer mehr oder weniger gekonnt über ihren Konsum entscheiden. Niemand redet ihnen hinein und ich erhoffe mir, dass sich mittelfristig bezogen auf Bildschirmspiele eine ähnliche Gelassenheit einstellt. Das heißt aber nicht, dass nicht doch immer wieder über einzelne Medienprodukte, über einzelne Spiele diskutiert werden soll und auch muss. Aber diese Diskussion würde durch Verbote verstellt.

**Alexander Müller:** Ich denke man kann das ganze sehr wohl als Aktionismus betiteln. Das meiste dazu hat Herr Kaminski bereits gesagt und ich kann es so unterschreiben. Herr Beckstein hat versucht, das Ganze etwas zu kaschieren in seinem Statement, indem er sagt, dass die Initiative dazu dienen soll, den Dialog in der Gesellschaft in Gang zu bringen. Da stellt sich natürlich die Frage, ob das der richtige Weg ist. Ich denke nein. Die Politik hat ganz andere Mittel und Wege den Dialog zu öffnen und voran zu treiben. Allerdings dürfen sich fast alle Politiker diesen Schuh anziehen. Ich erinnere mich genau an die Aussagen der Herren Stoiber und Schröder zum Thema Counter-Strike, als es der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) vorlag zur Beurteilung. Zum Glück hat die BPJS damals den Dialog mit den Spielern gesucht. Von daher: Ja, es ist wohl Aktionismus - und damit sollten Politiker aufhören. Das Problem an sich bekommen sie so ja nicht angepackt.

**Phaidon:** Was helfen schärfere Gesetze, wenn schon die bestehenden, wie auch bei Tabak und Alkohol, nur unzureichend beachtet werden?

**Winfred Kaminski:** Gesetze dienen der Regelung des Zusammenlebens und wir müssen einfach miteinander immer wieder neu austarieren, wie wir zusammen leben wollen. Und da kann sich leicht auch einmal eine Veränderung ergeben. Wenn erstmal eine Verbotslinie gezogen ist, ist sie kaum rückgängig zu machen.

**Alexander Müller:** Genau diese Frage trifft in meinen Augen den Kern des Problems. Das Verbot würde nahezu wirkungslos bleiben und raubt nur Energie, die man besser dafür nutzt, ein besseres Verständnis des Mediums Computerspiel auf allen Seiten zu erzeugen.

**Gamer24/7:** Keine Ahnung, ich versteh es nicht, et cetera.: Sind die Politiker mit der Diskussion bei den jungen Gamern völlig unten durch?

**Winfred Kaminski:** Ich kann mir schon vorstellen, dass es sehr schwer ist, eine gemeinsame Diskussionsebene zwischen manchen Politikern und den Spielern herzustellen. Die Interessenlagen sind zu verschieden. Die einen fürchten um das Vaterland, die anderen sehen ihr liebstes Spielzeug attackiert. Da jetzt zusammen zu kommen, scheint mir schon recht schwierig.

**Alexander Müller:** Die Spieler wollen vor allem eins: Sie wollen ernst genommen werden. Genau das verwehrt die Politik ihnen aber. Somit sind die Türen sicherlich eher zu als offen derzeit. Die Medien haben ihr Übriges dazu beigetragen mit der Berichterstattung. Der Frust sitzt tief bei den Spielern. Eine ehrliche Ansage der Politik ist jetzt wichtig. Die Spieler verschließen sich nicht, da bin ich mir sicher, aber sie wollen ein Teil des Lösungswegs sein.

**Winfred Kaminski:** Vielleicht kann ich noch folgendes andeuten: Wenn wir uns die Spielwelt anschauen, so ist die ja umgeben von Regelungen. Wir haben das Jugendschutzgesetz, wir haben den Jugendmedienschutz und wir haben nicht zuletzt das Strafgesetzbuch. All diese rechtlichen Regelungen geben Richtungen an, was noch zugelassen werden kann, was eventuell indiskutabel ist und wo vielleicht das Strafrecht gefragt ist. Aber das kann immer nur am Einzelfall praktiziert werden. Ich möchte mich entschieden gegen einen Generalverdacht Computerspielen gegenüber verwahren.

