

## 17. Wahlperiode

### Schriftliche Anfrage

#### des Abgeordneten Alexander Morlang (PIRATEN)

vom 01. Dezember 2015 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 02. Dezember 2015) und **Antwort**

#### Kultur und Videospiele (IV): Killerspiel-Debatte

Im Namen des Senats von Berlin beantworte ich Ihre Schriftliche Anfrage wie folgt:

1. Welche Definition legt der Senat dem Begriff „Killerspiel“ zugrunde?

2. Welchen Umgang hat der Senat mit Videospiele, die unter seinen Begriff von „Killerspielen“ fallen, in Hinblick auf kultur-, jugend- und bildungspolitische Angelegenheiten?

7. Auf welche Studien bzw. Gutachten und auf welche Institute greift der Berliner Senat in seiner Positionsfindung zum Thema „Killerspiele“ zurück? Welchen Rahmen nehmen hierbei insbesondere die Erkenntnisse und Publikationen des „Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen“ ein?

Zu 1., 2. und 7.: Der Senat verwendet den Begriff „Killerspiel“ nicht mehr. Die im Zusammenhang mit Computerspielen ab dem Jahr 2006 um diesen Begriff geführte Debatte hat in den letzten Jahren zu einer stärkeren Auseinandersetzung über die Qualität von Computerspielen geführt. Diese Entwicklung wird vom Senat begrüßt. Im Sinne dieser mehr und mehr versachlichten Diskussion bemisst sich die Qualität von Computerspielen an ihrem Inhalt und nicht allein an ihrem Genre. Die vorliegenden Studien und Gutachten, auch solche des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen nehmen diese Entwicklung noch nicht ausreichend auf.

In der fachlichen Auseinandersetzung mit Computerspielen spielt die Frage nach der Gewalthaltigkeit einzelner Spiele und deren Wirkung auf Kinder und Jugendliche selbstverständlich immer eine wichtige Rolle. So ist dieser Aspekt insbesondere im Zusammenhang mit der Vergabe von Alterskennzeichen, für die die Obersten Landesjugendbehörden – in Berlin also die für Jugend zuständige Senatsverwaltung – Verantwortung tragen, zu berücksichtigen und zu bewerten. Ebenso sind Computerspiele und der Umgang mit ihnen in der medienpädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen ein wichtiges Thema.

3. Ist der Senat der Ansicht, dass „Killerspiele“ hauptsächlich für Amokläufe, Terroranschläge oder Gewalttaten sein können?

a) Wenn ja, mit welcher Begründung und in welcher Hinsicht wurde dieser Ansicht in Sicherheitskonzeptionen und Regulierungsinitiativen des Senats oder der Verwaltung auf Landes- und Bundesebene Rechnung getragen?

b) Wenn nein, mit welcher Begründung?

Zu 3.: Die dem Senat bekannten Studien zur Wirkungsforschung über Zusammenhänge zwischen dem Spielen von gewalthaltigen Computerspielen und der Ausübung von Gewalt legen keine eindimensionale Kausalität nahe. Sie konstatieren einen Wechselwirkungsprozess mehrerer Faktoren, in dem das Spielen von gewalthaltigen Computerspielen bei der Entstehung und Verfestigung von aggressivem Verhalten als Risikofaktor mitwirken kann.

4. Wie beurteilt der Senat die Regulierung von Videospiele und ihren Inhalten durch das Jugendschutzgesetz, durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien und die Kennzeichnung durch die sogenannte USK, getragen durch das Berliner Unternehmen „Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH“?

Zu 4.: Die seit 2003 geltenden Regelungen des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) zur Regulierung von Computerspielen werden vom Senat als umfassend und wirkungsvoll eingeschätzt.

Danach dürfen mit (Filmen oder) Spielen programmierte Datenträger einem Kind oder einer jugendlichen Person in der Öffentlichkeit nur zugänglich gemacht werden, wenn die Programme von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach § 14 Abs. 6 für ihre Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet worden sind (§ 12 Abs. 1 JuSchG). Auf Grundlage des § 14 Abs. 6 JuSchG haben die die obersten Landesbehörden mit der „Ländervereinbarung über die Freigabe und Kennzeichnung von mit Spielen programmierten Bildträgern nach

§ 14 Abs. 6 JuSchG vom 25.03.2003“ ein gemeinsames Verfahren für die Freigabe und Kennzeichnung von (Film- und) Spielprogrammen auf der Grundlage der Ergebnisse der Prüfung durch die Ausschüsse der Freiwilligen Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (USK) in Berlin vereinbart. Die Freigaben und Kennzeichnungen durch die USK gelten als Freigaben und Kennzeichnungen der obersten Landesbehörden aller Länder.

Darüber hinaus sind Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in die Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen (§ 18 Abs. 1 JuSchG). Mit der Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien sind besondere Werbe- und Verbreitungsverbote bzw. -beschränkungen verbunden (§ 15 JuSchG). Mit der Änderung des JuSchG zum 1. Juli 2008 ist der Kriterienkatalog zur Beurteilung einer Jugendgefährdung insbesondere im Hinblick auf mediale Gewaltdarstellungen erweitert und präzisiert worden.

5. Hat der Senat einen Dialog zum Thema „Killerspiele“ mit Spieler/-innen, Jugendlichen, Erwachsenen oder Eltern eröffnet oder plant er einen solchen Dialog?

Zu 5.: Computerspiele und der Umgang mit ihnen sind in der – schulischen wie außerschulischen – medienpädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen ein wichtiges Thema. Insoweit wird auf die Beantwortung der Schriftlichen Anfrage 17/17511 verwiesen.

6. Hat der Senat einen wissenschaftlichen Dialog zum Thema „Killerspiele“ eröffnet bzw. plant er einen solchen Dialog?

8. Hat der Senat eigene Studien, Gutachten oder wissenschaftliche Begleitung des Themas „Killerspiele“ in Auftrag gegeben? (Ggf. bitte im Originalwortlaut anhängen.)

Zu 6. und 8.: Nein.

Berlin, den 13. Dezember 2015

In Vertretung

Sigrid Klebba  
Senatsverwaltung für Bildung,  
Jugend und Wissenschaft

(Eingang beim Abgeordnetenhaus am 18. Dez. 2015)