

- Es gilt das gesprochene Wort -

**Vom Zinnsoldaten zum virtuellen Warrior:
Wenn das Kinderzimmer
zum Kriegsschauplatz wird**

KJM-Panel auf der Munich Gaming 2010,
Mittwoch, 24. März, 14.30-15.45 Uhr

Impulsreferat Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring,
Vorsitzender der KJM

Meine sehr geehrten Damen und Herren,

Bilder von Krieg – ein Zusammenschnitt von Szenen aus Kriegsspielen und aus der Realität. Man muss teilweise schon zweimal hinschauen, so täuschend echt ist die Grafik der Spiele. (Übrigens haben wir aufgrund der Jugendschutzbestimmungen vor Ort nur Ausschnitte aus 16-er-Spielen gezeigt.) Diese bestechende Realitätssimulation ist mit Sicherheit ein Grund für den Erfolg von Kriegsspielen am Computer.

So war das Spiel „Call of Duty: Modern Warfare 2“ [Kol of Djuti: Moddern Worfär tu] weltweit das erfolgreichste Spiel des Jahres 2009. In der ersten Verkaufswoche setzte der Entwickler Activision [Äktiwischn] damit weltweit 550 Millionen Dollar um. Damit knackte er Erstverkaufsrekorde, die bisher von Filmen wie „Harry Potter und der Halbblutprinz“ (394 Millionen Dollar) gehalten wurden. Ein gigantischer Erfolg – für ein Kriegsspiel, das sich durch Realismus bis zur Schmerzgrenze, durch rücksichtslose Kompromisslosigkeit und durch brutalste Gewalt auszeichnet. Und das nicht nur wegen der umstrittenen „Flughafenszene“. Doch die (mediale) Aufregung um das selbst in der Gamer-Community umstrittene Airport-Massaker, bei dem eine Terroristengruppe ein Blutbad unter Zivilisten anrichtet, war dabei vermutlich einkalkulierte Zusatz-PR und nicht ganz unschuldig an dem Verkaufsrekord.

Nicht nur Jugendschützer sehen dieses Kriegsspiel – das die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) in der internationalen Version drei Wochen nach Erscheinen per Eilentscheidung indiziert hat – sehr kritisch. So kommentieren zwei Herren, die aufgrund ihrer Position keinesfalls in den Verdacht geraten können, Spielen gegenüber Vorbehalte zu haben, nämlich die Chefredakteure der Magazine GamePro und Gamestar, Markus Schwerdtel und Michael Trier, das Spiel wie folgt:

[Zitat:]

„Modern Warfare 2 [Moddern Worfär tu] setzt die Hemmschwelle so weit wie möglich herunter, ordnet zugleich aber die Tat in keiner Weise ein. Es fehlt eine emotionale Reaktion des Spielcharakters, alle Reflektion liegt bei der Person vor dem Bildschirm.“

Die Hemmschwelle so weit wie möglich heruntersetzen: Diesen Trend, der in übrigens in allen Medien zu beobachten ist, hält die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) für sehr problematisch. In unserem diesjährigen Panel auf der Munich Gaming – zu dem auch ich als KJM-Vorsitzender Sie sehr herzlich begrüßen möchte – wollen wir diese Tendenz gleich am Beispiel der Kriegsspiele diskutieren. Erlauben Sie mir, vorab noch ein paar Anmerkungen zu dem Thema zu machen:

„Vom Zinnsoldaten zum virtuellen Warriier [Worrier]: Wenn das Kinderzimmer zum Kriegsschauplatz wird“, haben wir unsere

Veranstaltung heute genannt. Denn folgende Entwicklung ist in den letzten Jahren zu beobachten: Während in den 70er Jahren friedensbewegte Rollkommandos Schaufensterscheiben einschlugen, wenn Geschäfte Kriegsspielzeug ausstellten, werden deutsche Kinderzimmer seit einigen Jahren remilitarisiert. Schon für die Kleinen gibt es Actionfiguren zum Anfassen mit Speeren und Kanonen – Altersempfehlung: teilweise ab drei (!) Jahren. Ältere können gewalthaltige Kriegsspiele auf PC und Spielkonsole spielen. Je nach Alter kann also beispielsweise Afghanistan virtuell oder mittels Plastik-Truppen nachgespielt werden.

Freilich – die Faszination von Waffen ist weit verbreitet und nicht nur auf Kinder bezogen. Schließlich waren und sind Waffen schon seit der Antike Symbol für Status, Macht und Kampfkraft. Die neue alte Spielzeug-Front im Kinderzimmer ist deshalb kein Grund zur Hysterie. Aber der Trend zu Kriegsspielen am PC ist durchaus ein Anlass, einmal genau hinzuschauen, was die – laut JIM-Studie 2009 vorwiegend männlichen – Jugendlichen da virtuell so spielen.