**Moderator:** Sie scheinen beide einig, dass der Bayerische Gesetzesentwurf zum Herstellungs- und Verbreitungsverbot unrealistisch ist. Wie steht es mit der vom Familienministerium angedachten Ausweitung der Indizierung? Auch die Studie des Hans-Bredow-Instituts kommt ja zum Ergebnis, eine Indizierung würde die Zugänglichkeit von Spielen für Jugendliche nicht vollständig unterbinden, aber doch sehr wirksam eingrenzen.

**Alexander Müller:** Grundsätzlich denke ich, dass die Indizierung an sich ein richtiger und wichtiger Mechanismus ist. Hier muss es, wie es jetzt der Prozess auch vorschreibt, eine Einzelfallbetrachtung geben. Ich kenne Beispiele für Titel, die auf dem Index stehen, bei denen ich denke, dass dort über das Ziel hinaus geschossen wurde, bei anderen denke ich, dass sie darauf gehört hätten. Grundsätzlich muss auch eine Indizierung im direkten sozialen Umfeld umgesetzt, sprich eingehalten werden. Es denken zwar nicht viele Eltern in diese Richtung, aber der offensive Umgang mit dem Medium ist sicher ein Schlüssel. Von daher ist eine Ausweitung für mich zunächst auch ein Aspekt, der später kommen sollte, wenn wir gelernt haben, das Medium generationsübergreifend zu verstehen. Da fehlt sicher noch einiges an Wissen und das gilt es zunächst zu vermitteln und auszutauschen.

**Winfred Kaminski:** Vielleicht kann ich das Beispiel von Herrn Müller so aufnehmen, dass es wichtig ist, öffentlich über Spiele zu diskutieren. Wir haben ja mit zwei großen Institutionen, der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) in Berlin und der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPJM) in Bonn, Einrichtungen, die genau die Verfahrensweisen verfolgen, mittels derer Spiele gewichtet und gewertet werden. Und beide Institutionen richten sich an den gesetzlichen Gegebenheiten aus. Das hat aber durchaus zum Ergebnis, dass die Entscheidungen Mehrheitsentscheidungen sind, dass es auch Minderheitsvoten gibt und eben aus den verschiedensten Gründen Spiele von den einen positiver als von den anderen gesehen werden. Das aber ist doch ein Zeichen einer offenen und demokratischen Gesellschaft. Nur in der Diskussion können wir herausfinden, was wir zulassen wollen.

**Seesen1:** Hallo. Wenn ich die letzten Zahlen sehe - Musikindustrie versus Spieleindustrie - so fällt auf, dass der Umsatz der SI die MI sehr bald überholen wird, sich somit auch zu einem wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Faktor entwickelt. Inwieweit glauben Sie, dass sich der Einfluss der Spieler auf Gesetze / Meinungen denn in Zukunft ändert?

**Alexander Müller:** Die Tatsache, dass ich heute hier diskutiere, als Geschäftsführer eines Clans, zeigt sicherlich, dass der Einfluss steigt. Ich möchte damit nicht sagen, dass die CI ab einem Punkt zu einer so starken Lobby wird, dass sie die Politik eher lenken kann - das wäre fatal - aber mehr Mitbestimmung ist wichtig. Ich komme nun aus einer Nische, dem elektronischen Sport (eSport), der gerade in Deutschland extrem groß ist und stetig wächst. Man merkt, dass sich

etwas bewegt. Noch nicht auf höheren Ebenen, aber ich bin mir sicher, dass das kommt. Zudem wachsen auch wir Spieler heran und sind irgendwann erwachsen, dann bringen wir auch das gesamte Wissen als Computerspieler in Entscheidungsprozesse mit ein.

**Winfred Kaminski:** Vielleicht ist es ja wichtig, sich zu vergegenwärtigen, dass wir es hier auch mit einem Generationenkonflikt zu tun haben. Es stehen Ältere gegen Jüngere. Was für die einen ungeheuerlich und geschmacklos ist, ist den anderen sozusagen nur die Spieloberfläche. Die Jüngeren wissen in der Regel, wie sie spielen und worauf es dabei ankommt. Während sich viele Uninformierte nur von der bildlichen Darstellung leiten lassen. Man könnte sich vorstellen, dass eventuell über Fußballspielen nur noch berichtet würde, wenn es zu drastischen Fouls gekommen ist. Da wüsste nämlich jeder, das ist doch nicht alles beim Spiel. Ich denke mir, dass mit den immer neu heranwachsenden Spielergenerationen auch so etwas wie eine Normalisierung eintreten wird.

