

Computerspiele sind ein Teil der Kultur

Statt Verboten sollen Förderungen und Preise die Qualität heben

Stehen Computerspiele in der Tradition der klassischen Gesellschaftsspiele oder üben sie Gewalt als legitimes Verhaltensmuster ein? Kann das virtuelle Töten als Kulturgut anerkannt werden? Über diese Fragen wird allerorten heftig gestritten. *tv diskurs* sprach hierzu mit Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats, in dem seit 25 Jahren die wichtigsten Verbände der Kulturlandschaft zusammengeschlossen sind. Zimmermann sieht in Computerspielen einen Teil unserer Kultur und setzt sich dafür ein, ihre Qualität durch Förderungen oder Preise zu verbessern, statt über immer neue Verbote nachzudenken.



Der Deutsche Kulturrat hat in diesem Jahr ein Buch herausgegeben, das sich mit Computerspielen beschäftigt. Wie kam es dazu?

Der Deutsche Kulturrat hat sich lange Zeit eher wenig mit Neuen Medien beschäftigt, obwohl sie seit einigen Jahren eine immer größere Rolle spielen. Wir suchen nach Antworten auf die Frage, wie eine Institution, die doch hauptsächlich aus Verbänden der Hochkultur besteht, mit dieser Entwicklung umgehen soll. Der Kulturrat hat einen sehr weiten Kulturbegriff. Dazu gehören die Baukultur, das Design, aber natürlich auch die traditionellen Hochkulturbereiche wie die Musik, die darstellende, die bildende Kunst und die Literatur. Aber die Bedeutung der elektronischen Medien, in den letzten Jahren eben auch der Computerspiele, wächst ständig. Deshalb haben wir uns mit diesem Thema in einem Buch auseinandergesetzt und einige Stellungnahmen zusammengetragen. Der direkte Auslöser war allerdings die Initiative von Günther Beckstein, der im Februar 2007 ein Verbot für bestimmte Computerspiele forderte – und zwar auch für Erwachsene, wenn sie gewalthaltige Inhalte haben. Ich habe mir erlaubt, in einer Pressemitteilung darauf hinzuweisen, dass Computerspiele zum Kulturbereich gehören und dass es sich sogar um Kunstwerke handelt, sofern sie eine gewisse Gestaltungshöhe aufweisen. Deshalb hat auch für Computerspiele der Art. 5 GG seine Gültigkeit. Das heißt, dass auch Computerspiele unter dem Schutz der Verfassung stehen und nicht einfach verboten werden können. Ich war sehr überrascht, wie heftig die Reaktionen auf diese Pressemitteilung ausfielen – so heftig, wie wir es nur selten erlebt haben. Wir sind überschüttet worden mit Kritik und mit Lob, aber was auch immer gesagt wurde, es wurde mit großen Emotionen vorgetragen. Entweder absolut emotional dagegen oder emotional absolut dafür – dazwischen gab es sehr wenig. Nachdem die erste Aufregung etwas abgeebbt war, beschlossen wir, uns mit diesem Thema viel intensiver zu beschäftigen. Wir starteten in unserer Zeitschrift Politik und Kultur also eine Serie, in der wir über mehrere Ausgaben hinweg unterschiedliche Akteure zu diesem Thema befragten. So ist ein inter-

essantes Kaleidoskop entstanden, das wir in dem kleinen Büchlein noch einmal zusammengestellt haben. Und – für uns wirklich erstaunlich – bei der Vorstellung dieses Büchleins geschah genau dasselbe wie schon im Februar: Uns erreichten noch einmal genauso heftige Reaktionen, es gab wieder ein unversöhnliches Pro und Kontra sowie eine mediale Auseinandersetzung, die ich persönlich einmal mehr sehr spannend fand. Normalerweise findet man immer eine Erregungsspitze, und danach gehen die Emotionen herunter. Aber Computerspiele schaffen es offensichtlich, immer wieder neu eine stattliche Erregungsspitze herzustellen.

Wie erklären Sie sich diese Emotionalität?

