

## **Petition „Für eine selbstbestimmte Jugendkultur!“**

Bündnis für eine selbstbestimmte Jugendkultur:

JUSO Schweiz, Piratenpartei, Game Rights, Swiss E-Sports Federation, Erenya-Lan

Die GegnerInnen von Videospielen, die Gewalt beinhalten, wollen diese insbesondere aus zwei Gründen verbieten:

- Die Videospiele sollen verboten werden, weil es moralisch verwerflich sei, dass Gewalt „zum Spielerfolg“ beiträgt.
- Die Videospiele seien ein Sicherheitsrisiko, weil Videospiele mit tragischen Vorfällen wie Amokläufen in Verbindung gebracht werden.

Mit beiden Argumenten sind wir nicht einverstanden. Elektronische Videospiele wie Counter Strike erfreuen sich grösster Beliebtheit. **Ca. 30'000 Menschen spielen in der Schweiz regelmässig elektronische Videospiele.** Mit der starken Verbreitung von breitbandigen Internet-Anbindungen (ADSL, Kabel, Glasfaser etc.) steigt der Anteil derer, welche diese Spiele in einem Wettkampforientierten Kontext (Elektronischer Sport) spielen. Diese sind in so genannten Clans organisiert. Clans sind die Vereine der Gamer, analog zu den Fussballclubs oder Leichtathletikvereinen. Vor allem Junge spielen regelmässig am PC oder an Konsolen.

### **Für eine selbstbestimmte Jugendkultur!**

Diese Jugendlichen haben sich ihre Freizeitkultur selbst ausgesucht. Es gibt keinen Grund, warum andere oder ältere Generationen darüber entscheiden sollten, ob die Jugendlichen diese Videospiele spielen dürfen oder nicht. Computerspiele sind Spiele, hier wird nicht das Töten geübt. Es gibt keinen moralischen Grund, die Videospiele zu verbieten. Im Gegenteil, die Gamer-Szene ist auch in der Schweiz stark im Wachsen begriffen. **Hier entwickelt sich eine absolut friedliche neue und teilweise sogar kreative Jugendkultur.** Innerhalb der Gamer-Bewegung haben sich verschiedene Trends entwickelt, wie zum Beispiel die E-Sports Community, welche auf Basis von Computerspielen eine Sportgemeinschaft entwickelt hat. In diesem Bereich sind in den letzten Jahren verschiedene nationale und Internationale Ligen und Turniere entstanden, welche nach dem Vorbild traditioneller Sportarten aufgebaut sind. Die positiven Effekte solcher Bewegungen sind mittlerweile auch von Sozialforschern erkannt worden.

### **Sicherheit?**

Die Videospiegelgegner wollen die Videospiele auch verbieten, weil sie anscheinend ein Sicherheitsrisiko darstellen. Tragische Vorfälle wie die Amokläufe von Columbine (US) oder Winnenden (D) müssen als Argumente herhalten. Die Täter hätten angeblich ihre Amokfantasien aus Ego-Shootern. Fakt ist: **Hunderttausende spielen weltweit solche Spiele. Bei einem verschwindend kleinen Anteil zeigen sich negative Folgen.** Für Menschen, die in zerrütteten Verhältnisse aufgewachsen oder psychisch labil kann der exzessive Konsum von Computerspielen möglicherweise tatsächlich problematisch sein. Doch tausenden jungen Menschen deswegen ihr Hobby verbieten zu wollen ist absurd. Denn erstens bringen die Amoktäter ihre Opfer immer noch mit echten Schusswaffen um und nicht mit Computerspielen. Ausserdem ist der Anteil gewaltbereiter unter den

Gamern verschwindend klein, ein Verbot käme einer Kollektivstrafe gleich. Auch Alkoholkonsum führt zu Gewaltexzessen. Niemand käme auf die Idee deswegen Bier und Wein zu verbieten.

### **Ein Verbot wäre wirkungslos**

Selbst, wenn wir die Anliegen der VideospiegelgegnerInnen teilen würden, wäre das Verbot die falsche Lösung. **Es ist illusorisch zu glauben, man könne in Zeiten des World Wide Web die Verbreitung von Videospiele verhindern.** Auch die Begriffe der Gegner sind ungenau. So sollen Spiele verboten werden, in denen „...grausame Gewalttätigkeiten gegen Menschen und menschenähnliche Wesen zum Spielerfolg beitragen.“ (Motion Allemann). Jeder Hobbyprogrammierer könnte jedes beliebige Videospiele wie Counter Strike innert Kürze so umgestalten, dass der direkte Zusammenhang zwischen Gewalt und Spielerfolg nicht mehr direkt nachweisbar wäre. Das Verbot wäre innert Kürze ausgehebelt. Abwandlungen oder Erweiterungen von Videospiele, so genannte Mods, werden bereits heute von einem Grossteil der Gamergemeinde im privaten Kreis entwickelt. Ein Verbot würde Gewalt in Videospiele zu einem Tabuthema machen, welches nicht mehr thematisiert wird, da es laut Gesetz nicht existiert. Dabei muss in diesem Bereich Aufklärungsarbeit geleistet werden um Eltern und Jugendliche über altersgerechte Spiele zu informieren.

### **Stärkung der Medienkompetenz von Eltern und Lehrpersonen**

Immer noch schauen zu viele Eltern weg, wenn es um Videospiele geht, und wissen wenig über das Hobby Videospiele, und dass dieses sehr viel mehr beinhaltet als Gewaltdarstellungen. Dieses Problem würde durch die Verdrängung der gewalthaltigen Videospiele in die Illegalität noch verstärkt werden. Stattdessen ist es sinnvoll, wenn Eltern und Lehrpersonen den Umgang mit dem Medium Videospiele lernen. In nationalen Aktionen zur Förderung der Medienkompetenz soll vermittelt werden welche Spiele für welche Altersklasse geeignet sind, und welche nicht. Dazu bietet das PEGI-Einstufungssystem ein gutes Instrument. PEGI ist ein etabliertes gesamteuropäisches Einstufungssystem von Videospiele. Zudem sollten Problematiken wie Suchtverhalten im Zusammenhang mit gewissen Videospiele thematisiert werden.

### **Für einen wirksamen Jugendschutz statt kontraproduktivem Verbot**

Der Jugendschutz in der Schweiz besteht momentan aus einem freiwilligen „Code of Conduct“ der Branchenorganisation SIEA, welchen 90% der Händler unterschrieben haben und sich verpflichten, Videospiele nur gemäss den Altersempfehlung der PEGI zu verkaufen. Doch die Durchsetzung von Sanktionen ist nicht ausreichend sichergestellt, zudem basiert das ganze auf Freiwilligkeit. Hier muss nachgebessert werden, und die PEGI-Norm sollte gesetzlich verankert werden, der Verkauf von ungeeigneten Spielen an Minderjährige soll unter Strafe gestellt werden, ähnlich wie dies bei Tabak und Alkohol heute der Fall ist.

Ein Verbot hingegen würde den Jugendschutz behindern, da auf zwielichtigen Downloadplattformen im Internet und auf dem Schwarzmarkt garantiert niemand nach einem Ausweis fragt. Zudem würden diese Spiele tabuisiert, was einerseits den Reiz des Verbotenen weckt und andererseits den Jugendschutz verkompliziert, da man dort mit illegalen Medien arbeiten müsste.