**Moderator:** Zum Thema Eltern und Gesetze: Artikel 6, Absatz 2 des Grundgesetzes zum Erziehungsrecht der Eltern sagt auch, dass der Staat über die Betätigung der Eltern "wacht". Wie mit Eltern umgehen, die etwa mit der Medienerziehung systematisch überfordert sind oder ihres Erachtens unverantwortlich handeln? Können da Gesetze die Eltern unterstützen?

**Alexander Müller:** Das können sie natürlich. Tun sie im Moment auch. Computerspiele müssen eine Kennzeichnung haben, ab welcher Altersgruppe sie geeignet sind. Insofern hilft die derzeitige Gesetzeslage natürlich bei der Orientierung. USK und BPJM erfüllen da ihren Auftrag. Vor 2003 (ich meine es war 2003) war dies noch anders. Damals gab es lediglich die BPJS (heute BPJM) und es gab lediglich die Frage ob ein Titel auf den Index kommt oder eben nicht. Von daher hilft die jetzige Gesetzeslage sicherlich. Nur muss ich auch dafür sorgen, dass das Thema im Umfeld der Jugendlichen diskutiert wird, also an Schulen, auf Elternabenden, in Medien, wo auch immer. Einen Vorschlag von Herrn Kaminski fand ich recht gut aus seinem Statement: Man muss einen neutralen Zugang finden können zu Computerspielen, also eine Kennzeichnung, die über die USK eventuell hinaus geht. Wobei dies sicher ein anderes Thema ist.

**Winfred Kaminski:** Also ich würde gern erst nochmal auf die Eltern Bezug nehmen. Natürlich helfen Gesetze, aber nur ein wenig. Die Eltern müssen selber den Mut haben, zu einer Position zu finden, so wie sie sagen "Das isst du nicht!" und so wie sie sagen "Du kommst um 21 Uhr nach hause", so sollten sie auch bei Spielen ihr Maß offenlegen. Und dann natürlich darüber mit Sohn oder Tochter sprechen, denn die wollen ja wissen, warum jetzt dieses Spiel nicht, ein anderes ja. Nur ein Dekret hilft da nicht. Wir sollten ja auch bedenken, in den meisten Familien gibt es diese Art Gespräche. Dass immer wieder einige nicht imstande sind, ihren Aufgaben nachzukommen, kann doch nicht zur Folge haben, dass für alle Verbot und Indizierung angesetzt wird. Familien müssen medienkompetent gemacht werden. Dazu müssen Angebote bereitgestellt werden.

**Alexander Müller:** Da möchte ich gerne einhaken. Das trifft das Problem. Ich gebe zu, dass die Welt der Computerspiele sicher sehr komplex geworden ist. Jugendliche erstellen hier einen Großteil der Inhalte selber. Informationen zu erhalten ist nicht wirklich einfach als Außenstehender, wenn man es wirklich ganz verstehen will. Es ist extrem wichtig, dass die

Politik genau diesen Punkt versteht, denn er ist ein Schlüssel. Die Angebote zum Informationsaustausch und der Informationsgewinnung werden nicht von alleine entstehen, sind aber die Basis für die gesamte Diskussion.

**Moderator:** Ist es nötig, den "Verfolgungsdruck" spürbarer werden zu lassen, damit sich Eltern und Jugendliche stärker als bisher an die Jugendschutzgesetze halten?

**Winfred Kaminski:** Das Wort "Verfolgungsdruck" lässt mich ein wenig schauern. Wir müssen doch einfach sehen, dass wir es hier auch mit einer jugendkulturellen Besonderheit zu tun haben. In ihrer Subkultur bewegen sich Jugendliche immer auch an den Grenzen, sie testen aus, was erlaubt ist, was verboten ist, aber auch was möglich ist. Es ist notwendig, aus entwicklungspsychologischen Gründen, in der Altersspanne ab 12/13 Jahren auch einmal über das Ziel hinaus zu gehen. Aber dann müssen eben auch Eltern und Erzieher da sein, die dagegen halten. Die die Dinge benennen, die sie für erstrebenswert halten und auch diejenigen benennen, die sie ablehnen. Wir müssen Chancen geben, dass die Kinder und Jugendlichen selber beginnen, ein Urteil zu fällen. Sei es in der Dimension Geschmack, sei es bei den Inhalten, sei es auch bei den Formen des Spiels. Denn die Computerspielwelt ist so reichhaltig, von eSport bis zu Rollenspielen ist doch alles möglich und es wäre wichtig, genau die Pfade zu wissen und auch anzubieten, um sich in dieser Welt sicher zu bewegen.