Sieht man einmal von den Jugendlichen ab, sind Computerspiele für viele andere Menschen ein neues Phänomen – vor allem für diejenigen, die dafür verantwortlich sind, Regeln zu schaffen. Sie haben Ängste und Sorgen, nicht zuletzt deshalb, weil sie selbst dieses Medium nicht wirklich handhaben können. Wir haben zur Games Convention mit einigen Partnern einen Workshop angeboten, auf dem Bundestagsabgeordnete und Verbandsfunktionäre spielen konnten. Der Kurs war innerhalb weniger Tage ausgebucht. Auch die Verantwortlichen, die über die Regeln zu entscheiden haben, waren da. Sie haben sich zunächst Vorträge angehört, dann konnten sie selbst einen halben Tag lang spielen. Die einzige Kritik aus den Reihen der Teilnehmer war, dass sie im nächsten Jahr weniger quatschen und mehr spielen wollen – und das werden wir auch umsetzen. Für viele war es tatsächlich das erste Mal, an einem Computer zu sitzen, ohne zu arbeiten. Das war ein ganz neues Erlebnis: der Computer als Spaßfaktor! Das ist natürlich auch eine Generationsfrage: Menschen unserer Generation sind es nicht gewohnt, mit einem Computer etwas zu tun, was nur Spaß macht. Möglicherweise ist das ein Grund dafür, dass es bei vielen Menschen ein tiefes Unverständnis gegenüber Computerspielen gibt. Das ist nichts Neues: Immer, wenn man etwas nicht versteht, hat man schnell Angst davor! Hinzu kommt, dass es bei manchen Computerspielen tatsächlich Inhalte gibt, bei denen

die Sorge berechtigt ist und die man zumindest vor Kindern und Jugendlichen fernhalten sollte.

Doch zurück zu unserem Workshop! Wir haben die Teilnehmer spielen lassen – Anno 1701, ein Strategie- und Rollenspiel, und Counterstrike, einen Egoshooter, also zwei sehr unterschiedliche Spiele! Es war spannend zu sehen, dass Menschen, von denen man nie gedacht hätte, dass sie einmal Counterstrike spielen, Spaß daran entwickelten. Aber der Mensch ist schon ein Lebewesen, das sehr gerne spielt und im Spiel auch gerne gewinnen will. Das ist letztlich auch das, was jeden fesselt, das sind die Spielstrukturen, wie man sie bereits aus den traditionellen Spielen kennt. Hier wie da sind diese Spielstrukturen die gleichen, aber im Computer ist es eine andere Oberfläche, auf der man spielt. Wer das einmal selbst erlebt hat, kann wahrscheinlich mehr Verständnis für die Leidenschaft an Computerspielen aufbringen. In diesem Zusammenhang ist natürlich eines ganz entscheidend: Jemand, der über Computerspiele entscheiden muss, sollte zumindest wissen, worüber er redet, damit er seine Entscheidung glaubwürdiger vertreten kann.

Zu Ihrem Workshop kamen Bundestagsabgeordnete, Manager und – wie ich hörte – sogar eine Vertreterin der Deutschen Bischofskonferenz! Hätte die Veranstaltung die gleiche Resonanz gehabt, wenn statt des Deutschen Kulturrats die Hersteller von Computerspielen oder die USK eingeladen hätten?

Ich glaube nicht. Der Kulturrat ist in diesem Bereich eher ein unverdächtiger Mittler. Für mich persönlich war allerdings überraschend, wie wenig Politiker bei der Games Convention vor Ort waren. Politiker gehen doch in der Regel gerne auf Messen – und die Games Convention ist eine große Messe, die vor allem von Jugendlichen angenommen wird, also einer Zielgruppe, die für Politiker eigentlich interessant sein müsste. Doch möglicherweise haben Politiker Sorge, an dem Stand einer Firma fotografiert zu werden, von der es später heißt, sie produziere auch gewaltverherrlichende Spiele. Wenn es dann wieder irgendwo einen Amok-