Ganz genau hingeschaut haben aktuell Schweizer Juristen der Völkerrechts-Initiativen TRIAL und Pro Juventute. Sie haben 20 virtuelle Kriegsspiele analysiert. Das Ergebnis: Gamer brechen in Spielen ständig internationales humanitäres Recht und die Genfer Konventionen. Während der reale Soldat im Zweifelsfall die Genfer Konventionen fragen sollte, kann der virtuelle Soldat nach Lust und Laune „fragen“ [fräggen], Das bedeutet im

Spielerjargon soviel wie „metzeln“ oder „zerfetzen“. Darüber hinaus können Zivilpersonen oder geschützte Objekte wie Kirchen oder Moscheen ungestraft angegriffen werden. In Verhörsszenen sind sanktionslos Folter, unmenschliches und erniedrigendes Verhalten möglich. Oder: Außergerichtliche Hinrichtungen werden simuliert. All diese Spielvarianten würden im realen Leben gegen geltendes Recht verstoßen – und doch werden die Spieler dafür mitunter sogar belohnt. Nur in Ausnahmefällen wird solches Verhalten zum Beispiel durch Degradierung im Spiel bestraft.

Ein sehr ernüchterndes Ergebnis, finde ich. Und ein Ergebnis, das den Zielen des Jugendmedienschutzes widerspricht. Denn die Verharmlosung oder Verherrlichung von Gewalt kann Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung beeinträchtigen oder gefährden. Denn dass solche Spiele – selbst wenn Sie nur für Erwachsene freigegeben sind – auch und gerade deshalb gern von Jugendlichen gespielt werden, ist bekannt und belegt.

So ausgefeilt und hochwertig das Design und die Technik von Kriegsspielen sein mag, rechtfertigt das nicht die Vernachlässigung der Inhalte. Moral, Ethik oder Kultur sind Werte, die auch Kriegsspiele beinhalten können – inklusive dem Erzeugen von Empathie für das Leid von Opfern. So fragen die Juristen der erwähnten Schweizer Studie aus meiner Sicht völlig zu Recht: Warum erstreckt sich der Realismus von Kriegsspielen nicht auch auf ein paar Eigenschaften, die die Exzesse des sanktionierten Tötens im Krieg zumindest hier und

da einschränken? Tatsächlich würde es den Schwierigkeitsgrad von Spielen ja sogar erhöhen, wenn man nicht auf alles reflexhaft mit Waffeneinsatz reagieren dürfte.

Die platten Storys von Spieleinhalten hat übrigens auch der französische Spieleentwickler David Cage in seiner Keynote zur Gamescom 2009 in Köln scharf kritisiert. Er zeichnete der ein düsteres Bild vom Stand der digitalen Kunstform: Äußerst simple Geschichten, schablonenhafte Figuren, kaum Aussage. Sein Credo: Nur noch EIN anderes Genre kultureller Produktion sei so arm an Handlung, nämlich der Porno.

Das, meine Damen und Herren, ist mit Sicherheit übertrieben. Es gibt kulturell und pädagogisch wertvolle Computerspiele, die die Branche auch fördern will. Das ist mir als Vorsitzender der Hauptjury des Deutschen Computerspielpreises, der Ende April zum zweiten Mal verliehen wird, mehr als bewusst. ABER: Wenn Computerspiele – zu Recht! – offiziell als Kulturgut deklariert werden, dann sollten sie diesen Anspruch auch erfüllen. Es ist ein Missverhältnis, dass viele der beliebtesten Spiele nach wie vor auf Gewalt fokussieren und diese auch noch auf den einschlägigen Messen intensiv beworben werden. Hier ist ein Umdenken der Branche gefragt.

Lassen Sie mich zum Schluss noch mal eines betonen: Es geht nicht um platte Verbote. Es geht vielmehr um intelligente Strategien für jugendschutzkonforme Spieleinhalte. Und die kann man nur im Dialog mit denen finden, die die Games und

ihre Faszination verstehen. Genau solche Referenten haben wir heute auf unserem Podium versammelt. Umso gespannter bin ich auf die nun folgende Diskussion. Und so übergebe ich das Wort an unseren Moderator Herrn Krüger, der nicht nur Vorsitzender der Bundeszentrale für politische Bildung, sondern auch KJM-Mitglied ist. Vielen Dank, dass Sie heute die Moderation übernehmen.