**Alexander Müller:** Kommt natürlich auf die Perspektive an. Wenn es darum geht, den bestehenden Jugendschutz im Handel, also auf dem Vertriebsweg besser durchzusetzen, dann denke ich, ist das ein guter Weg. Aus Sicht der Spieler ist es doch so: Wir merken, wie wenig sich die Agierenden in der Politik mit dem Thema wirklich auseinandersetzen. Wir werden nicht ernst genommen, also nehmen wir auch nicht ernst. Das ist sicherlich ein logischer Prozess. Ich persönlich halte die Debatte in Deutschland ziemlich realitätsfern, daher würde ich nicht versuchen, ein weiteres Fass aufzumachen und mich nicht mit dem Thema Verfolgungsdruck zusätzlich belasten im Moment.

**Moderator:** Sind viele Spieler – insbesondere Jugendliche - Gewalt in Spielen gegenüber zu unkritisch?

**Winfred Kaminski:** Herr Müller weist hier auf einen fatalen Zirkel hin, der kaum einer Partei noch einen Ausbruch aus der Kurzschlüssigkeit ermöglicht. In der Praxis ist es doch so, dass es im kommerziellen Bereich Kontrollen gibt, dass mittlerweile bei den Geräten selbst technische Kontrollmechanismen eingebaut sind. Sie müssen aber benutzt werden - und diese Entscheidung sollte nicht die Politik für sich beanspruchen, sondern das ist die genuine Aufgabe von Eltern. Jetzt zu der Frage was die eventuelle Nicht-Kritik der Jugendlichen anbelangt: In der Regel haben Spiele - selbst so ein harmloses Spiel wie Schach - kämpferisch agonale Elemente. Ich muss mich durchsetzen, ich muss Überlegenheit zeigen und zwar durch Intellekt, durch Schnelligkeit und gegebenenfalls auch körperlich. Dieses kämpferische Element ist aber in Spielen ein dramaturgisches Prinzip. Es ist ja nicht real gemeint. Die schwierigere Frage ist, ob wir bezogen auf die grafische Seite der Spiele immer einer Meinung sein müssen. Über Geschmack lässt sich streiten.

**Alexander Müller:** Machen wir es kurz: Herr Kaminski hat recht, über Geschmack lässt sich

streiten, das betrifft auch Computerspiele. Spieler haben da Meinungen, die sehr weit auseinander gehen.

**Moderator:** Herr Müller, wenn Sie beispielsweise auf einem eSport-Event nicht volljährige Spieler haben und diese davon abhalten müssen, Spiele mit der USK-Einstufung "keine Jugendfreigabe" zu spielen, und die zu ihnen sinngemäß sagen: Das ist doch lächerlich, Du hast in deiner Jugend doch auch Spiele gespielt, die du nicht hättest spielen sollen oder dürfen - was antworten Sie denen?

**Alexander Müller:** Kurz und knapp: Das ändert nichts daran, dass Du das Spiel hier jetzt nicht spielen wirst. Ich habe da einen Vorteil, ich werde in der Community akzeptiert und respektiert. Wenn ich das so sage, dann reicht das normalerweise, denn mein Diskussionspartner weiß dann, dass ich mich auskenne.

**Moderator:** Was würden Sie antworten, Herr Kaminski - (wenn Sie eSport-Veranstalter wären)?

**Winfred Kaminski:** Ich würde folgendes antworten: Für diese Veranstaltung gelten bestimmte Regelungen und da greifen die Nennungen der USK und denen folge ich. Punkt. Dass ich eventuell privat einmal auch anderes gespielt habe, das ist ja eine zweite Sache. Ein öffentliches Ereignis unterliegt besonderen Bedingungen und private Aktionen wieder ganz anderen. Das wird aber glaube ich auch jeder nachvollziehen können.

**Moderator:** Wie sieht für Sie verantwortungsvoller Umgang mit Computerspielen konkret aus?

**Winfred Kaminski:** Mir ginge es darum, die ganze Breite öffentlich bekannt zu machen und in der Diskussion zu halten. Das heißt auch, problematische Aspekte anzusprechen, aber dies mit Argumenten zu tun und Gegenargumente zuzulassen. Ich würde weiterhin keinen Generalverdacht gegen die Spieler gelten lassen wollen, sondern immer wieder betonen, dass wir es mit Spielen zu tun haben, also mit Als-ob-Situationen und damit nicht mit Handlungsanweisungen. Genauso wenig wie ein Krimi eine Anleitung zum Töten ist, ist ein Egoshooter eine Anleitung, in der Wirklichkeit auf jemanden zu schießen.