lauf an einer Schule gibt, könnten die Bilder damit in Zusammenhang gebracht werden. Für umso wichtiger halte ich es, dass der Deutsche Kulturrat versucht, etwas Transparenz in die Angelegenheit zu bringen. Doch werden wir dafür aus der Kulturszene auch angegriffen. So hat uns der Kulturstaatsekretär von Nordrhein-Westfalen zum Beispiel öffentlich vorgeworfen, der Kulturrat mache das alles nur, weil er Millionen von der Spieleindustrie erhalte. Man kann sich offenbar nicht vorstellen, dass es Menschen gibt, die etwas in Gang bringen, die eine Diskussion anstoßen wollen, ohne dafür bestochen worden zu sein. Der Kulturrat ist, was Computerspiele betrifft, wie schon gesagt, wirklich ein verhältnismäßig unabhängiger Mittler. Der ist weder von der einen noch von der anderen Seite gekauft, noch hängt er von einer der beiden Parteien ab. Ich habe das Gefühl, dass diese Plattform wahrgenommen wird. Und entsprechend muss bei uns ganz sicher keiner – auch kein Politiker – Angst haben, dass es nachher ein verfängliches Foto gibt.

Die Art und Weise, wie die Kulturen die Neuen Medien und damit auch Computerspiele integrieren, ist sehr unterschiedlich. In kaum einem Land der westlichen Welt existieren im Bereich des Jugendmedienschutzes, insbesondere auch in puncto Computerspiele, so strenge Regeln wie in Deutschland. Woran liegt das?

Nun, wir haben ja in fast allen Bereichen eine verhältnismäßig starke Regelungswut. An der aktuellen Debatte sehen wir zudem, dass wir auch bereit sind, Grundwerte für Kontrolle zu opfern. Das liegt ein wenig in unserer Kultur begründet – auch wenn das nicht unbedingt ihr bester Teil ist –, die nach dem Prinzip funktioniert: Gibt es ein Problem, muss das am besten staatlich geregelt werden, auf keinen Fall darf es Schlupflöcher geben! Deshalb haben wir in Deutschland andererseits auch schon sehr früh begonnen, Selbstkontrollen aufzubauen, beispielsweise für den Kino- und später für den Videomarkt. Denken Sie nur an Filme, die in den 1950er Jahren freigegeben wurden! Auch wenn man über die Prüfergebnisse durchaus ein wenig schmun-

zeln kann, lässt sich an ihnen doch gut ausmachen, wie sich eine Gesellschaft und deren Wertvorstellungen entwickeln. Ich finde es absolut richtig, dass wir einen vernünftigen Kinder- und Jugendschutz haben! Doch müssen wir sehr genau darauf achten, was wirklich jugendgefährdend ist und was so problematisch ist, dass es strafrechtlichen Verboten unterliegt. Darüber hinaus ist es Aufgabe des Jugendmedienschutzes, bei den Entscheidungen zu berücksichtigen, inwieweit Kinder und Jugendliche auch darauf vorbereitet werden müssen, mit bestimmten Inhalten umgehen zu können. Das Verbot von Medien wird uns nicht von der Tatsache befreien, dass Medienkompetenz vermittelt werden muss. Wer glaubt, dass man quasi einen Schutzwall um Kinder und Jugendliche bauen, dass man die Veröffentlichungsregeln so eng setzen kann, dass die Heranwachsenden keine gewaltverherrlichende Musik mehr hören oder keine gewaltverherrlichenden Computerspiele mehr spielen – wer das glaubt, wird scheitern. Jeder, der Kinder hat, weiß, dass das nicht funktionieren kann! Ganz davon abgesehen, dass das auch in der Vergangenheit nicht funktioniert hat. Man kann diese Wahrheit einfach auch nicht damit abtun, dass es heute möglich ist, alles über das Internet zu besorgen. Das ist zwar richtig, aber früher kam man genauso an vieles, wenn auch aus anderen Quellen als dem noch nicht existenten Internet. Ich glaube wirklich, dass es entscheidender ist, Medienkompetenz zu vermitteln. Kinder und Jugendliche müssen die Inhalte einschätzen können, sie müssen auch einmal Nein sagen können, sie müssen für sich selbst wissen, was sie wollen und was nicht. Das gilt mit Sicherheit nicht für alles, es gibt Inhalte, die Kindern und Jugendlichen nicht zur Verfügung gestellt werden sollten. Aber abgesehen von ganz wenigen Ausnahmen sollten solche Grenzen nicht für Erwachsene gelten, also nicht für all die, die über 18 Jahre alt sind, nicht für all die, zu denen die Gesellschaft sagt: „Du bist rechtsfähig, du kannst jetzt jedes Geschäft abschließen, du kannst zur Bundeswehr gehen und in Afghanistan für uns in einen Krieg ziehen.“ Deshalb habe ich mich auch immer gegen den Vorschlag Günther Becksteins gewehrt, der für das Jugendalter eine neue Grenze ein-

