



Ministerium des Innern und für Sport Rheinland-Pfalz
Postfach 3280 | 55022 Mainz

Herrn
Jörg Tauss
Mitglied des Deutschen Bundestages
Unter den Linden 50
11011 Berlin

DER MINISTER

Schillerplatz 3-5
55116 Mainz
Telefon 06131 16-0
Telefax 06131 16-3720
Mail: Poststelle@ism.rlp.de
www.ism.rlp.de

September 2009

Mein Aktenzeichen
75 0:343
Bitte immer angeben!

Ihr Schreiben vom
17.08.2009

Telefon / Fax
06131 16-3481

Verbotsdebatte um sogenannte Killerspiele

Sehr geehrter Herr Tauss,

mit Interesse habe ich Ihr Schreiben zur Kenntnis genommen. Mit dem Thema der Gewalt verherrlichenden Computerspiele befasst sich die Landesregierung in Rheinland-Pfalz seit mehreren Jahren. Sie hat zahlreiche Initiativen ergriffen, um die von diesen Spielen ausgehenden Gefahren für Kinder und Jugendliche so weit wie möglich zu reduzieren.

Ich stimme mit Ihnen darin überein, dass dabei die Stärkung der Medienkompetenz eine maßgebliche Rolle spielt. Die Landesregierung hat das erkannt und eine Reihe von Maßnahmen umgesetzt. Dazu gehört das 10-Punkte-Programm „Medienkompetenz macht Schule“, das seit 2007 umgesetzt wird. Wesentliches Ziel ist die Förderung derjenigen Schlüsselkompetenzen der Schülerinnen und Schüler, über die sie in der sich fortentwickelnden Medienwelt verfügen müssen. Dazu gehört auch der Umgang mit Computerspielen.

Mit den vom Ministerium des Innern und für Sport zur Verfügung gestellten Mitteln und zusätzlichen Mitteln aus dem Konjunkturpaket II kann die Zahl der Schulen, die über ihre bisherigen Geräte hinaus eine innovative technische Ausstattung und hoch-

Kernarbeitszeiten
09.00-12.00 Uhr
14.00-15.00 Uhr
Freitag 09.00-12.00 Uhr

Verkehrsanbindung
ab Mainz Hauptbahnhof
Straßenbahnlinien
Richtung Hechtsheim 50,51,52

Parkmöglichkeiten
Parkhaus Schillerplatz,
für behinderte Menschen
Hofeinfahrt ISM, Am Acker



wertige Software erhalten, auf rund 400 erhöht werden. Speziell für die Projektschulen und Jugendmedienschutzberaterinnen und -berater fanden alleine im Jahr 2008 rund 50 Veranstaltungen mit ca. 1.400 Teilnehmerinnen und Teilnehmern statt. Außerordentlich gut angenommen werden auch die Elterninformationsveranstaltungen. Insgesamt wurden nach dem Start in der zweiten Jahreshälfte 2008 über 100 Elternveranstaltungen mit rund 5.000 Teilnehmerinnen und Teilnehmern durchgeführt. Bis zu 200 weitere Veranstaltungen werden 2009 gefördert.

Hinzu kommen weitere Maßnahmen, wie die Qualifizierung von bisher rund 600 Lehrkräften für die Aufgabe einer/eines "Jugendmedienschutzberaterin bzw. -beraters" und rund 200 Schülerinnen und Schüler zu „Medienscouts“, bzw. Jugendmedienschutzmoderatorinnen/-moderatoren. Sie geben ihr Wissen an Mitschülerinnen und -schüler weiter. Veranstaltungen der Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz; Angebote der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (mit der europäischen Initiative „klicksafe“ und regionalen „Medien-Kompetenz-Netzwerken“), von jugendschutz.net, des Landesbeauftragten für den Datenschutz sowie polizeiliche Präventionsmaßnahmen kommen ebenfalls hinzu.

Mit all diesen Maßnahmen, von denen hier nur ein Teil dargestellt werden kann, leistet die Landesregierung einen wichtigen Beitrag zur Medienkompetenzausbildung.

Es ist unstrittig, dass das Spielen von gewaltverherrlichenden Computerspielen nicht für sich alleine einen Amoklauf verursacht. Die Hintergründe sind komplexer. Meist kommt ein Bündel an Ursachen und Auslösern zusammen. Das können emotionale Isolation, das Fehlen tragfähiger Beziehungen und Ausgrenzung, erlittene Demütigungen, z.B. durch Mobbing, das Gefühl Opfer zu sein, aber auch Depressionen sein.

Aus der Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) geht allerdings auch hervor, dass ab 16 oder 18 Jahren freigegebene gewalthaltige Computerspiele sehr häufig von Kindern und Jugendlichen gespielt werden, die



deutlich jünger sind. Die Studie belegt u.a., dass derartige Spiele zur Erhöhung der Gewaltbereitschaft und Nachlassen der schulischen Leistungen führen können.

Wissenschaftliche Erkenntnisse belegen ferner, dass insbesondere sogenannte „Killerspiele“ in ihren brutalen Gewaltszenen bei labilen Charakteren stimulierende Wirkung haben können. Soweit solche Menschen, über mehrere Stunden ständig in einer virtuellen Welt Gewalt ausüben, können sich offenbar die Hemmschwellen für die eigene Gewaltbereitschaft auch in der realen Welt verringern.

Vor diesem Hintergrund kann die Verankerung eines Verbots von zumindest besonders brutalen und Gewalt verherrlichenden Computerspielen einen Beitrag zur Minderung der Gewalt in der Gesellschaft leisten. Dass ein solches Verbot kein Allheilmittel ist, sondern nur ein Mosaikstein in einem Bündel zahlreicher weiterer Maßnahmen zur Gewaltprävention versteht sich von selbst.

Zahlreiche Initiativen des Handels und der Hersteller von Computerspielen sollen gezielt das Interesse auf pädagogisch sinnvolle Computerspiele lenken. Diese Initiativen ergänzen die vorgenannten Präventionsansätze. Insofern unterstütze ich die „Positivliste“, weil sie eine Orientierung beim Kauf sinnvoller Computerspiele darstellt.

Mit freundlichen Grüßen

Karl Peter Bruch