**Alexander Müller:** Für mich fängt der verantwortungsvolle Umgang damit an, dass ich mich informiere, um mir dann ein Bild zu machen, aus dem ich eine Meinung ableite. Diese ist nicht in Stein gemeißelt, aber steht zunächst grundsätzlich. Dazu sollte ich den Dialog mit Spielern (meinen Kindern) unbedingt suchen und pflegen. Nur so weiß ich, was relevant ist.

**Moderator:** Stichwort alternative Jugendschutzmaßnahmen: Wie stehen Sie zu "Kindersicherungen" etwa in der Xbox?

**Winfred Kaminski:** Ich finde diese technischen Lösungen eine gute Sache. Sie lösen aber die Probleme nur zum Teil. Denn ich muss immer noch meinen Kindern vermitteln wollen, weshalb ich die Begrenzung etwa bei 16 setze oder schon bei Zwölf. Das heißt, ich kann mich nicht aus der Diskussion heraushalten. Das sehe ich aber auch als die entscheidende pädagogische Qualität an, sich diesem Konflikt zu stellen.

**Alexander Müller:** Technische Lösungen ersetzen nicht die inhaltliche Auseinandersetzung. Sie können aber helfen, diese umzusetzen, von daher sind sie sinnvoll und angebracht.

**Moderator:** Letzte Frage für heute, wir sind relativ vor dem Ende der Chatzeit: Von der Gewaltfrage ganz ab: Wie stehen Sie zur Suchtfrage? Brauchen wir da klare, auch staatliche Verbote, wenn etwa die Forschung für bestimmte Arten von Spielen ein klares Suchtpotenzial nachweist?

**Winfred Kaminski:** Mir scheint die Suchtproblematik ein neuerlicher Versuch, doch wieder auf die Spiele einzudreschen. Es soll bestimmt nicht verleugnet werden, dass es Suchtverhalten auch im Spielbereich geben kann, aber da sind Mediziner und Psychologen gefragt. Auch Leute, die vier Stunden am Tag Klavier üben, verhalten sich sehr einseitig und vernachlässigen darüber manchmal ihre Mitwelt. Niemand würde das pathologisch nennen.

**Alexander Müller:** Tatsächlich bin ich hier etwas kritischer eingestellt als Herr Kaminski. Das Suchtpotenzial einiger Spiele wird unterschätzt, da es solche realistische Welten wie in "World of Warcraft" bisher nicht gab, in denen man sich verlieren konnte. Auch hier ist es Aufgabe des Einzelnen und seines Umfeldes, das Problem kritisch zu betrachten. Ist es eine Phase, sehe ich es auch eher gelassen, aber es gibt eben auch Extreme und da sollte man schon ein Auge drauf haben. Auch hier gilt: Informationen und der Austausch dieser ist das wichtigste. Glauben Sie mir, ich kann ohne Probleme stundenlang mein Lieblingsspiel spielen, wenn ich will, die Entscheidung, ob ich es mache oder nicht fälle ich aber nicht alleine.

**Moderator:** Noch ein Schlusswort, Herr Kaminski?

**Winfred Kaminski:** Ich hoffe, dass in den nächsten Monaten mit mehr Gelassenheit über Bildschirmspiele in der Öffentlichkeit gesprochen wird. Vielen Dank.

**Moderator:** Herr Müller - Ihr Schlusswort?

**Alexander Müller:** Ich wünsche mir, dass diesen Chats eine echte Debatte folgt. Eine Auseinandersetzung mit den involvierten Parteien, dann werden wir das "Problem" Computerspiele sehr schnell überwunden haben. Vielen Dank auch von meiner Seite (auch auf die andere Rheinseite!)

**Moderator:** Das waren 90 Minuten Live-Chat in der Online-Debatte "Verbotene Spiele?" der Bundeszentrale für politische Bildung. Vielen Dank an unsere Gäste für das Mitmachen und vielen Dank auch an die User für die interessanten Fragen und Beiträge. Das Chat-Team wünscht allen Beteiligten einen schönen Tag und dankt!



Lizenziert unter der Creative Commons-Lizenz [by-nc-nd/2.0/de](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/).