ziehen wollte, zum Beispiel bei 25 oder 28 Jahren. Eine solche Grenze halte ich nicht für praktikabel, denn sie müsste auch für alle anderen Entscheidungen des Erwachsenenalters gelten. Dann müssten wir das Volljährigkeitsalter generell nach oben setzen, was aber niemand wirklich will. Schließlich wollen manche Volksvertreter auf der anderen Seite das Alter beispielsweise für Wahlen auf 16 Jahre herunterstufen. Ich meine: Etwas zu verbieten darf in einer Demokratie nur das allerletzte Mittel sein – und deswegen ist es auch ganz wichtig, darüber zu reden, ob Computerspiele Kunstwerke im Sinne des Art. 5 GG sind. Meines Erachtens ist das so. Das heißt natürlich nicht, dass alle Computerspiele eine künstlerische Qualität aufweisen wie eine Operninszenierung, aber davon spricht Art. 5 GG ja auch nicht. Vergessen Sie nicht: Selbst Schund fällt unter den Schutz des Art. 5. Und das muss genauso für Popmusik oder Computerspiele gelten, denn nicht erst ab einer gewissen Qualitätshöhe setzt der Schutz ein. Entsprechend kann es nicht richtig sein, dass ein ganzes Genre – wie beispielsweise die Egoshoooter – verboten wird, auch wenn dem manche Politiker gerne zustimmen würden.

Vermutlich gibt es aber tatsächlich einen Zusammenhang zwischen kultureller und medialer Entwicklung. Medien verfolgen nicht mehr Qualitätsansprüche, sondern Aufmerksamkeit und Wirtschaftlichkeit. Viele Kritiker sehen darin eine Banalisierung der Kultur und eine Beliebigkeit der Werte...

Ja, ich glaube, dass es diesen Zusammenhang tatsächlich gibt. Ohne Massenmedien hätte unsere Kultur eine vollständig andere Entwicklung genommen. Natürlich verändern die Medien unsere ethischen Grundausrichtungen sehr stark. Und wenn ich etwas sehr oft gesehen habe, kann ich damit auch ganz anders umgehen, als wenn ich es zum ersten Mal sehe...

Und was bedeutet das für die Realität?

Das ist die Frage! Aber eine andere Frage ist genauso berechtigt: Was ist Realität letztendlich? Auch die Debatte, die über das

Verhältnis der virtuellen und der realen Welt geführt wird, ist ja immer nur eine Standpunktfrage. Für denjenigen, der sich gerade in der virtuellen Welt bewegt, ist diese genauso real wie für mich im Moment die Realität. Ich kann die Welt auch nicht nur daran festmachen, dass sie sich quasi über die Medien differenzieren will. Die Medien haben sicherlich zu einer Beschleunigung der Werteentwicklung beigetragen – und das macht allen Menschen zu schaffen! Denken Sie beispielsweise nur 15 Jahre zurück, als das private Fernsehen begann und Hugo Egon Balder Tutti Frutti moderierte! Damals schrie ganz Deutschland vor Entsetzen auf! Heute müssen wir erkennen, dass kein Fernsehsender so etwas in sein Programm nehmen würde, denn es wäre ein Ladenhüter, keiner würde mehr hinschauen. So langweilig kann heute das sein, was vor wenigen Jahren noch ein Skandal war. Die Medien verändern unsere Welt, unsere ethischen Vorstellungen, unsere Gefühle – und deshalb müssen wir auch Einfluss auf die Medien nehmen. Ich bin nicht der Meinung, dass wir die Medien als einen Raum sehen müssen, der sich von selbst entwickelt, quasi neben den Vorstellungen, die eine Gesellschaft hat. Wir müssen uns immer auch damit auseinandersetzen, ob das unseren kulturellen Wurzeln entspricht. Zunehmend wird auch die Frage gestellt, ob das mit unseren religiösen Wurzeln vereinbar ist. Aber es sind nicht die Medien, die das letztendlich bewirken, sondern die Medien sind die Transporteure unserer Vorstellungen! Sie beschleunigen den Transport und haben ihn natürlich auch demokratisiert, weil mittlerweile – zumindest bei uns – jeder einen Zugang zu den Medien hat. Es gibt nicht mehr diejenigen, die allein über die Medien herrschen. Nahezu jeder hat die Möglichkeit, in die Öffentlichkeit zu gehen und dabei Strukturen zu bilden. Das alles war vor wenigen Jahren noch undenkbar und verändert unsere Gesellschaft! Aber es ist sinnlos, den Überbringer der guten oder schlechten Nachricht zu bestrafen – der Grund für alles liegt in der Gesellschaft. Ob ich gewalthaltige Computerspiele habe oder nicht, lässt sich eben nicht auf die eine Frage reduzieren, ob es jemanden gibt, der diese gewalthaltigen Computerspiele produziert. Voraussetzung ist auch, dass es

jemanden geben muss, der die Spiele haben will und der damit in irgendeiner Form interagiert. Gerade beim Thema „Computerspiele“ ist die Sache ja noch verhältnismäßig unverbrämt, weil die meisten Computerspiel-Produzenten sich nicht besonders stark im kulturellen Bereich bewegen. Das heißt, sie sind es nicht gewohnt, irgendwelche blumigen Diskussionen darüber zu führen, warum sie solche Spiele herstellen. Diejenigen, mit denen ich gesprochen habe, folgen meist einer ganz einfachen, aber bestechlichen Logik: Sie wollen mit der Produktion Geld verdienen. Deshalb bieten sie das an, was sich gut verkaufen lässt.

Da setzt genau die Kritik ein, die da heißt: Eine Orientierung an finanziellem Erfolg bedeutet qualitativ eine Orientierung nach unten ...

Auf einer Veranstaltung in München brachte es kürzlich ein Verantwortlicher von Nintendo auf den Punkt! Er sagte in etwa: „Wir haben zwar nicht das Wohlwollen der Gesellschaft, aber das der Bevölkerung.“ Und da hat er natürlich recht, sie haben vielleicht nicht das Wohlwollen aller Eltern oder Lehrer, aber sie haben das Wohlwollen zumindest derer, die die entsprechenden Produkte kaufen. Nun hat man zwei Möglichkeiten, mit dieser Tatsache umzugehen. Man kann sagen: „Ich habe bestimmte Wertvorstellungen, und alles, was diesen Wertvorstellungen nicht entspricht, muss verboten werden.“ Diese Haltung wäre in der deutschen Tradition übrigens eher verwurzelt als in der anderer Länder. Der Kriminologe Christian Pfeiffer gehört dazu, wenn er argumentiert, dass etwas weg muss, weil es schädlich ist. Ich sage: Es gibt schädliche Wirkungen in bestimmten Bereichen, die ich persönlich nicht richtig finde, aber sie lassen sich so kompensieren, wie wir das im Kulturbereich eigentlich immer machen! Wir fördern das Gute und stellen es damit in ein besseres Licht als das, was wir schlecht finden. So hat man beispielsweise in den 1970er Jahren festgestellt: „Wenn wir so weitermachen, wird es bald nur noch Filme aus Amerika geben.“ Nun müssen Hollywoodfilme nicht schlecht sein, aber sie haben doch immer einen bestimmten kultu-

rellen Hintergrund, der nicht unbedingt dem europäischen entspricht. Die Befürchtung war, dass dies Auswirkungen auf die Kultur im alten Europa haben würde. Das war der Grund, die Filmförderung zu installieren und bestimmte Filme, die in Deutschland oder später in Europa produziert wurden, finanziell zu fördern. Die Filmförderung ist zwar teuer, aber sie ist auch erfolgreich. Denn sie hat zumindest den Anteil der deutschen Filme in den Kinos und im Fernsehen erhöht. Sicherlich gibt es da auch viele Probleme, aber die Stoßrichtung scheint mir die richtige zu sein. Was wäre gewesen, wenn man entschieden hätte: „Wir verbieten Hollywoodfilme, weil sie eine negative Auswirkung auf unsere Kultur haben.“ Das wäre natürlich gesellschaftlich gar nicht möglich gewesen, weil sich niemand die Blockbuster in den Kinos hätte verbieten lassen. Hier ziehe ich nun die Parallele zu den Computerspielen und sage: Für diese Spiele müssen wir das Gleiche machen, was in den anderen Kulturbereichen gemacht wird. Wir müssen das Gute fördern und dadurch dem Geförderten einen Wettbewerbsvorteil gegenüber solchen Inhalten bieten, die wir weniger gut finden. Das wäre das normale Vorgehen im Kulturbereich. Und ich glaube, dass das auch passieren wird. In den Fraktionen des Deutschen Bundestags wird darüber zumindest heftig debattiert. Gutes nach vorne zu bringen, das heißt auch, dass bestimmte Inhalte, die bisher überhaupt keinen Markt hatten und deshalb auch nicht auf den Markt kamen, produziert werden können, dass Ideen umgesetzt werden können, die momentan überhaupt keinen Produzenten finden würden. Bisher lautete die Devise: Wer ein Computerspiel herstellt, muss es auch weltweit absetzen können. Letztlich spielt es kaum eine Rolle, in welchem Land ein Computerspiel hergestellt wird. Nehmen wir an, Anno 1701 würde nicht auf einer unbekanntenen Pazifikinsel spielen, sondern es wäre zum Beispiel ein Simulationsspiel der Hanse oder des mittelalterlichen Lebens in Köln. Hier gibt es viele Möglichkeiten, eine Lokalisierung vorzunehmen, und ich glaube, dass das auch im Sinne der Bildung in Zukunft von großer Bedeutung sein wird. Ich sehe das auch an meinen eigenen Kindern! Zum Beispiel schafft World of Warcraft

natürlich Spaß an der griechischen Mythologie, denn irgendwann will man wissen, um was es in dem Spiel eigentlich geht. Natürlich ist das nicht eins zu eins die mythologische Geschichte. Aber ist das wirklich dramatisch? Es ist jedenfalls eine bessere Form, mit der griechischen Mythologie in Kontakt zu kommen, als man es in vielen anderen Bereichen beobachten kann. Ich erinnere beispielsweise nur an die dicken Schinken, die aber von Kindern und Jugendlichen gar nicht gelesen werden. Ich glaube, dass es für uns viele Chancen gäbe, wenn wir die Sache so strukturieren würden, wie wir das in anderen Kulturbereichen auch machen. Wenn wir einmal im Jahr – wie wir das bei der Berlinale, beim Deutschen Buchpreis, dem Büchnerpreis machen – den roten Teppich ausrollen und die Entwicklerin oder den Entwickler eines ganz besonders innovativen Spiels auszeichnen! Das Gleiche gilt vielleicht für eine Firma, die etwas ganz Positives gemacht hat! Dann wird sich etwas bewegen. Gut wäre es auch, wenn es eine Kaufentscheidungshilfe für Eltern oder Großeltern gäbe, die überhaupt keine Gelegenheit haben, sich selbstständig ein Bild über einzelne Spiele zu machen. Wenn sich ihre Kinder oder Enkelkinder zum Geburtstag ein Computerspiel wünschen, haben sie keine Möglichkeit, es einzuschätzen. In anderen Bereichen haben wir Vorschlagslisten, so zum Beispiel für Kinder- und Jugendbücher oder im Bereich der Belletristik und Sachbücher. Für den weihnachtlichen Gabentisch sollten auch Oma und Opa etwas über Computerspiele erfahren können. Und: Es sollte etwas Gutes empfohlen werden, ohne dass bei den Enkeln gleich das große Gähnen ausgelöst wird.

Das Interview führte Joachim von Gottberg.